

ANÁLISE DA NARRATIVA EM GAMES: UNTIL DAWN

Análisis de la narrativa en games: Until Dawn

Narrative analysis in games: Until Dawn

Cristiano Max Pereira Pinheiro

Coordenador do Laboratório de Criatividade e pesquisador na área de Indústria Criativa

maxrs@feevale.br

Marsal Ávila Alves Branco

Pesquisador na área de Indústria Criativa

marsal@feevale.br

Resumo

O artigo tem como objeto a narrativa nos jogos digitais. É construído a partir das seguintes percepções: a) o reconhecimento da existência de conceitos “tradicionais” da narrativa que buscam dar conta dos procedimentos de contação da história; b) o reconhecimento que esses conceitos deixam áreas de ‘sombra’ quando aplicados aos games; c) o relacionamento entre essas dimensões resulta tipos de narrativa cuja originalidade e operação diferem da narrativa tradicional. Para elucidar as formas de operar essa narrativa utiliza-se a narratologia e o conceito de Ludemas. Como resultante verifica-se de que(ais) forma(s) a narrativa “tradicional” é afetada pela dimensão ludológica, resultando em uma tradição de contação de histórias próprias do objeto game que difere em alguns aspectos das histórias contadas pelas outras mídias. A aplicação dos conceitos ocorre no jogo Until Dawn (2015).

Palavras-chave: Narrativas; Games; Ludemas;

Abstract

The article aims at narrative in digital games. It is constructed from the following perceptions: a) the recognition of the existence of "traditional" concepts of narrative that seek to account for the procedures of storytelling; b) the recognition that these concepts leave areas of 'shadow' when applied to games; c) the relationship between these dimensions results in types of narrative whose originality and operation differ from the traditional narrative. To elucidate the ways to operate this narrative is used the narratology and the concept of Ludemas. As a result, the "traditional" narrative is affected by the ludological dimension, resulting in a tradition of storytelling of the game object that differs in some aspects from the stories told by the other media. The application of the concepts occurs in the game Until Dawn (2015).

Key words: Narrative. Games. Ludemas.

Resumen

El artículo tiene como objeto la narrativa en los juegos digitales. Se construye a partir de las siguientes percepciones: a) el reconocimiento de la existencia de conceptos "tradicionales" de la narrativa que buscan dar cuenta de los procedimientos de cuenta de la historia; b) el reconocimiento de que estos conceptos dejan áreas de sombra cuando se aplican a los juegos;

c) la relación entre esas dimensiones resulta tipos de narrativa cuya originalidad y operación difieren de la narrativa tradicional. Para dilucidar las formas de operar esa narrativa se utiliza la narratología y el concepto de Ludemas. Como resultado se verifica que la narración "tradicional" es afectada por la dimensión ludológica, resultando en una tradición de conteo de historias propias del objeto game que difiere en algunos aspectos de las historias contadas por los otros medios. La aplicación de los conceptos ocurre en el juego Until Dawn (2015).

Palabras clave: Narrativas; Juegos; Ludemas;

1 A NARRATIVA NOS GAME STUDIES

A área dos *game studies* nasce e desenvolve-se articulada em parte com a preocupação de acomodar duas grandes forças: o sistema de regras e a narrativa. Durante uma década parte significativa dos esforços teóricos polariza-se no embate (por vezes pouco gentil) das vertentes auto-denominadas ludológicas e narratológicas (FRASCA, 2003). Para os primeiros, o amadurecimento da área reconhece o *core* dos games como o sistema de regras; para os segundos, reivindica-se a importância da narrativa e clama-se que os *games* representam uma nova etapa da contação de histórias (HUIZINGA, 1997, JENKYNS, 2004, JULL, 2001; FRASCA, 1999; AARSETH, 1997; WOLF, 1997; MURRAY, 1997; ESKELINEN, 2001).

Apesar dos excessos que nortearam essas discussões, as premissas dos *game studies* hoje - de maneira geral - parecem adotar uma postura mais conciliadora, reconhecendo que ambas as dimensões - ludológica e narratológica -, são importantes à sua maneira e reconhece-se uma demanda por esforços teórico-metodológicos para instrumentalizar o diálogo e criar pontes entre narrativa e *gameplay*, dando conta - portanto -, da complexidade que resulta quando sistema de regras e sistema narrativo sofrem a ação do jogador.

O presente artigo tem como objeto a narrativa dos jogos. Mas, inscrito na demanda epistemológica acima, entende haver uma indissociabilidade entre narrativa e sistema de jogo. Consideremos o exemplo: após dez minutos de lutas constantes, o herói/avatar do jogo entra em uma câmara escura. Das sombras, surge uma figura grande e assustadora que instantaneamente aumenta a tensão do jogador. Engajado na luta que segue, o jogador descobre que o suposto boss é extremamente fácil de derrotar.

No exemplo, o sistema narrativo promete algo: um adversário poderoso, cuja derrota abrirá possibilidades para o avatar - tais como acesso a novos espaços ou assets dentro do jogo. Mas essa promessa é “desmentida” pelo sistema de jogo, causando um efeito narrativo talvez contrário ao que se desejasse. Nesse caso, narrativa e sistema de jogo dizem coisas diferentes, fazendo exercer sobre a narrativa um impacto: o da descrença sobre o vilão. Tal

movimento, evidentemente, pode ser feito de forma proposital ou não pelos produtores, bem como afetar a narrativa de maneira positiva ou negativa, dependendo do efeito que se deseja alcançar. Mas para a análise da narrativa o importante é que não há narrativa em games que não seja afetada pelos aspectos de gameplay.

Talvez seja importante destacar que a análise da narrativa em jogos pode prescindir do gameplay. Mas deve-se considerar que essa dimensão fundamental (o gameplay) com a qual a narrativa dialoga, simplesmente se evapora deixando um vácuo que frequentemente resulta em uma análise tão funcional da narrativa que se desconecta completamente da experiência do jogar.

O artigo se divide em três partes. Na primeira, trabalha-se o sistema narrativo “tradicional” através do conceito de funções como apresentado pela narratologia de Barthes. Na segunda parte trabalha-se o sistema de jogo através dos conceitos de ludemas, como proposto por Pinheiro e Branco (2006). Na terceira parte procede-se a análise do jogo *Until Dawn* aplicando os conceitos propostos acima, de forma a evidenciar como as funções narrativas são afetadas - através dos ludemas -, pelo sistema de jogo.

2 A ESTRUTURA NARRATIVA PARA BARTHES

Para Barthes (1973, p. 30) a narrativa se apresenta dividida em três níveis: das funções, ações e narrativa. Todos integram-se progressivamente. Uma unidade mínima de significação como em “Dejair tocava música de baile” é perfeitamente compreensível, sendo uma unidade de função. Qualquer leitor reconhece seu significado mesmo que desconsidere quem é Dejair e qual o contexto onde essa descrição opera. Nesse caso, estamos no nível das funções. Se passamos ao nível das ações também é preciso considerar a existência de um actante - nesse caso Dejair - que extrapola as unidades de função, permanecendo mais ou menos intacto ao longo da narrativa. A frase trás, portanto, novos significados se - por exemplo - considerarmos que Dejair é inimigo declarado da música de baile. A existência desses actantes ou personagens a partir dos quais entendemos o que está sendo dito é a esfera de influência do nível da ação. No terceiro nível - narrativo -, a frase ganha ainda mais significações porque leva em consideração, por exemplo, um histórico de peripécias executadas por Dejair visando não precisar mais tocar em bailes. A nova significação adquire sentido em função da história que se desenrola. Todos os níveis, então, operam ao mesmo tempo, sendo uma escolha do analista qual nível vai operar.

Neste artigo, efetuamos a análise apenas no nível das funções. A escolha de ignorar os outros níveis ocorre por entender a necessidade de avançar cautelosamente na aplicação e nas consequências da análise estrutural quando aplicada aos jogos. O avanço sobre os outros níveis será feito em trabalhos futuros - alguns apontados nas considerações - conforme as análises se mostrarem mais maduras.

O que refere ao nível das funções,

“A função é evidentemente, do ponto de vista da linguística, uma unidade de conteúdo: é – o que quer dizer – um enunciado que constitui em uma unidade funcional não a maneira pela qual isto é dito.” (BARTHES, 1973, p. 29 – grifo do autor)

O nível das funções apresenta dois tipos de unidades narrativas: cardinais e catálises. O primeiro tipo de função, os cardinais, ocorrem quando a narrativa introduz ações que pressupõe consequências. Refere-se ao fazer algo (Barthes, 1973, p. 22). Na frase “Dejair aperta o gatilho” espera-se saber a consequência da ação: se Dejair acerta ou erra o alvo. A frase abre, portanto, uma função cardinal. Na frase seguinte “Erra Volpato por dois centímetros”, existe o fechamento dessa função. A função cardinal conduz a narrativa.

O segundo tipo de função, as catálises, não conduzem a narrativa, mas a estendem - modulando o ritmo da contação - e a complexificam - enriquecendo de detalhes a história. As catálises aninham-se dentro dos cardinais. Na sequência “Dejair aperta o gatilho. A bala fura a fumaça do salão. Erra Volpato por dois centímetros.” a frase do meio é uma catálise. Ela modula o tempo da narração, estendo-a e criando tensão na narrativa. Do ponto de vista do desenrolar da história, importa pouco se a bala atravessa a fumaça do salão ou sequer se existe fumaça ali. No entanto, ainda que não seja essencial para narrar o que se passou na cena, ela impacta a narração, acrescentando a ela certo clima e certo ritmo. De fato, Barthes (p. 34) nos diz que apesar da catálise poder ter uma funcionalidade fraca, não é absolutamente nula.

As catálises podem ser de dois tipos: índices ou informações. A catálise do tipo Índice diz respeito a elementos cuja significação são resultado de interpretações, operando como “pistas” dentro da narrativa. “Os índices implicam uma atividade de deciframento: trata-se para o leitor de aprender a conhecer um caráter, uma atmosfera” (Barthes, p. 34).

No exemplo das sentenças acima “Dejair aperta o gatilho. A bala fura a fumaça do salão. Erra Volpato por dois centímetros.” a sentença “a bala fura a fumaça” é um índice, pois oferece ao leitor um certo clima, uma certa atmosfera própria do ambiente onde circulam os personagens. O índice serve para compor cenários, caráter, sentimentos, aprofundando essas dimensões.

Já as catálises do tipo informacional servem para identificar e para situar no tempo e no espaço (Barthes, p. 34). Elas comunicam sem a necessidade de deciframento como o exigido pelas catálises indiciais. No exemplo anterior a sentença “Erra Volpato por dois centímetros” temos o “dois centímetros” como catálise informacional. Apesar de supérflua em relação ao cardinal que se feche (um tiro foi dado/o alvo não foi acertado), a expressão “dois centímetros” dá ao texto um caráter de realidade e mimetismo.

“...o informante serve para dar autenticidade à realidade do referente, para enraizar a ficção no real: é um operador realista, e neste título, possui uma funcionalidade incontestável, não ao nível da história, mas ao nível do discurso” (BARTHES, p. 34).

É importante ressaltar que uma sentença pode pertencer a mais de uma função ao mesmo tempo. A sentença "A polícia chega" representa um cardinal quando isolado de outras frases. Mas se colocada no interior de outro cardinal ela pode assumir outra função, de catálise. "Dejair aperta o gatilho. A polícia chega. A bala erra Volpato por dois centímetros." A diferença reside no recorte e objetivo do analista.

3 ESTRUTURA DE JOGO

Na parte anterior, partimos dos níveis de Barthes para dar conta da dimensão narrativa dos jogos. Antes de avançar para o conceito de ludema, que vai ser o agente das afetações que um game faz sobre a narrativa tradicional, é interessante que o leitor visualize no Quadro 01 - na imagem abaixo - que o ajude a entender o papel de cada uma das partes dentro desse processo de afetação.

Quadro 01 – Estrutura de Jogo



Fonte: Desenvolvido pelos autores (2016).

O quadro acima mostra uma teoria dos jogos¹ que os enquadra em três grandes dimensões: sistema narrativo (que compreende a contação de história, nosso atual objeto); sistema lúdico (que compreende os vetores, as regras e as mecânicas) e a dimensão tecnológica, que diz respeito às possibilidades e tensionamentos proporcionados pelas diferentes plataformas e tecnologias utilizadas nos videogames. Entre o sistema narrativo e o sistema lúdico, operam os ludemas, que afetam a dinâmica entre estas duas dimensões. Chamamos de estrutura de jogo o quadro por inteiro, compreendendo todas as três dimensões que o compõem.

3 LUDEMAS

Se, como dito anteriormente, a narrativa dos *games* é afetada pela ação do sistema lúdico, é preciso explicitar de que forma essa afetação ocorre. Para tanto, recorre-se ao conceito de Ludema, que servem como ponte entre os dois sistemas e viabilizam o *modus operandi* dessa relação.

Um ludema é a unidade mínima de significação de um jogo. Sua menor parte. Ocorre quando o jogador RECONHECE uma proposta de jogo passível de interação, ATUA sobre um dispositivo técnico (joysticks, teclados e demais inputs) e com isso AFETA o andamento do jogo. O ludema não diz respeito à narrativa, mas sim ao processo de resposta do jogador aos estímulos do jogo. Os estímulos são variados e é essa variedade que tipifica diferentes tipos de ludemas:

- *Ludemas de exploração*: ocorrem quando o jogador faz ações de exploração para testar o ambiente, tais como fazer o avatar percorrer os espaços, ambientes, conversar com personagens, etc. Seu motor é a busca de informação e conhecimento sobre aquele ambiente. É um movimento exploratório.

- *Ludemas de performance física*: aqueles cujo desafio imposto ao jogador decorre da dificuldade motora de sua execução. Nesses casos, o jogador não age sobre o conteúdo do *game* com objetivos exploratórios, mas pelo desafio motor que o sistema propõe a ele. Jogos como *Guitar Hero* e *shooters* em geral têm nesse ludema parte determinante de seu *gameplay*.

¹ É o desenvolvimento de uma teoria dos jogos originalmente proposta em Pinheiro e Branco (2006).

• *Ludemas de performance cognitiva*: ocorrem quando o jogador age em consequência de uma reflexão interpretativa apresentada no contexto do jogo. *Adventure games*, *puzzles* e jogos interpretativos têm no ludema de performance cognitiva sua força principal.

• *Ludemas estéticos*: ocorrem quando o jogador realiza ações para apreciar aspectos estéticos do jogo. O objetivo ao realizá-las pode extrapolar os objetivos pragmáticos sugeridos pelo jogo (obter um item, derrotar um inimigo, acessar uma nova área, etc), respondendo antes à sua sensibilidade e ativando diferentes tipos de entrega na imersão. Um ludema estético acontece quando um jogador age no jogo para repetir uma experiência frutiva que lhe agradou, como por exemplo retornar a fases do jogo onde a vegetação, os personagens ou a música do jogo lhe causaram forte impressão. Ou escolher um caminho porque é o mais bonito de assistir.

• *Ludemas de interface*: são aqueles cuja ação do jogador modifica a performance do avatar ou as condições do ambiente. Por exemplo, as ações de customização dos personagens, regulando suas características, equipando-o com itens, e assim melhorando suas chances de vitória e de adaptação a novos inimigos ou ambientes. Operam em uma espécie de metajogo, cujo objetivo principal é empoderar o jogador para uma melhor performance durante a sessão de jogo.

• *Ludemas de coleta*: ocorrem quando o jogador age visando aumentar seu repertório de itens e habilidades. Opera sob a lógica da coleção (CALABRESE, 1988) que nos jogos pode se expressar de diferentes maneiras: a acumulação de exércitos, territórios, itens, bônus, etc. Jogos de *minering* como *Final Fantasy* e de estratégia como *Age of Empires* apresentam diferentes formas pelas quais a coleta vai se materializar.

• *Ludemas sociais*: ocorrem quando um jogador age dentro do jogo baseado em aspectos de sociabilidade e relacionamento com outros jogadores. Assim, interferem no jogo prevendo a existência das outras pessoas com quem compartilha o ambiente do jogo, executando suas ações de maneira diversa daquela que seria executada se não houvesse a presença de outros jogadores.

É importante ressaltar, que assim com as funções podem assumir duplicidade funcional, os ludemas não operam isoladamente entre si. Podendo uma mesma ação ser composta por mais de um tipo de ludema.

3 MÉTODO, OBJETO E ANÁLISE

3.1 Método

O objetivo deste experimento é verificar de que formas o sistema lúdico modifica e é utilizado pelo sistema narrativo, resultando uma experiência narrativa típica dos games. Para isso, relaciona a Análise Estrutural da Narrativa (Barthes, 1973) com a Teoria dos Ludemas (Pinheiro e Branco, 2006) cuja proposta é a do intercruzamento entre diferentes sistemas (narrativo, lúdico e tecnológico). O conceito de ludema providencia a ponte que operacionaliza essa afetação entre o sistema narrativo e o sistema lúdico.

É importante reforçar que a proposta do artigo circunscreve o uso da teoria estrutural da narrativa de Barthes apenas ao nível das funções, ignorando, portanto, os outros níveis, um recorte necessário pelo fôlego do experimento.

Para a coleta de informações realizou-se quatro sessões de jogo, uma primeira onde jogou-se toda a proposta de jogo sem uma premissa de análise, uma segunda sessão que iniciou novamente o jogo até o nível 5, e que após discussões de como realizar a aplicação teórica de análise resultou na escolha de um episódio específico, então retornou-se para a terceira sessão de jogo apenas do episódio 3, nominado Isolamento, realizando-se assim a sessão que estabelece as anotações e observações que resultam as análises presentes no artigo. Foi necessária uma quarta sessão, apenas do episódio escolhido para ampliar as análises, devido a forma escolhida para anotações.

Na primeira parte da análise (terceira sessão) identificou-se quais cardinais operam naquele episódio - da ordem da narrativa. Ao mesmo tempo se identificou quais ludemas operam ali. Na quarta sessão identificou-se as catálises existentes e suas classificações (índice ou informacional). Dada a extensão e a diversidade dos elementos narrativos encontrados no jogo, foi necessário efetuar um recorte sobre os cardinais, catálises e ludemas que se considerou significativo.

3.2 Objeto

O Jogo escolhido para a análise se chama *Until Dawn* (Até o Amanhecer), lançado para *Playstation 4* em agosto de 2015, é um jogo que possui como proposta mecânicas com o foco na narrativa, se trata de um jogo onde as mecânicas privilegiam os fatos e a história em contraponto a performance e a habilidade física de domínio dos controles. Sua narrativa, em sinopse, retrata um conto de oito jovens retornando a uma cabana de férias de inverno, após um evento traumático ocorrido um ano antes, a morte de duas irmãs integrantes deste grupo.

O retorno a cabana é promovido pelo irmão das vítimas que também fazia parte deste mesmo grupo.

O formato proposto pelo jogo é de episódios, como uma série de televisão. São dez episódios, cada um com a duração média de uma hora, performando entre nove e dez horas de jogo para cada sessão completa. São oito personagens jogáveis, todos participantes da trama, mas a escolha de com qual personagem jogar e em que momento é conduzida pelo próprio jogo.

3.3 Sistemas Narrativos

O jogo *Until Dawn* permite acessar diferentes sistemas narrativos: a) pelo status de relacionamento entre as personagens; b) através das pistas sobre os acontecimentos da história; c) utilizando totens que apresentam visões de futuro das personagens; d) e pelo efeito borboleta, que são as decisões que alteram a estrutura da história.

O Status de Relacionamento estabelece uma graduação dos sentimentos e características da personagem e sua articulação com outras personagens. Os atributos que remetem diretamente a personagem são: honestidade, fraternidade, graça, bravura, romantismo e curiosidade. Estas características sofrem alterações dependendo da tomada de decisão dos diálogos de jogo. Nem todos os diálogos alteram os status. O jogador recebe a indicação de alteração de suas características pessoais ou de seu relacionamento com outro jogador quando após tomar as decisões, em momentos de jogo, aparece no canto esquerdo da tela o aviso de alteração. Esta alteração funciona para modificar futuros diálogos e cenas do jogo, mas não altera de forma estrutural a condução da história.

As Pistas são o quadro visual de acompanhamento dos casos que serão desvendados ao longo de jogo e que trarão um sentido de completude narrativa para a trama. Existem três casos que são apresentados: a) As Gêmeas - que diz respeito às mortes que são apresentadas no prólogo da história; b) 1952 - que remete ao ano de um acontecimento marcante na história geográfica do local, um desabamento de uma estrutura de mina; c) e o Homem Misterioso - relaciona-se a personagem que está aterrorizando os protagonistas da história. As pistas não alteram a estrutura narrativa, mas se apresentam como uma inserção de realidade do contexto das tramas.

O Quadro de Totens apresenta os itens coletados ao longo do jogo com trechos de cenas futuras, cada um relacionado a um tipo de aviso: morte, orientação, perda, perigo e

fortuna. Quando um totem é coletado, o jogo disponibiliza uma visão de futuro e um trecho de um vídeo complementar. Existem cinco totens para cada tipo de aviso, totalizando vinte e cinco totens, as visões de futuro não são o que vai acontecer, ou o que deve acontecer, são apenas uma antecipação de uma das possibilidades de escolha. Na trama esse recurso funciona para antever aos jogadores as possibilidades dos resultados de suas ações.

O Efeito Borboleta é um quadro que representa as tomadas de decisão do jogo que tem como resultado a inserção de novos conteúdos e/ou a possibilidade de morte de personagens. Opera como uma mecânica de ação e reação. Existem vinte e dois gatilhos iniciais de efeitos borboletas pré-definidos no jogo, que podem ter outros desdobramentos.

3.4 Análise

Para verificar de que formas o ludema afeta a narrativa, considera-se a melhor estratégia não separar a análise em duas partes distintas: uma primeira que evidencia de que formas as funções propostas por Barthes operam a narrativa de *Until Dawn* e a segunda que descreve a influência que os ludemas têm sobre ela. Entende-se que a apresentação dessas duas operações de forma unificada facilita a descrição e a compreensão de cada ocorrência narrativa.

Também é importante considerar que por razões de amplitude e escopo a análise é feita apenas sobre algumas das muitas (milhares) ocorrências da narrativa do jogo, tendo como critério de escolha o resgate de pelo menos cada uma das funções como propostas por Barthes: catálise, cardinal, índice e informação. Desse primeiro critério, busca-se exemplificar um pouco da diversidade de tipos e usos dos ludemas sobre a narrativa. Este artigo apresenta apenas quatro trechos da narrativa que parecem ser suficientes para dar conta da proposta acima. Sabe-se, entretanto, que a análise sobre esse trecho não dá conta da complexidade e extensão narrativa do jogo como um todo.

Ainda no que diz respeito aos critérios de seleção narrativa, é importante sublinhar que se estará intencionalmente ignorando a descrição das funções narrativas quando elas não forem consideradas exemplos didáticos da afetação entre sistema narrativo e ludemas. Assim, se está consciente de que muitas funções narrativas ocorrem em um simples ato. Por exemplo, em uma caminhada pelo bosque estarão ocorrendo diversas funções como: o uivo do vento, a floresta sombria, ruídos de origem desconhecida, sinais de sangue, pegadas, trilhas, etc. Ignorá-las não significa dizê-las pouco importantes, mas sobretudo resignar-se em focar apenas um ou outro caso que seja paradigmático e com fins didáticos.

Cardinal - Mike busca Jéssica

No final do episódio 2, Mike perde Jessica de vista. Inicia-se ali um cardinal: pressupõe-se a necessidade de achá-la. De fato, no início do episódio 3, o jogador precisa conduzir Mike na busca por Jéssica. Nesse caso específico, a função *Encontrar Jessica* está intimamente ligada à presença de um ludema de exploração, que obrigará o jogador - sob pena de não avançar no jogo - a vagar pelos cenários até que a encontre.

No caso acima, o sistema narrativo se utiliza das ferramentas tradicionais da narrativa para significar o que está acontecendo - são os sons, imagens e movimentos de câmera dos quais falamos um pouco acima, ignorados aqui justamente por serem tradicionais.

Mas não é só isso o que acontece. Pode-se dizer que o sistema lúdico - através do ludema de exploração - acrescenta de significados sobre esses materiais narrativos tradicionais. Mike acha Jessica - que na verdade havia se escondido para dar-lhe um susto - poucos instantes depois que o avatar de Mike avança no cenário. O cardinal *Encontrar Jessica* se acaba nesse momento: Mike procura e logo após, acha. Mas mesmo nesse exemplo simples é possível perceber diversas formas pelas quais o sistema de jogo está afetando a narrativa.

Se olharmos para a narrativa tradicional, muitos elementos de tensão estão ali propostos: Mike perde de vista Jessica, com quem quer transar, em uma situação com risco potencial (um relacionamento que se constitui); a montanha onde se encontram tem um passado sinistro; a noite está fria e diversos sons assustadores podem ser ouvidos; várias pistas já foram dadas apontando a existência de um assassino e/ou criatura sobrenatural nas imediações. Chamamos esses elementos de tradicionais pois operam da mesma forma que em uma narrativa literária ou fílmica. No jogo, entretanto, a existência dos ludemas vai afetar esses elementos da narrativa de diversas maneiras:

- Tensão: a narrativa não apenas informa o jogador que Jessica perdeu-se, mas transfere ao jogador a responsabilidade de procurá-la, comprometendo-o inclusive fisicamente a atuar sobre o *joystick*, o que Aarseth (1997) chama de leitura ergódica. A narrativa do jogo, neste caso, chama o jogador à ação. O resultado dessa chamada é a transferência da responsabilidade ao jogador e o decorrente aumento de seu nível de tensão.

- Personagens: na ação descrita acima, essa potencialização proporcionada pelo ludema não atua apenas no clima da narrativa. Também reforça determinados aspectos do relacionamento entre os personagens. Mesmo que Mike não tenha opção que não seja procurar Jessica, a existência do ludema de exploração também marca a existência de um relacionamento que não foi apenas comunicado ao jogador, mas que demanda do jogador um papel de protagonista. O jogador - para além de Mike, o avatar-personagem - procurou

Jessica de fato. O ludema ajuda o jogador a construir a memória e a experiência de um relacionamento entre os dois personagens. Mais que ser comunicado que os dois personagens têm coisas em comum, o jogador AGE para que esse relacionamento ocorra.

Ritmo da narrativa: quando o ludema de exploração ocorre, ao jogador abrem-se as possibilidades de uso do cenário: Mike se encontra no bosque. Para além do aumento de tensão descrita acima, a chave de leitura do jogador sobre o cenário muda: ele passa a perceber como um campo exploratório, onde pode buscar coisas (pistas, totens, etc). O ludema justifica seu nome (exploração) e - esse o aspecto que mais nos interessa aqui - afeta de forma potencialmente radical a narrativa porque pode alterar o ritmo dos acontecimentos narrados. Cada jogador alterará de forma diferente o ritmo da narrativa, pois o ludema transfere a ele (o jogador) o controle do avanço da narrativa. Determinado jogador permanecerá alguns minutos vasculhando os cenários e objetos da floresta de forma a encontrar algo interessante. Já outro avançará pelos cenários sem essa preocupação, visando encontrar Jessica rapidamente - e, portanto, fechar o cardinal *Encontrar Jessica*. Do ponto de vista da narrativa, esse ludema de exploração entrega ao jogador o controle da cadência narrativa. No limite, essa característica pode transformar radicalmente a experiência do jogo, que enquanto para uns vai durar quinze horas, para outros apenas duas horas.

Catálise - Mike decide ou não explorar o Abrigo

Neste momento do Episódio 3, Mike está ainda com Jéssica, indo em direção a cabana. Ao longo do caminho são apresentados diversos índices que dão certa atmosfera ao ambiente: uivos, gritos, vento e outros, proporcionando a sensação de suspense e medo. Todos esses momentos estão portanto, aninhados em um cardinal *Encontrar Cabana*. A existência dos ludemas permite que essa oferta de índices durante o percurso altere o ritmo do jogo, dependendo do tipo de performance e perfil do jogador. Por exemplo, em algum momento do trajeto, os personagens passam por um abrigo de madeira. Alguns jogadores vão explorá-lo, enquanto outros não. As duas atuações - resultado da existência de ludemas - fazem com que a narrativa se altere: resultante do ludema de exploração, a ação *Explorar Abrigo* se torna uma catálise dentro do cardinal *Encontrar Cabana*. Quando o jogador percebe a possibilidade de exploração e age nesse sentido, a narrativa se estende, colocando em "pausa" o cardinal *Encontrar Cabana*. Sem a existência do ludema naquele ponto, o tempo da narrativa até o final do cardinal seria menor. Da mesma forma, o jogador teria menos

exposição aos diversos índices e informação colocados dentro daquele trecho. A catálise, portanto, dá certo ritmo a contação da história, alargando os tempos da narrativa.

É importante fazer notar que as funções serão catálises ou cardinais dependendo de qual trecho se quer analisar. Se o objeto da análise é o cardinal *Encontrar Cabana*, a função *Explorar Abrigo* pode ser considerada uma catálise. Mas se a função analisada for *Explorar Abrigo*, esta passa a ser um cardinal.

Aparentemente, os ludemas atuam da mesma maneira seja na função cardinal seja na função de catálise: a) aumentando a tensão narrativa, ao jogar a responsabilidade do desenrolar narrativo ao jogador; b) potencializando as relações entre os personagens, uma vez que o jogador vai não apenas "ler" sobre essas relações, mas vai ser o instrumento que as vai performatizar, ajudando a criação de vínculos emocionais com os personagens; e c) jogando parte do controle do ritmo e do controle da narrativa ao jogador.

Na trilha para a Cabana - função Informacional

Para Barthes, a unidade informacional serve para “identificar, para situar no tempo e no espaço”. *Until Dawn* apresenta unidades informacionais variadas. Caminhando nas trilhas da montanha em direção a cabana, diversas unidades informacionais estão a operar: o som do vento nas árvores, a neve em todo o lugar, as roupas pesadas que Mike e Jessica vestem. Todas essas funções sonoras, visuais e cinemáticas situam a narrativa no espaço: a trilha da montanha que leva da casa grande à cabana, em uma noite escura e tempestuosa. Esses elementos operam no jogo da mesma forma que operam em uma narrativa audiovisual não interativa ou em um livro, ajudando o jogador/leitor/espectador a situar-se e aos personagens. Ao mesmo tempo, fornece à narrativa diversos elementos de realidade e credibilidade. É o caso, por exemplo, das texturas das árvores, dos sons dos passos dos personagens, dos detalhes das dobras e estampas das roupas dos personagens, da forma como os flocos de neve caem. Todos esses exemplos emprestam ao mundo ficcional de *Until Dawn* referências da realidade do mundo, objetivando-o torná-lo mais crível.

Por cima do funcionamento das unidades informacionais, os ludemas irão atuar de formas diversas, potencializando e alterando seu efeito sobre a narrativa. Nos casos do parágrafo anterior, uma árvore particularmente interessante ou um som de vento que se assemelhe a um uivo podem detonar ludemas de exploração por parte do jogador, que aproxima o personagem da árvore para descobrir se há alguma pista ali, ou que achando ter ouvido um uivo apressa o passo por medo de um ataque.

Complexificando um pouco mais, temos o exemplo dos totens que Mike encontra no caminho, que detonam fenômenos narrativos interessantes. Os totens são encontráveis durante o jogo. Ao encontrar o primeiro, o jogador reconhece que são colecionáveis. O jogo oferece um sistema interno operacionalizado por ludemas de coleta. Durante o jogo, o jogador vai “completando” em partes, totem a totem, as estátuas indígenas. Ao coletá-las, algumas funções informacionais ocorrem:

- O totem detona a aparição de uma animação que mostra o futuro potencial de um dos personagens. No caso do totem encontrado por Mike no início do capítulo, exibe Jéssica em uma situação aparentemente perigosa dentro da mina. Da forma como é mostrada, percebe-se tratar-se de uma situação que ocorrerá no futuro (uma vez que no presente eles se encontram na trilha). A visão de Jessica em perigo situa o tempo narrativo (futuro) trazendo informações sobre ele e o diferindo claramente do tempo (presente) em que os personagens parecem estar operando durante o jogo.

- Cada totem achado completa uma parte dos vídeos “documentários” que mostram relatos do passado da montanha, quando as minas ainda estavam funcionando e quando os mineiros encontram os primeiros sinais de que algo estranho habita o lugar. Nesse tempo passado existe inclusive a figura de um narrador, que apresenta em textos e imagens o desenrolar das coisas que lá ocorreram. Esses trechos de vídeo vão compondo as narrativas passadas e entregam informações que podem ser levadas em consideração pelos jogadores em suas tomadas de decisão. Para além disso a função informacional do totem também marca, como no caso anterior, um pulo do tempo narrativo, mas dessa vez para o passado e não para o futuro.

É importante ressaltar que apesar dos exemplos aqui dados serem de unidades informacionais, também podem em determinados casos serem considerados indiciais, no sentido de que ajudam a construir uma atmosfera ou “clima” para a narrativa. Esse duplo pertencimento é comum. Para os objetivos aqui presentes, o importante é que essas funções informacionais ressaltam e situam o tempo da narração, o espaço da narração e fornecem efeitos de realidade à narrativa.

Do ponto de vista de uma teoria dos jogos, as informações resgatadas e a mudança no tempo narrativo estão operando dentro de ludemas de coleta. Quer dizer que além das questões narrativas tradicionais - "revelar o passado" ou "antecipar o futuro"- o ludema de coleta se oferece como um meta-jogo que pode estimular a busca por essas "peças narrativas" pelo prazer de "completar as peças" e não apenas pela curiosidade de desbravar a narrativa.

Na Cabana - função Indicial

Para apresentar exemplos de índice iremos ilustrar o trecho final da narrativa do episódio. Quando Mike e Jéssica chegam a cabana o cardinal *Encontrar a Cabana* se encerra e outro cardinal *Seduzir Jéssica* se inicia. Durante este cardinal, o jogador é demandado através de uma série de ludemas cognitivos a seduzir Jéssica. Isto fica claro no discurso das personagens e nas escolhas a serem realizadas.

Este cardinal parece ter uma relação forte com o sistema de relacionamentos que está ligado à psicologia das personagens. Esse sistema opera com vetores que irão estabelecer o grau de relação entre as personagens, bem como designam seis vetores próprios de cada personagem: honestidade, caridade, graça, coragem, romantismo e curiosidade. O status desses vetores irá alterar diálogos e sequências ao longo da trama. Os ludemas serão utilizados como modificadores destes vetores. Ao fim da operação de cada ludema cognitivo, o jogo informa a *Alteração de Status*, o que indica que os vetores foram modificados de acordo com o tipo de decisão tomada naquele ato.

Nesse ponto, os ludemas cognitivos dão ao jogador a possibilidade de escolher entre diversas ações: acender a lareira, arranjar um cobertor, fechar as janelas, ter uma discussão de relacionamento. Todas regulam a aproximação ou afastamento do objetivo da função *Seduzir Jéssica*. Os ludemas cognitivos operam essas funções indiciais, permitindo ao jogador orquestrar o relacionamento dos personagens, modificando os vetores.

Outro sistema importante para as relações indiciais desta trama, é o Quadro de Pistas. Barthes (1973, p. 34) confere aos índices a atividade de deciframento, que é a característica marcante destes elementos. Estes itens de jogo - as pistas - operam primordialmente através de ludemas de coleta. Cada pista encontrada é como uma figura de um álbum que vai se completando. A estrutura de armazenamento destas pistas como "álbum de figurinhas", permite inclusive que os jogadores percebam que existem informações faltando, e assim retornem a explorar espaços que já percorreram.

Nesse caso, por exemplo, a descoberta de uma fotografia pode ajudar o jogador a reconhecer um fato importante de uma personagem em outro momento do jogo. É na ordem do jogo cognitivo (que se encontra na mente do jogador) que essas peças vão ganhando significado. As pistas, assim como os vetores de relacionamento, trabalham como funções indiciais. Os Quadros de Pistas e o Sistema de Relacionamento vão reforçar visualmente as

unidades indiciais, o primeiro como um álbum de figurinhas e o segundo como ficha de personagem de Role Playing Game (RPG).

4 CONSIDERAÇÕES

Os Ludemas cumprem diversos papéis, mediando a relação entre o sistema narrativo e lúdico. Possibilitam a existência do *game* e potencializam a narrativa. Mesmo nesse artigo - em que optou-se por analisar apenas o nível das funções (como proposto pela análise estrutural de Barthes), sustenta-se que essa articulação entre função narrativa e ludema produz diferentes resultados na narrativa através de três diferentes formas: a) a tensão narrativa; b) a atuação como personagem; c) o ritmo da narração.

Tensão narrativa é potencializada toda vez que a responsabilidade da(s) ação(ões) é transferida ao jogador, obrigando-o a tomar decisões e agir (inclusive fisicamente) sobre o jogo. A potencialização ocorre porque no momento em que a responsabilidade passa a ser do jogador há a presunção de que o resultado de suas ações não será necessariamente positivo. Diferente de uma narrativa "tradicional", em que o leitor acompanha sem interferências sobre a forma da narrativa, no *game* há a consciência de que as coisas não estão sendo narradas necessariamente para o desfecho "correto" ou desejado, mas podem por outro lado estarem indo no caminho da morte do personagem.

Durante o cardinal *Encontrar Jéssica* o ludema exploratório aumenta a tensão narrativa por causa das características indiciais daquele trecho (som ambiente, trilha, sombras, neve, etc...). Se sem o ludema a tensão narrativa já ocorreria devido a esses índices, com a existência do ludema de exploração se acrescenta a percepção da possibilidade de falha do jogador.

A ação do ludema parece potencializar a construção da empatia do jogador em relação aos personagens. Em *Until Dawn* o jogador é obrigado a assumir as ações de diversos dos personagens. No momento em que cada um desses passa a ser um avatar, instaura-se um processo de identificação entre o jogador e o personagem, uma vez que o sucesso/falha de um será também o do outro. Ao mesmo tempo, inicia a possibilidade do jogador assumir a personalidade do avatar, agindo de forma a criar coerência entre a personalidade do

personagem e a ação performatizada pelo jogador. Disso resultam "jogos" de interpretação pessoais. Durante as sessões de jogo, aconteceram tentativas de "matar" um ou outro personagem por serem considerados "muito chatos" pelos jogadores, o que indicia uma forte capacidade de empatia entre jogador/personagem.

Em *Until Dawn* é interessante notar também que há o uso de uma mecânica de construção de atributos de personalidade que são resultado direto de ludemas cognitivos: ou seja, o jogador, ao escolher entre uma ou outra fala, acaba modificando os parâmetros de personalidade de cada personagem e, portanto, atuando sobre a participação desses na história.

O Ritmo narrativo se refere a cadência narrativa imposta pelo jogo e executada pelo jogador nas escolhas feitas através da intermediação dos Ludemas. Diferente da narrativa "não interativa", no jogo existirão três instâncias que interferem no tempo da narrativa. Cada uma delas referente a uma das dimensões da estrutura de jogo (ver quadro 01): o sistema de jogo, o sistema narrativo e os ludemas. Significa que o ritmo da narrativa em jogos digitais é resultado da ação dessas três dimensões.

O sistema narrativo articula o tempo através dos dispositivos habituais da linguagem: descrição do tempo, espaço, personagens, ações, etc. O sistema de jogo influencia o ritmo ao propôr tipos de regras e mecânicas específicas: por exemplo, a escolha de uma ação por turnos e ação por tempo real. A função *Encontrar Jéssica* resultaria um ritmo diferente se apresentasse outra mecânica de jogo, como jogar dados para decidir o quanto o personagem pode andar, por exemplo. Os ludemas também interferem no ritmo narrativo. Um Mike procurando por Jéssica através de ludemas exploratórios resulta um ritmo diferente de um Mike que procura por Jéssica através de Ludemas Cognitivos.

Também é interessante ressaltar que as funções informacionais, modificadas pela ação dos ludemas, podem gerar novas catálises (previstas ou não pelos produtores) dentro da narrativa, o que não ocorreria na narrativa tradicional. Quando em um livro o autor descreve uma paisagem, seu objetivo é instrumentalizar o leitor a criar uma paisagem mental. No jogo, entretanto, a descrição dessa paisagem pode também induzir o jogador a agir. Assim, uma árvore colocada no cenário apenas para fins indiciais e/ou informacionais pode detonar um ludema de exploração e, portanto, alterar o ritmo da narrativa.

A contribuição do nível das funções no jogo acontece de diferentes formas. Como narrativa "tradicional", que confere clima e tensão à estória e/ou também como parâmetro dentro das mecânicas de jogo. Quando a função está ligada a uma mecânica de jogo, pode ou

não afetar a estrutura da narrativa. No primeiro caso, a estrutura da história do jogo não muda, enquanto no último pode mudar. Em *Until Dawn*, sistema de pistas é um exemplo do primeiro caso e o sistema de relacionamentos é um exemplo do segundo.

A descrição da articulação entre as três diferentes dimensões ajuda a compreender porque algumas vezes uma história pode parecer mais ou menos consistente quando pensada em diferentes mídias. Uma personalidade considerada "mal construída" nos livros, por exemplo, pode nos jogos se beneficiar de recursos de empatia resultantes da identificação jogador/avator. Ou, como é bastante comum, uma situação que seria considerada absurda no livro ou no filme é perfeitamente crível no jogo. A dimensão narrativa tradicional é expandida pela atuação das outras dimensões, não sendo, portanto, a única fonte narrativa da história de um jogo. Em razão disso, analisar sua história apenas do ponto de vista tradicional é insuficiente para o entendimento de como ela e seus personagens agem.

Considerando as restrições do estudo pode-se perceber que mais esforços devem ser feitos para mapear as possibilidades de relacionamento propostas entre os sistemas narrativo e de jogo através da atuação dos Ludemas. Para além desse aprofundamento, também se faz necessário ampliar as explorações das relações dos demais níveis da estrutura narrativa com as outras dimensões propostas como estrutura de jogo neste ensaio.

5 REFERÊNCIAS

AARSETH, E. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore and London: **The Johns Hopkins University Press**.

BARTHES, R. (1973). **Análise Estrutural da Narrativa**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes.

ESKELINEN, M. (2001). **'The gaming situation,'** in *Game Studies*. Vol. 2. Disponível em: <http://www.gamestudies.org>. Acessado em 23 de março de 2006.

FRASCA, G. (1999). **"Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative."** *Ludology.org: video game theory*. Disponível em: www.ludology.org. Acessado em 23 de março de 2006.

FRASCA, G. (2003). **"Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place."** *Level-up: Digital Games Research Conference*. Ed. Marinka Copier & Joost Raessens. Utrecht: Utrecht University.



HUIZINGA, J. (1997). **Homo ludens: proeve ener bepaling van het spelelement der cultuur.**

Amsterdam: Pandora.

JENKINS, H. (2004). "Game design as narrative architecture." First person: new media as story, performance, and game. Ed. Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan. Cambridge, Ma: **The MIT Press.**

JUUL, J. (2001). 'Games telling stories? - A brief note on games and narratives,' in Game Studies, vol. 1. Disponível em: <http://www.gamestudies.org>. Acessado em 29 de março de 2017.

MURRAY, J. (1997). Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace. Cambridge, Ma: **The MIT Press.**

PINHEIRO, C. M. P.; BRANCO, M. A. A. (2006). Uma Tipologia de Games. **Sessões do Imaginário** (Impresso), v. 15, p. 33-39.

WOLF, M. J. P. (1997). The medium of the video game. Austin: **The University of Texas Press.**



Original recebido em: 22 de agosto de 2017

Aceito para publicação em: 03 de agosto de 2018

Cristiano Max Pereira Pinheiro

Formado em Publicidade e Propaganda pela PUCRS (1999), Mestre em Comunicação Social, também pela PUCRS (2002) com a dissertação "Imagem Analógica, Digital e o Imaginário, e o Doutor em Comunicação Social, pela mesma universidade, com a tese "Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação". Foi Coordenador dos Cursos de Jornalismo, Relações Públicas e Publicidade e Propaganda de 2007 a 2014, é Professor do Mestrado de Indústria Criativa da Universidade FEEVALE em Novo Hamburgo/RS. Articulador do Setor de Economia Criativa, participa de grupos de desenvolvimento de políticas articuladas com o Governo Federal, esteve na Missão Brasil/Espanha/Inglaterra de Produção de Conteúdos Digitais. É sócio-diretor da desenvolvedora de jogos, Ludema Game Studio. Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em Novas Tecnologias, atuando principalmente nos seguintes temas: games, comunicação, criação publicitária, ludologia, narrativa e cibercultura. Professor do Mestrado de Indústria Criativa da Universidade Feevale.

Marsal Ávila Alves Branco

Doutor em Comunicação Social - Teoria dos Jogos Digitais (Unisinos, 2011); Mestre em Comunicação Social - Estruturas Discursivas Digitais (Unisinos, 2005); Graduação em Publicidade e Propaganda (Universidade da Região da Campanha, 2002). Atualmente, é professor titular da Universidade Feevale; Líder do Grupo de Pesquisa em Indústria Criativa (CNPQ); Vice-coordenador do Mestrado em Indústria Criativa; Coordenador do Curso de Tecnologia em Jogos Digitais da Universidade Feevale; Presidente do I3C - Instituto Curiosidade Ciência e Criação; Sócio diretor e fundador da Ludema Game Studio, empresa de desenvolvimento de jogos, simuladores e sistemas gamificados; Coordenador do Laboratório de Objetos de Aprendizado e do Laboratório de Produção de Jogos Digitais da Universidade Feevale; Vice presidente de Comunicação e Marketing da ABRAGAMES - Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais; Conselheiro e Fundador da Associação de Desenvolvedores de Jogos Digitais RS. Tem experiência profissional na área de de Publicidade e Propaganda e desenvolvimento de jogos digitais, simuladores e sistemas gamificados. Na pesquisa científica, têm como principal objeto de estudos a Indústria Criativa, Construtos Digitais de Aprendizagem e Jogos Digitais; Consultor do United Nations Development Programme; Consultor do Projeto Brasil 4D da Empresa Brasileira de Comunicação.



Esta obra está licenciado com uma Licença
Creative Commons Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional