

DA LEITURA AO JOGO, UMA ANÁLISE DA INFLUÊNCIA DA NARRATIVA DE MASS EFFECT NOS JOGADORES.

Graduando Pedro Antônio Araújo Bastos (CEFET-MG)
Mestranda Sabrina Ramos Gomes (CEFET-MG)

INTRODUÇÃO

Quem nunca sentiu aquele aperto no coração ao ler um livro, ao ver um filme, ou mesmo ao jogar? Quem nunca, nessa era dos controles remotos, consoles ou mesmo *streamings*, nunca parou no meio de uma história e olhou para o vazio a fim de pensar no que aquilo significava? Não só no plano das ideias, mas no que aquilo significava para você em especial. Um “não” em resposta a essas perguntas é uma possibilidade remota para a grande maioria. As narrativas, aqui sinônimos de histórias, importam para a humanidade desde os tempos imemoriais. Como ressalta Barthes:

A Narrativa está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopéia, na história (...). A Narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a Narrativa começa com a história da humanidade, não há, nem nunca houve, em nenhum local, um povo sem narrativa, todas as classes, todos os grupos humanos têm suas narrativas (BARTHES, 1972, p. 19).

Narrativas, então, das clássicas histórias lineares dos mitos e contos de fada, às pós modernas desconstruções de Joyce e Guimarães Rosa detêm em si uma essência. A essência da experiência de se entrar no mundo ficcional e ali se entregar ao prazer do texto, ou seja, fazer um pacto com aquela história e durante o tempo em que se estiver envolvido, crer que ela é em certa parte real. Sendo assim, as histórias nos levam a esse mundo além do nosso mundo, no qual podemos “brincar” de faz de conta, mesmo não sendo mais crianças, como Umberto Eco nos mostra em trecho de *Seis passeios pelo bosque da ficção*:

Qualquer passeio pelos mundos ficcionais tem a mesma função de um brinquedo infantil. As crianças brincam com boneca, cavalo de madeira ou pipa a fim de se familiarizar com as leis físicas do universo e com os atos que realizarão um dia. Da mesma forma, ler ficção significa jogar um jogo através do qual damos sentido à infinidade de coisas que aconteceram, estão acontecendo ou vão acontecer no mundo real (ECO, 2004, p. 93).

O poder de nos emocionar dessas narrativas está justamente na aceitação do “quê” de real presente na história contada, mesmo que apenas na realidade criada na nossa imaginação, motivada por essa interação com os textos, aqui considerada em sentido amplo. Marie Laurie Ryan, crítica literária americana, discute ao longo de sua produção acadêmica científica, sobre como nós, “leitores”, tanto das novas como das velhas mídias, interagimos com essas histórias e como elas, mesmo as mais simples, detêm o nosso encanto. Encanto esse que se dá justamente na dinâmica da criação de “mundos possíveis” pela leitura, que para a autora possibilita “a experiência através da qual um mundo ficcional adquire a presença de uma realidade autônoma e independente da linguagem, povoada por seres humanos vivos” (RYAN, 2001, p. 14). A leitura é encarada aqui como a experiência midiática promovida pela narrativa e evocada assim nessa metáfora do texto como mundo e do texto como jogo. A perspectiva do texto como jogo é vista desde a pragmática em Wittgenstein na Linguística, até na Teoria literária em Eco. Tanto ler quanto jogar ficção são atividades que remetem ao prazer, à fruição e por essa característica intrínseca a ambas podemos aproximar essas mídias, como faz Ryan ao com-

parar o ato de jogar ao ato de ler. Assim, imergimos na estória tanto no livro quanto no *videogame*.

Janet Murray, pioneira nos estudos de narrativa em novas mídias e nos estudos do *videogame* como ficção, apresenta uma visão romântica de *tecnolover* em seu livro *Hamlet no Holodeck*, em que coloca o *videogame* como a próxima potencial nova e melhor forma de se experimentar uma narrativa. Para a autora, a interação que o *videogame* permite complementar as estórias, que antes eram tocantes, comoventes, mas limitadas a uma mídia que não permitia ao usuário o controle da narrativa, e confere a elas uma nova dimensão. Murray salienta que:

Como Sherazade e Jesus bem sabiam, contar histórias poder ser um poderoso agente de transformação pessoal. As histórias certas podem abrir nossos corações e mudar aquilo que somos. As narrativas digitais acrescentam um novo e poderoso elemento a esse potencial, oferecem-nos a oportunidade de encenar as histórias ao invés de simplesmente testemunhá-las. (MURRAY, 2003, p.166).

Independentemente da postura de acreditar ou não na potencial superioridade de uma mídia sobre a outra, os estudos de Murray nos ajudam a compreender conceitos tais como o de agência, “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 2003, p.127); e do jogador como interator: “O interator não é autor da narrativa digital, embora possa vivenciar um dos aspectos mais excitantes da criação artística – a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos. Isso não é autoria, mas agência.” (MURRAY, 2003, p.150). Esses conceitos nos ajudam a entender a relação emocional que o jogador tem com o jogo e o modo como essas narrativas podem influenciá-lo, assim como as estórias, sejam elas preestabelecidas na ideia da jornada do herói, ou construções literárias sofisticadas. E mesmo tendo estórias, muitas vezes presas na ideia da jornada do herói, as narrativas ali inseridas ainda têm o poder e a capacidade de nos emocionar, independente do caráter de clichê envolvido em sua criação. Nos *games*, as estórias têm uma proposta diferente do caráter artístico buscado na qualidade da obra literária, como ressalta Freitas:

É fundamental notar a importância da reflexividade nessa relação entre ficção e jogo. Não só a ficção dita as regras, mas também as qualidades ficcionais de um *videogame* são em amplo grau determinadas pelas qualidades funcionais que elas pretendem codificar, e isso significa que essas ficções frequentemente irão parecer menos que reais (TAVINOR, 2009). Portanto, antes de criticar a narrativa de um *videogame* como rasa, pueril ou em algum outro aspecto inferior às histórias narradas por mídias como o cinema, o teatro e a literatura, devemos entender que, nos *games*, ela desempenha um papel especial (FREITAS, 2015, p. 64, 65).

Os *videogames*, assim como os livros, evocam esse poder da narrativa de nos imergir, com a diferença de que nos jogos a imersão é permeada pela interação com a estória, por meio da agência do player de poder observar as consequências dos seus atos naquele mundo ficcional de forma mais imediata. Os *videogames* podem despertar emoções e reações maiores justamente nesse segundo momento, no qual jogador vê as consequências das escolhas na tela, e como estas moldaram aquele universo ficcional. Tal percepção imediata leva o jogador a questionar em profundidade as suas decisões, tendo em vista o impacto causado pelas consequências, mostradas segundo a visão do “autor” do jogo na tela. E graças aos recursos do *save game*, o jogador pode voltar atrás e mudar as decisões, após verificar as consequências de sua outra escolha. As escolhas nos jogos são frequentes, variando de detalhes casuais, como qual roupa o personagem vestirá, aos mais concretos, como aonde aplicar os recursos recolhidos ao longo do jogo. Esse poder da agência nos jogos nos treina para pensar sobre as nossas próprias escolhas cotidianas, e quais ações têm consequências. Assim, assistir em um tempo relativamente imediato as consequências das escolhas faz com que questionemos o como fazemos as nossas próprias. Além disso, a possibilidade de escolher inúmeras vezes nos jogos nos faz perceber a

variabilidade das ramificações de nossas escolhas reais. Seja *Call of Duty* ou *Mario Bros*, *Mass Effect* ou *Candy Crush*, os jogos nos levam a pensar estrategicamente, desde saltar um buraco ou alocar o próximo doce, até matar mais um adversário ou até mesmo salvar a galáxia!

Várias possibilidades narrativas são potencializadas nos RPG's, ou role playing *games*, jogos em que o caráter de escolha é intrínseco do gênero, podendo acontecer desde o contato inicial com a história, com a possibilidade do jogador escolher quem será o protagonista ou como esse, se existente, se comportará perante as situações mostradas na narrativa. Um RPG em especial, *Mass Effect*¹, é um exemplo de como a narrativa dos jogos pode levar o jogador a pensar em questões profundas e filosóficas tais como o que nos define como humanos, o que realmente são as divindades, ou ainda qual é o limite moral dos governantes. *Mass Effect* começa com a decisão do jogador de quem será o seu comandante e que experiências passadas moldaram a postura desse futuro herói. O líder Shepard pode ser desde o filho de militares que seguiu os passos dos pais e foi, também, servir à Terra como cadete no espaço; ele pode ser filho dos primeiros colonos terráqueas de novos planetas ou mesmo um órfão marginal morador das megalópoles terrestres. Além disso, o jogador determina o porquê ele seria ideal para ser o XO² da nave de ponta SSV Normandy, ao decidir se Shepard foi um herói de Guerra que salvou várias pessoas em um atentado; um sobrevivente que sozinho resistiu ao ataque de um *TrasherMaw*³; ou ainda aquele que sempre cumpre a missão, mesmo que seu time morra para tanto. Todas as escolhas que logo se apresentam, já levam o jogador a pensar em quem eles querem que viva aquela história e como ela será diferente para cada perfil de personagem.

Todos os jogos da série *Mass Effect* são permeados pela ideia de que Shepard, e consequentemente o jogador, estão moldando o universo ficcional. A jornada de Shepard não foge dos clichês tradicionais da jornada do herói, que é chamado para realizar seu feito grandioso, pois ao mesmo tempo em que ele é parte da comunidade galáctica, ele se destaca e é escolhido para seu “chamado da aventura”. Independente de conhecermos a estrutura e o padrão dessas narrativas, elas ainda nos envolvem justamente por esse caráter de familiaridade na estrutura. Esse caráter sozinho, no entanto, não é o que faz com que joguemos ou lemos uma história, mas sim a “cor” que damos à narrativa por meio das escolhas dos produtores de temática, do cenário, das personagens, aspectos que ainda fazem necessário o fator humano para moldar esses clichês, como ressalta Murray:

A natureza padronizada do ato de contar histórias faz com que ela seja especialmente apropriada para o computador, feito para modelar e reproduzir padrões de todos os tipos. Mas ninguém gostaria de ouvir uma história que fosse um mero arranjo mecânico de padrões. De que modo podemos dizer ao computador quais deles usar e como eles devem ser usados? (MURRAY, 2003, p. 180-181).

Shepard, como todo bom protagonista de jogos, é levado a fazer escolhas decisivas para o universo do jogo. Uma das mais marcantes entre elas é quando ele, mesmo tendo como ameaça à galáxia uma forma sapiente de vida sintética, tem que escolher aceitar ou não um ser sintético entre seus companheiros. Esse ser, uma Inteligência Artificial (*Geth*) com corpo físico de um robô chamado *Legion* (clara intertextualidade com o demônio bíblico Legião). *Legion* durante o jogo pede ajuda à Shepard para lidar com “seu povo”, pois o software da AI *Geth* não mais apresenta uma facção, não mais existe um consenso do que eles como forma de vida devem fazer: se devem como os *Reapers* tentar destruir os orgânicos, ou se devem continuar sua convivência relativamente pacífica com os or-

1. *Mass Effect* é uma série de jogos de RPG de ficção científica desenvolvido pela softhouse canadense BioWare e lançado para Xbox 360, Windows e, em sua sequência, também para Playstation 3. Os jogos retratam a jornada do(a) Comandante Shepard para salvar a galáxia da ameaça Reaper (seres sintéticos que buscam destruir os orgânicos).

2. Cargo militar da marinha, equivalente ao segundo no comando de um navio, no caso do jogo, o segundo em comando nave espacial.

3. Animal gigantesco agressivo em forma de minhoca gigante que assola alguns planetas do jogo.

gênicos. A decisão do que fazer recai sobre Shepard, pois os *Geth*, representados na figura de *Legion*, não conseguiram chegar a um consenso sobre qual seria a opção mais coerente para eles como “raça”. Shepard, então, tem como opção implantar um vírus que expurgaria o conflito da “mente” da facção que deseja se juntar aos *Reapers*, e eles nem se lembrariam de alguma vez terem pensado diferente e ou destruir por completo os dados dessa facção.

Ao jogar essa missão, chamada “Uma Casa Dividida” (uma referência tanto a um dos famosos discursos de Lincoln sobre escravidão, quanto à passagem bíblica em que a doutrina de Jesus, em Marcos:3 e em Mateus:12, é questionada pelos fariseus), nos deparamos com um forte questionamento moral. Ali, não estamos lidando com humanos, e sim com máquinas, então independentemente de serem sapientes ou não, os *Geth* não seriam “pessoas”, assim poderíamos simplesmente tirar o seu livre arbítrio? É melhor morrer ou sofrer lavagem cerebral? O que nos faz melhores que os *Geth*, somente o fato de sermos orgânicos? Então o que nos define como seres não é a consciência de si? Não pensamos duas vezes em atribuir valor a obras tanto literárias como cinematográficas que apresentam essas questões por meio das suas metáforas ficcionais. E porque agiríamos diferente com os jogos? A equipe da Bioware idealizadora de *Mass Effect* buscou, durante o decorrer do jogo, trazer para o jogador justamente esses questionamentos, além de mostrar que poderíamos sair da metáfora do Comandante Shepard e trazer para nossa vida a questão sobre o que nos define, ou se é melhor nos adequarmos a “morrer” lutando.

Por fim, podemos ver que as narrativas ficcionais, estejam elas inseridas em antigas ou em novas mídias, têm o poder de nos influenciar, emocionar e conseqüentemente, formar nossa opinião. A metáfora da jornada do herói permeada por suas diferentes roupagens e inserida em novas mídias ainda é capaz de instigar questionamentos e despertar a imaginação tanto do jogador quanto do leitor. E o que, às vezes, é visto como sinal de um caráter superficial da narrativa dos *games*, como o uso de arquétipos e estereótipos, também pode ser considerado uma estratégia para facilitar o contato do jogador com um novo mundo, no qual ele deve tomar decisões e ali estabelecer seu contato imaginário com esse novo universo ficcional. A partir desse contato e dessa experimentação do poder da agência no ficcional, o jogador traz para o mundo real a habilidade de questionar suas decisões e suas conseqüências, além de abstrações filosóficas primordiais. Sendo assim, podemos dizer que os jogos fazem com que pausemos nossos *joysticks* para pensar no que realmente importa, muito além da ficção.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARTHES, Roland. Introdução à Análise estrutural da Narrativa. In: *Análise estrutural da Narrativa*. Rio de Janeiro. Editoras vozes. 1971.

COPIER, M. *Connecting worlds: Fantasy, role-playing games, ritual acts, and the magic circle*. DIGRA 2005: Changing Views: Worlds in Play, Vancouver, BC. Disponível em <[http://www.digra.org/dl/order_by_author?publication=Changing%20Views:%20Worlds %20in%20Play](http://www.digra.org/dl/order_by_author?publication=Changing%20Views:%20Worlds%20in%20Play)> Acesso em: <8/11/2015>

ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

FREITAS, Filipe. *Do jogo como texto como mundo ao jogo como texto como jogo: um modo de desembaraçar Braid*. XXIII Encontro Anual da Compós – Universidade Federal do Pará. 27 a 30 de maio de 2014.

FREITAS, Filipe Alves de. *A Poética do Video Game: Um estudo do potencial estético dos jogos digitais casuais*. Belo Horizonte: UFMG, 2015. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Progra-

ma de Pós-Graduação em Comunicação, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, UFMG, Belo Horizonte, 2015.

JÄRVINEN, Aki. *A Meaningful Read: Rules of Play* reviewed. Revista eletrônica *Game Studies* volume 4, issue 1 November 2004. Disponível em <<http://www.gamestudies.org/0401/jarvinen/>> Acesso em: <8/11/2015>

HUIZINGA, J. (1950). *Homo Ludens: A study of the play element in Culture*. Boston: Beacon Press Kindle Edition

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality*. Immersion and interactivity in literature and electronic media. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2001.

RYAN, Marie-Laure. *Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media*. *Game Studies*. Vol 1, N 1, jul. 2001. Disponível em Acesso em: 11 abr. 2011.

TODOROV, Tzvetan. *Poética da Prosa*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.