

DRAMA INTERATIVO¹

hibridações entre jogo e narrativa

Fernanda Costa e Silva²

Resumo: Este trabalho busca discutir a hibridação entre jogo e narrativa no meio digital, evitando a polêmica entre “ludólogos” e “narrativistas” sobre a relevância da narrativa para o desenvolvimento dos jogos, através da proposta de uma abordagem alternativa: o estudo de dramas interativos. Esta abordagem é especialmente importante nesse momento em que cresce o número de produções narrativas digitais que utilizam características lúdicas a seu favor, experimentando com as particularidades do meio. A partir de uma análise dos conceitos de ludus e paidia, sugere-se a utilização de duas variáveis – controle autoral e indeterminação – para um posicionamento de produções lúdicas e narrativas em relação ao eixo play e game. Três produções interativas – Masq, Inanimate Alice e Façade e seu posicionamento são a seguir analisados, indicando algumas formas emergentes de hibridação jogo-narrativa.

Palavras-Chave: Cibercultura. Narrativa. Jogos.

1. Introdução

Pode ser absurdo sugerir que todas as mídias interativas são espécies dos jogos, mas os jogos parecem oferecer uma maneira útil de pensar sobre tais meios. (Moulthrop, p.64)

Stuart Moulthrop está correto ao sublinhar a importância dos jogos para a compreensão do ciberespaço. Se a história dos vídeo games data da década de 1960, os jogos tradicionais já existem pelo menos desde o século XXV a.C. e sua importância para a sociabilidade humana foi discutida em vários estudos. No meio digital, no entanto, os jogos atingem um novo nível de influência. Utilizando-se de forma não-precedente das especificidades do meio, em especial da capacidade do computador de reagir ao *input* do usuário de forma processualmente programada, abrem portas para novas utilizações e gêneros que superam a mera transferência de suporte.

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Comunicação e Cibercultura”, do XVI Encontro da Compós, na UTP, em Curitiba, PR, em junho de 2007.

² Doutoranda da Universidade Federal Fluminense, fernandacostaesilva@gmail.com.

Esse trabalho parte da premissa de que um desses novos gêneros é o drama interativo. Ainda que a relação entre narrativa e jogos seja motivo de polêmica, nota-se, cada vez mais, um uso crescente do lúdico nas narrativas digitais. Acredita-se que aí esteja o futuro desse tipo de produção e, talvez, da melhor utilização do potencial artístico-narrativo desse meio.

2. O sonho da narrativa interativa

Em um canto distante da galáxia, em algum momento do século XXIV, a esperta e competente Kathryn Janeway, capitã da nave espacial *Voyager*, está descansando de seus deveres em sua *holonovel* favorita. Trocando seu uniforme de *Starfleet* lustroso de laicra por um enorme o vestido da era vitoriana, Janeway entra em uma das holosuítes da nave que está rodando uma simulação tridimensional de um de uma sala de estar inglesa ricamente mobiliada, com poltronas confortáveis e um fogo aceso. Meditando ao lado do fogo está o lindo herói romântico, que a cumprimenta enquanto ela entra como sua governanta, Lucy Davenport. Dá-lhe um olhar significativo, e ela o retorna, séria. (Murray, 1997).

Se o sonho do *holodeck* ainda está distante da realidade cotidiana dos usuários de computador, pode-se vislumbrar inúmeras outras tentativas de criar possibilidades dramáticas e interativas no meio digital.

No início dos anos 2000 predominava nesse campo uma discussão sobre a disparidade entre jogos e narrativas. Os ludólogos, como se auto-intitulam os estudiosos de jogos, repudiavam a utilização de conceitos narrativos na descrição e análise de seu objeto de estudo, criticando o “colonialismo narrativista” que, segundo Espen Aarseth (2004), busca transformar os jogos em “uma forma mais aceitável de arte, literatura ou filme; i.e., como as narrativas” (p.49).

Essa discussão esteve presente na maior parte dos escritos da época, resultando em uma racha entre os “narrativistas” – encabeçados por Janet Murray e Brenda Laurel – e os ludólogos – em sua maioria do grupo nórdico, entre eles Aarseth e Markku Eskelinen.

Ainda que essa discussão persista, novas portas vêm sendo abertas e, com elas, algumas concessões começam a ser feitas. Isso pode ser percebido tanto no desenvolvimento e *design* de jogos, quanto em trabalhos acadêmicos, como os escritos maduros de Jesper Juul ou trabalhos recentes de Noah Wardrip-Fruin.

Esse trabalho objetiva discutir esse impasse entre jogos e narrativas e propor uma outra abordagem. Uma das características particulares do computador é sua capacidade de transformação em função do *input* do usuário, o que talvez possamos chamar de “interatividade”. Pensando o computador não como um dispositivo único, mas como um

“meio de meios”, essa característica continua sendo identificada como uma especificidade fundamental. Diante disso, ao invés de problematizar a distância entre jogos e narrativas, quer-se sugerir uma aproximação de ambos visando a um melhor uso dessa característica. Em vez de destacar como jogos não são narrativas, argumenta-se que algumas narrativas interativas têm componentes lúdicos que representam qualidades de seu funcionamento, possibilitando uma narrativa dramática característica do meio digital e contestando a afirmação de Aarseth (2004) de que:

Experiências literárias são ou não são interessantes. Em que meio tomam forma não deveria ter nada ou quase nada a ver com isso. Em um mundo em que praticamente todas as artes usam tecnologia digital, é somente natural que a literatura também o faça, mas nem um pouco revolucionário. (p.53).

3. Jogos versus narrativas

A tentativa de distanciar o jogo da narrativa é consequência de dois movimentos paralelos: um, a proposição de que a narrativa é fundamental para o jogo e que jogos com melhores narrativas são superiores (e mais vendáveis); o outro, a utilização freqüente de parâmetros do estudo da narrativa no campo dos jogos de computador e vídeo games, em função de seu desenvolvimento recente.

Essas duas suposições levaram a vários protestos de independência por parte dos estudiosos de jogos, defendendo a especificidade de seu objeto em relação à narrativa. Os pesquisadores da linha “narrativista”, por outro lado, cogitam há muito a possibilidade de um híbrido *game-story*.

Murray (2004), por exemplo, chama atenção para dois modelos utilizados tanto no formato dos jogos, como no tema de narrativas: a “disputa” e o “quebra-cabeça”. No entanto, é daí que os ludologistas tiram seu maior argumento: se a narrativa é uma série de eventos recontados e o drama/teatro é uma série de eventos encenados, os jogos são uma “seqüência de eventos produzidos através da manipulação de equipamentos e seguindo regras formais” (Eskelinen, 2004). Além de não necessariamente produzirem histórias – vide Tetris –, apresentam uma diferença fundamental: o construir da narrativa. Se para quem assiste outra pessoa a jogar, a sensação é de assistir ao desenrolar de uma história, para quem joga, a sensação é muito diferente da de ler um livro ou assistir a um filme (Frasca, 1999).

Esta questão está diretamente ligada à noção do tempo do jogo e da narrativa. Para Aarseth (2004), “enquanto a vida e o jogo são fenômenos em tempo real, consistindo de

eventos reais ou virtuais, histórias são fenômenos secundários, uma revisão de eventos primários ou uma revisão da revisão etc.”. Essa concepção é reforçada pela própria definição anterior de Eskelinen de que a narrativa reconta e o drama encena o que já aconteceu, enquanto a narrativa do jogo está sendo criada no próprio ato de jogar.

Juul (2001), radicalizando essa definição de narrativa, afirma que é impossível ter interatividade e narrativa ao mesmo tempo, já que é “impossível influenciar algo que já aconteceu”. Enquanto a narrativa é regida pelo par tempo da história – a temporalidade dos eventos contados – e tempo do discurso – a temporalidade do ato narrativo –, o jogo é regido pelo tempo do usuário – a temporalidade do jogador – e tempo do evento – a temporalidade dos eventos do jogo. Segundo Juul, no jogo, o tempo da história e o tempo da narrativa são sincrônicos com o tempo da leitura, “não só no sentido de que o usuário testemunha os eventos agora, mas no sentido de que os eventos estão acontecendo agora e de que o que vem a seguir não está determinado”.

No entanto, trata-se de uma relação temporal dominante (Eskelinen, 2004) que vem sendo transformada com as novas formas híbridas possibilitadas pelo meio digital:

O conceito chave aqui é dominante. Como todos sabemos, narrativas como *Hegirascope* (1995) e *Reagan Library* (1999) de Stuart Moulthrop podem utilizar tanto o tempo do usuário como o tempo do evento para fins narrativos, e jogos como *The Last Express* podem usar os tempos da história e do discurso para objetivos de jogo (p.39).

Segundo a categorização de cibertexto de Aarseth (1997), jogos estão ligados a uma prática configurativa, e narrativas – como literatura, teatro e cinema – a uma prática predominantemente interpretativa. Murray faz uma distinção similar ao afirmar que jogos estão mais ligados às ações do jogador e a narrativa aos eventos. Mas completa: “quando o jogador é o protagonista ou o deus do mundo da história, a ação do jogador e os eventos da história começam a se misturar” (2004, p.9).

Gonzalo Frasca (2003), a quem Eskelinen (2004) atribui a criação do termo “ludologia”, admite que jogos e narrativas têm aspectos em comum, como personagens, eventos e cenário, mas insiste em suas diferenças, a começar pela seqüência fixa de eventos da narrativa que não pode ser comparada à obrigatoriedade de seqüências diversas a serem percorridas no jogo. Para Frasca, nas narrativas há uma grande quantidade de destino envolvida, enquanto no jogo os eventos dependem predominantemente das ações do jogador. Outra distinção fundamental conduz a argumentação de Frasca: a de representação (narrativa)

e simulação (jogos). Enquanto a primeira faz com que as histórias sejam encenadas “de uma forma quase previsível”, a segunda funciona a base de regras que guiam seu funcionamento futuro, mas não determinam uma seqüência final de eventos ou seu resultado.

Mais do que uma separação radical entre narrativa e jogo, percebe-se uma barreira terminológica somada a um radicalismo intencional com o fim de separar o estudo dos dois campos.

Não se discutirá, aqui, esse radicalismo, já que se supõe que certas quebras sejam necessárias em momentos históricos específicos de modo a romper com tradicionalismos. Por outro lado, a barreira terminológica é uma questão relevante ao tema desse ensaio. Todos os argumentos dos “ludologistas” consideram a narrativa em seu aspecto tradicional – do livro, do cinema etc. – sem considerar os híbridos narrativos possibilitados pelas tecnologias digitais. Várias das argumentações sobre narrativas são questionáveis ao se levar em consideração produções como *Façade* ou *The Sims*, por exemplo, o primeiro um drama interativo premiado como melhor jogo independente em 2004 e o segundo um jogo de simulação cuja pertinência à categoria é constantemente questionado. Portanto, mais do que uma separação radical, vê-se despontar a necessidade de abrir caminhos teóricos para novas formas híbridas e de analisá-las sob novas regras e nomenclaturas.

4. Caminhos recentes

Recentemente, foi editado o primeiro volume da *Electronic Literature Collection*. Trata-se de uma reunião de “textos” digitais que visam representar a produção literária em computador até os dias de hoje. Entre os escolhidos estão hipertextos textuais, ficções interativas, narrativas gráficas, poesias digitais e outras experiências literárias artísticas. Diante dessa variedade, torna-se difícil definir que tipo de textos são esses, o que os une, e o que os separa – se é que os separa – de outros tipos de “textos” como *Masq* ou *Façade*, ou mesmo de jogos como *The Sims*.

Desde a invenção do computador e do início desse tipo de produção no meio digital, da qual a experimentação com *Eliza* é um bom exemplo, percebe-se a tentativa de nomear e classificar esses “textos”, tentando abarcar a especificidade do meio que consolidaria a sua união. Ainda que as nomenclaturas mais correntemente utilizadas não se restrinjam ao meio digital, chamam atenção para a importância das particularidades do meio na produção de uma mensagem, apostando que certo tipo de meio facilita a produção de certo tipo de texto e/ou,

de modo mais geral, chamando atenção para a importância da materialidade do meio na construção de um texto.

Três nomenclaturas gerais que se destacam são hipertexto, cibertexto e tecnotexto.

O mais antigo dos termos, hipertexto (anos 1960), refere-se a uma escrita não-seqüencial formada por lexias textuais unidas por *links* seguidos pelo leitor/autor. Enciclopédias e textos com notas de rodapé são clássicos exemplos de hipertextos não-eletrônicos. No entanto, foi no computador que o hipertexto se tornou lugar comum, organizando a distribuição de informação na Internet e se aproximando do sistema mecânico de sistematização da informação idealizado por Vannevar Bush nos anos 1930.

Cibertexto, por sua vez, é um termo mais recente, criado por Aarseth em meados de 1990. O termo se refere não só à materialidade do meio de comunicação, como também ao papel do “leitor” em relação ao texto. O cibertexto requer uma leitura ergódica, isto é, um esforço não-trivial³ em sua leitura. Ainda que sua existência não se restrinja ao meio eletrônico – Aarseth reconhece o *I Ching*, por exemplo, como cibertexto –, é no meio digital que ele predomina.

Já tecnotexto é um termo criado por Katherine Hayles (2002) na tentativa de uma nova abordagem:

O hipertexto conota uma ênfase nos *links*, um tipo de crítica derivado das aproximações literárias tradicionais, e uma polêmica que procura convencer a comunidade acadêmica do valor e da importância do hipertexto eletrônico para o ensino, a crítica e a teoria. Cibertexto conota uma abordagem funcional e semiótica que enfatiza uma perspectiva computacional [...] e uma ênfase em jogos de computador como exemplos paradigmáticos de textos ergódicos [...] Nenhum dos dois termos atenta particularmente às interações entre a materialidade de tecnologias da inscrição e as inscrições por elas produzidas (p.28).

Partindo do princípio de que a forma da mensagem literária afeta seu significado, tecnotextos são justamente aqueles que “fortalecem, colocam em primeiro plano e tematizam as conexões entre eles mesmos como artefatos materiais e o reino verbal/semiótico de significantes que eles atualizam” (p.25).

Percebe-se, assim, a busca por uma nova nomenclatura, que representa a tentativa de uma nova forma de abordagem para essa produção “literária” eletrônica. Essas nomenclaturas mostram-se amplas na tentativa de englobar uma diversidade de formas literárias. Se a mediação do livro cria, por si própria, uma limitação de forma, ainda que não de gênero, o

³ Um esforço trivial seria, por exemplo, a movimentação dos olhos pela página no ato da leitura. Note que o cibertexto é definido em contraposição à leitura tradicional do livro.

mesmo não acontece com o computador. Ao tentar classificar suas produções, torna-se evidente a necessidade de pensá-lo como um meio de meios, misturando formas literárias, cinematográficas, televisivas, radiofônicas, fotográficas, entre outras. Ao mesmo tempo em que a diversidade de dispositivos dificulta a união sob uma única nomenclatura, essa mistura impossibilita uma classificação estanque de acordo com parâmetros anteriores, como narrativa ou jogos, por exemplo. Há uma integração de formatos prévios, uma hibridação de meios, que aos poucos dá vida a formas e gêneros específicos da realidade digital.

Em *Hamlet on the Holodeck* (1997), Murray aposta na possibilidade de uma nomenclatura geral para as formas de contar histórias no computador. Ela propõe “relutantemente” (2004, p.4) o termo ciberdrama, “ênfatizando a dramatização da história no espaço ficcional particular do computador”. Segundo ela, “a forma incipiente de história digital (independente do que a chamarmos), como o romance ou o filme, irá incluir muitos formatos e estilos diferentes mas será essencialmente uma única entidade distinta” (1997, p.271). Para Murray, seja ciberdrama, seja literatura ergódica, é necessário perceber a aparição desse gênero “que é narrativo em seu formato e inclui elementos que associamos aos jogos” (2004, p.4).

É para esse gênero de produção que se quer chamar a atenção, na medida em que ele demonstra ser um híbrido particular, uma utilização característica do meio, uma mescla de narrativa e jogo, um caminho em crescimento.

5. *Play e game*

Frasca (1999), em uma tentativa de discutir as semelhanças e diferenças entre jogo e narrativa, redefine dois termos discutidos por Roger Caillois em *Os jogos e os homens* (1994). Além de dividir os jogos em quatro categorias – *agon* (competência), *alea* (azar), *mimicry* (simulacro) e *ilinx* (vertigem) –, Caillois os divide também em um outro eixo cujas extremidades são *ludus* e *paidia*.

Caillois argumenta que regras são parte fundamental dos jogos e fazem parte de sua natureza quando “esse adquire [...] uma existência institucional” (p.64). Porém, segundo o autor, sua gênese está sempre marcada por um sentimento libertário:

na origem do jogo reside uma liberdade primordial, uma necessidade de relaxamento e, em geral, de distração e fantasia. Sua capacidade primária de improvisação e alegria, a que chamo *paidia*, se conjuga com o gosto pela dificuldade gratuita, a que proponho chamar de *ludus*, para chegar aos diferentes jogos [...] (p.65)

Paidia, portanto, se refere às “manifestações espontâneas do instinto do jogo [...] cujo caráter improvisado e descomposto segue sendo a essência, se não sua única razão de ser”. (p.66) Exemplos de *paidia* são corridas não regulamentadas, brincadeiras de faz-de-conta, carrosséis etc. Quando, em determinado momento, vão sendo adicionadas dificuldades, convenções, técnicas e utensílios a esse jogo, ele muda de esfera, tornando-se *ludus*: “O *ludus* propõe ao desejo primitivo de [...] divertir-se uns obstáculos arbitrários, renovados perpetuamente; inventa mil ocasiões e mil estruturas onde se satisfazem o desejo de relaxamento e a necessidade que o homem tem de poder se liberar” (p.74).

A *paidia* para Caillois é um elemento originário do jogo, um momento em que ele não tem regras ou objetivos senão a própria diversão e distração. O *ludus*, por sua vez, se desenvolve a partir da *paidia*, com a criação de dificuldades, obstáculos e regras mais bem definidas.

A partir dos termos de Caillois e sua suposta relação com os termos da língua inglesa *play* (*paidia*) e *game* (*ludus*), distinção não tão clara na língua portuguesa, Frasca (1999) redefine esses conceitos tendo como base o *insight* do filósofo Andre Lalande em seu *Dicionário Filosófico*. Para Frasca (1999):

Paidia é a “prodigalidade de atividade mental ou física sem nenhum objetivo útil imediato ou objetivo definido e cuja única razão de ser é baseada no prazer experimentado pelo jogador”; e

Ludus é “um tipo particular de *paidea*, definido como ‘uma atividade organizada sob um sistema de regras que define uma vitória ou derrota, um ganho ou uma perda’”.

De modo a evitar confusões conceituais que rendem muita discussão sobre termos e suas aplicações, retirar-se-á variáveis fundamentais da concepção de Frasca, de modo a traçar uma tendência das produções narrativas e lúdicas digitais. Duas variáveis podem ser destacadas das definições de *paidia* e *ludus*: em relação a sua forma, o controle autoral, (a existência ou não de regras), e em relação ao seu objetivo, sua indeterminação (apresenta possibilidade de vitória ou derrota)/(jogo pelo prazer de jogar). Essas categorias não são estanques, mas gradativas.

Com isso em mente, esboça-se a seguir uma proposição de aplicação comparativa⁴ (FIG.1) dessas variáveis para algumas produções digitais. A intenção desse mapa é demonstrar algumas posições possíveis das narrativas interativas dentro do esquema

⁴ As gradações das variáveis se dão de forma comparativa, não sendo baseadas em critérios absolutos.

ludus/paidia. Com tal intuito, foram selecionados três dramas interativos com propostas diferentes – *Masq*, *Inanimate Alice* e *Façade*. Tratam-se de produções recentes, que ocupam as fronteiras entre o jogo e a narrativa. Além desses três trabalhos, fazem parte do mapa, com finalidade comparativa, três jogos renomados e a categoria dos MUDs e MOOs.⁵

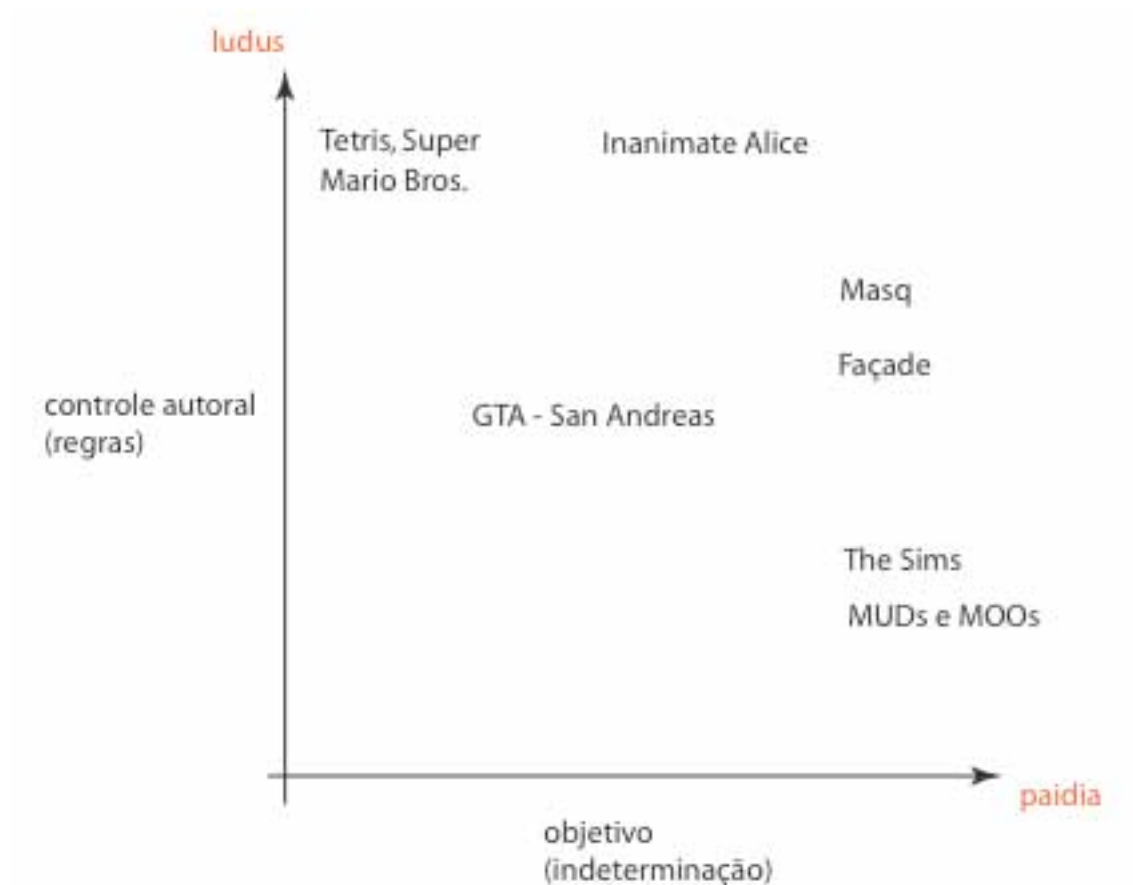


FIGURA 1 – Mapa comparativo das variáveis de *ludus* e *paidia*

A variável do eixo y, o controle autoral, está ligada à existência de regras e restrições que direcionam o usuário a um caminho programado pelo autor. A variável do eixo x, o objetivo, está ligada à meta de ganhar ou perder, que dirige o jogador a um objetivo específico, usualmente, a vitória. Seu extremo oposto é o jogo sem objetivo específico, movido simplesmente pelo prazer de jogar.

⁵ Em função do espaço limitado desse trabalho, não será possível detalhar todas as produções mencionadas no mapa. Em função disso, buscou-se utilizar exemplos conhecidos de jogos e se limitar a discutir em linhas gerais o posicionamento das produções de caráter comparativo.

Tetris e Super Mario Bros., apesar de suas naturezas diferenciadas, são fundamentados em regras explícitas que direcionam fortemente seus jogadores ao cumprimento de seu objetivo principal⁶ para a obtenção de alta pontuação ou vitória. Em Grand Theft Auto - San Andreas, o jogador é movido pelo objetivo de salvar sua família e controlar as ruas (<<http://www.rockstargames.com/sanandreas/>>). Porém, esse jogo permite que o jogador adie seu objetivo principal em função de outras atividades:

o jogador está livre para desviar da meta oficial do jogo e criar metas pessoais (melhorar seu desempenho ciclístico, por exemplo), modificar o aspecto físico de seu personagem, ou simplesmente explorar o mundo do jogo. San Andréas é um jogo com objetivos, mas os objetivos são opcionais (Juul, 2007).

Já *The Sims*,⁷ não impõe ao jogador nenhum objetivo específico, proporcionando uma vasta liberdade de ação. No entanto, à parte dos “desastres inusitados”, as conseqüências de seus atos são movidas por algumas regras implícitas que formam o pano de fundo do jogo, como, por exemplo, a necessidade de ocupar seus Sims para que não fiquem deprimidos (Juul, 2007).

Os mundos virtuais direcionados à sociabilidade também não possuem objetivo específico senão a vida em comunidade, composta não só de relações pessoais, como também da construção do espaço do mundo. O poder de construção do espaço varia de mundo para mundo, sendo limitado por seu conhecimento da linguagem de programação ou por uma ordem hierárquica de privilégios da comunidade. O grau de controle autoral será maior se considerarmos mundos com temas específicos – MOOs (MUD, Object Oriented) – nos quais as ações do jogador, a caracterização de seu *avatar* e suas construções podem estar limitadas pelo entorno temático.

Tendo justificado rapidamente a posição dos objetos comparativos no mapa, a seguir serão resumidos os funcionamentos das três narrativas dramáticas acima mencionadas de modo a demonstrar como novas combinações das variáveis controle autoral e indeterminação vêm sendo exploradas, resultando em novas formas de interação entre narrativa e jogo.

Masq

“*Masq* é pura ‘pulp fiction’... [...] é tudo sexo, traição, assassinato e sedução... mas depende de você, SUAS ESCOLHAS AFETAM TUDO” (FIG.2). *Masq* se auto-denomina

⁶ Encaixar as peças rapidamente de modo a completar linhas, fazendo-as desaparecer, em Tetris, ou salvar a princesa em Super Mario Bros.

⁷ Ver <<http://www.thesims2.br/ea.com/products.view.asp?id=2>> para uma descrição detalhada do jogo.

um drama interativo do qual o leitor é o protagonista. “Não é um jogo...”, garante Alice, a garota *sexy* dos quadrinhos que dá as boas-vindas ao leitor, “é uma experiência única de cinco episódios [...] aqui você se relaciona com pessoas como eu”.



FIGURA 2 – *Masq*

Pessoas como Alice são os outros personagens em quadrinhos: seu amigo Peter, sua esposa Susan, o chefe dela Williams, entre outros. *Masq* não dá ao leitor um objetivo a perseguir, a não ser seguir com a história em quadrinhos, escolhendo entre uma gama de falas ou ações fornecidas pelo sistema. Alice reitera “Essa experiência não é para ser ganhada ou perdida. Na maioria dos casos não existem escolhas certas ou erradas, então sinta-se livre para explorar e experimentar”.

Ao escolher “jogar *Masq*” – irônico, já que nos foi garantido que “não é um jogo” – você recebe as boas-vindas de Alice, e é bombardeado com uma série de opções de fala como “Oi Alice! Um amigo me pediu para passar aqui”, “Quero experimentar *Masq*”, ou mesmo “Você é uma gata Alice. Que tal um *drink* mais tarde?”.

A narrativa possui um tempo próprio e contínuo definido a partir de um teste de velocidade de leitura efetuado antes da encenação começar. Essa velocidade é importante já que determina a rapidez do desenrolar da história: se dentro do tempo esperado nenhuma decisão for tomada, o sistema assume que você escolheu não tomar decisão alguma. Segundo *Masq*, a velocidade faz parte do processo da narrativa, intensificando a experiência, o que não impede que a história possa ser pausada a qualquer momento para ter-se tempo de pesar as escolhas.

As opções de diálogo ou ação são todas dadas pelo próprio sistema (FIG.3), de modo que não é possível agir fora delas a não ser não fazendo nada, o que, de fato, não deixa de ser uma das opções prévias. Mesmo assim, a história é interessante e o leitor/jogador sente-se estimulado a ir em frente. Segundo Alice, “Levará cerca de uma hora para completar os cinco episódios, mas a maioria das pessoas gosta de os experimentar diversas vezes”. Isso é característico desse tipo de produção que oferece várias histórias em função de suas escolhas. Apesar de ser possível esgotar as possibilidades após algumas jogadas, a releitura tende a cativar o jogador.



FIGURA 3 – Cena de *Masq* e opções de diálogo

Masq, apesar de insistir em sua condição de não-jogo, possui características que o aproximam de jogos de computador como a continuidade temporal, a possibilidade de *replay* de forma diferente, a influência do jogador sobre o resultado final, a possibilidade de viver a experiência em primeira pessoa, entre outras. Por outro lado, é uma ficção bastante limitada

em relação ao *input*, já que não é permitido o uso de linguagem natural, estando-se sempre restrito a ações e falas pré-estabelecidas. Adicionalmente, não tem como objetivo nenhum resultado específico a não ser atravessar e co-escrever a própria narrativa.

Inanimate Alice

Inanimate Alice (FIG.4) é “uma série de episódios multimídia e interativos que usam uma combinação de texto, som, imagem e jogos” para contar a história de Alice, dos seus oito aos vinte anos. À medida em que Alice cresce, os episódios se tornam mais interativos e mais parecidos com jogos, em função do próprio desenvolvimento de Alice como animadora e *designer* de jogos.



FIGURA 4 – *Inanimate Alice*

Em cada um dos três episódios disponíveis *online*, Alice encontra-se em uma parte do mundo. Seu melhor amigo, Brad, que ela mesma desenhou em seu *player*, a ajuda nas horas difíceis, indicando o melhor caminho para sair das encrencas.

Inanimate Alice é uma ficção multimídia narrada por Alice. Nestes três episódios a história progride, em sua maior parte, com o aval do leitor dado por seus cliques nas setas de continuidade ou em ícones do computador de mão de Alice. Em qualquer ponto da narrativa, o espectador tem a liberdade de voltar para uma cena prévia, clicando em um dos ícones disponíveis na margem direita (FIG.5).

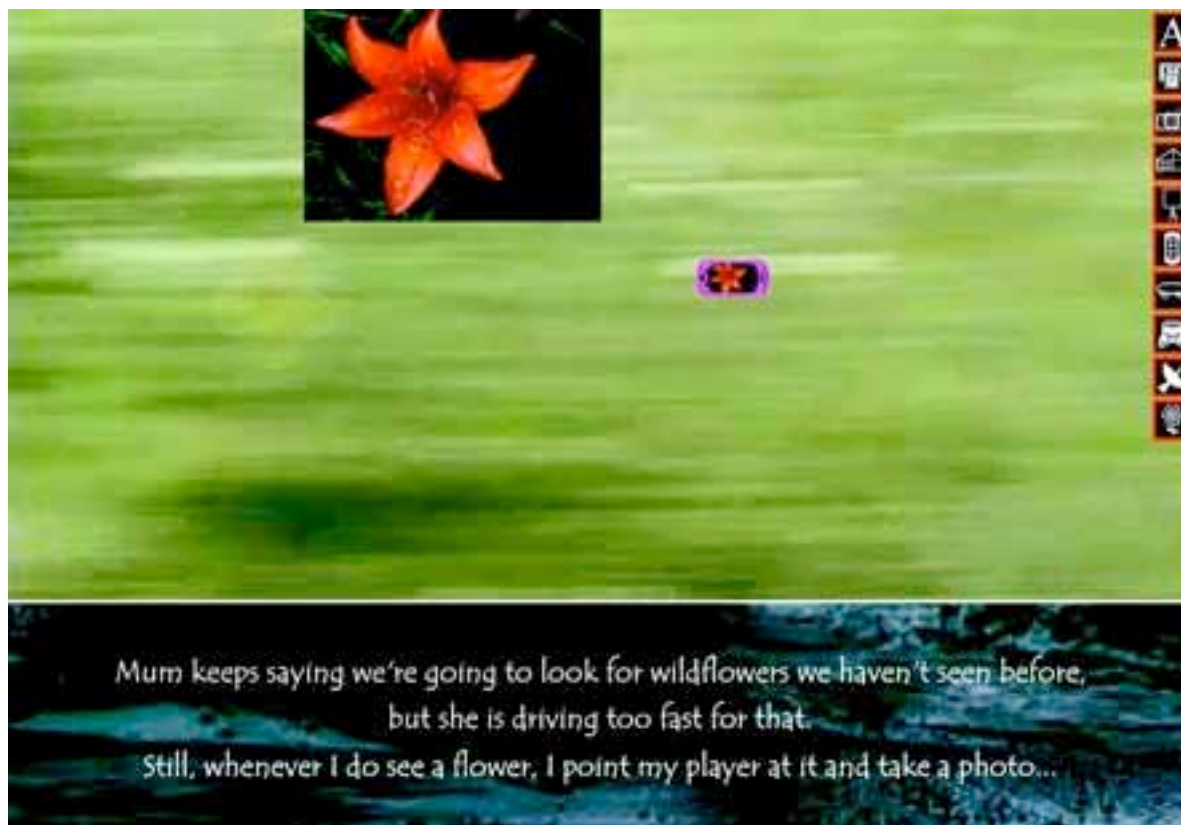


FIGURA 5 – *Inanimate Alice* e a lista de cenas já percorridas na margem direita

A cada episódio, a história se torna mais interativa em função do desenvolvimento de Alice. Na primeira, é possível fotografar uma flor com o *player* (FIG.5). Na segunda, é preciso completar um quebra-cabeça criado por Alice para ter acesso ao resto da história. Na terceira, ao escolher “ler e jogar o jogo”, o leitor é convidado a jogar uma nova criação de Alice chamada *Matryoshka*. Trata-se de encontrar em cada cena uma boneca russa e guiar Brad em seu *skate* para pegá-la antes que caia no chão. A captura das bonecas torna-se necessária em certo ponto da narrativa para que se possa ir adiante, já que são elas que salvam Alice das autoridades russas. Nesse ponto da história, se o espectador deixou de coletar as bonecas em alguma das cenas, é necessário que retorne a elas e tente encontrá-las.

Inanimate Alice não dá ao leitor possibilidade de afetar seu desfecho, a não ser através do jogo do terceiro episódio. Mesmo nesse caso, se o jogo não for completado, o desfecho não sofre alterações, somente não é acessível. No entanto, o espectador tem, na maior parte da história, poder de controlar o seu andamento e voltar a cenas prévias. Não se trata, portanto, de uma *replay story* (Murray, 2004) que convida o leitor a assisti-la inúmeras vezes de modo a descobrir todos os seus possíveis caminhos, mas de um drama interativo ainda com alto controle autoral. Todavia, é uma ficção especificamente digital, na medida em que mistura o jogo com a narrativa, combinando sons, imagens e interatividade de uma forma muito particular. Até o presente momento, a interação oferecida fica em segundo plano em relação à continuidade narrativa. Será interessante, porém, ver que novas hibridações serão atingidas nos próximos episódios.

Façade

Façade é descrito por seus idealizadores Andrew Stern e Michael Mateas como “um protótipo de drama interativo, um novo gênero de entretenimento interativo com foco intensivo nos personagens e na história”. *Façade* usa *design* e inteligência artificial de modo a criar um ambiente dramático interativo.

O jogador assume o papel de um amigo antigo de Grace e Trip, um casal que o convida para sua casa. Ao chegar lá, Grace e Trip começam a discutir (FIG.6) e o desfecho da briga é relacionado a sua interação. A visão do jogador é em primeira pessoa, podendo circular pelo espaço usando as setas, falar digitando no teclado e agir através do *enter* ou cliques com o mouse a partir de possibilidades estabelecidas pelo programa, como abraçar ou beijar Grace e Trip.

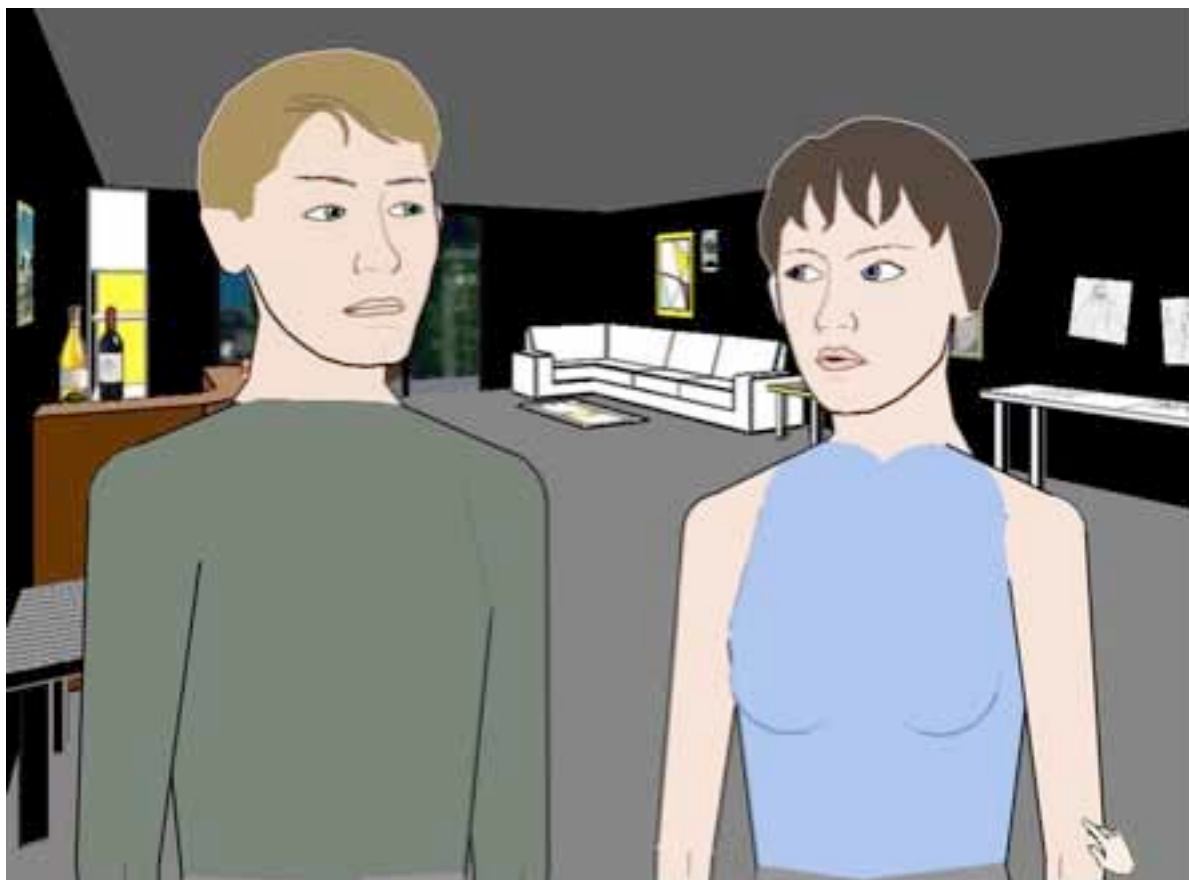


FIGURA 6 – *Façade*

O casal responde ao *input* do jogador, criando a vontade de jogar de novo de modo a descobrir o que aconteceria se sua interação tivesse sido diferente. Ainda que por vezes as respostas pareçam aleatórias,⁸ a interatividade permitida ao jogador é muito. A própria movimentação do participante gera resultados. Andar em direção à cozinha quando todos estão na sala, por exemplo, pode levar a um comentário como “Você está procurando alguma coisa?”.

Desse modo, ainda que *Façade* conte com um número de desfechos pequenos e pré-programados, a interface proporciona ao jogador bastante liberdade de ação, tornando cada interação com o sistema diferente, estimulando o retorno à experiência, o que é característico da *replay story*.

⁸ Por exemplo, ao perguntar “Grace, do you love Trip?”, Grace não responderá sim ou não, mas ficará indignada com a pergunta, respondendo algo como “Is that what you think this is about?”. O mesmo acontece se a mesma pergunta for feita a Trip sobre Grace.

Ainda que em sua apresentação na SIGGRAPH de 2002, Mateas e Stern tenham defendido a condição de história de *Façade*, garantindo que “Isso não é um jogo”, o drama interativo foi escolhido como finalista do Festival de Jogos Independentes de 2004 e posteriormente descrito por seus idealizadores como jogo de terapia, de afinidade, de persuasão etc. (Wardrip-Fruin, 2005).

6. Conclusão

Jesper Juul (2005, p.36) propõe uma definição de jogo a partir de seis características fundamentais: existência de regras; desfecho variável e contabilizável; valorização do desfecho (desfechos diferentes implicam valores diferentes); esforço do jogador; ligação emocional entre o jogador e o resultado (estará feliz quando ganhar, triste quando perder); e conseqüências negociáveis (um mesmo jogo pode ser jogado com ou sem conseqüências reais).⁹

Em nenhum momento desse trabalho, essa definição de jogo de Juul foi colocada em xeque. Contudo, tentou-se demonstrar que certas narrativas digitais aproveitam a interatividade e a característica processual do computador de modo a produzir experiências lúdicas. Ainda que essas narrativas não sejam jogos, e não se supõe que o sejam, incorporam certos elementos característicos deles, explorando novos espaços na relação *ludus/paidia* e buscando a utilização do meio digital em um melhor aproveitamento de sua especificidade.

Denominados ciberdramas, “playable media” (Wardrip-Fruin, 2005) ou jogos sem objetivos, a realidade é que essas produções são importantes na medida em que exploram novas formas de interação entre jogos e narrativas, aproveitando as potencialidades do meio digital. Trata-se não só de um novo gênero, mas de uma nova forma de expressão e, quem sabe, uma tendência da contemporaneidade.

⁹ Com essas caracterizações, Juul (2005) exclui de sua concepção de jogos as brincadeiras livres e as ficções hipertextuais, colocando como casos-limite jogos de azar e simulações sem final definido.

Referências

- AARSETH, E. Genre trouble: narrativism and the art of simulation. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P. **First person: new media as story, performance, and game**. Cambridge: MIT, 2004.
- _____. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore/London: The John Hopkins University Press, 1997.
- CAILLOIS, R. **Los juegos e los hombres: la máscara y el vértigo**. México: Fondo de Cultura Económica, 1994.
- Electronic Literature Collection. <<http://collection.eliterature.org/1/>>
- ESKELINEN, M. Towards computer game studies. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P. **First person: new media as story, performance, and game**. Cambridge: MIT, 2004.
- Façade. <www.interactivestory.net>
- FRASCA, G. **Simulation versus narrative: introduction to ludology**. 2003. Disponível em: <www.ludology.org>.
- _____. **Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative**. 1999. Disponível em: <www.ludology.org>.
- HAYLES, K. **Writing machines**. Cambridge: MIT, 2002.
- Inanimate Alice. <www.inanimatealice.com>
- JUUL, J. Games telling stories? A brief note on games and narratives. **Game Studies**, 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>>.
- _____. **Half-real: video games between real rules and fictional worlds**. Cambridge: MIT, 2005.
- Masq. <www.alteraction.com>
- MOULTHROP, S. From work to play: molecular culture in the time of deadly games. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P. **First person: new media as story, performance, and game**. Cambridge: MIT, 2004.
- MURRAY, J. From game-story to cyberdrama. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P. **First person: new media as story, performance, and game**. Cambridge: MIT, 2004.
- _____. **Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace**. Nova Iorque: MIT, 1997.
- WARDRIP-FRUIIN, N. Playable media and textual instruments. **Dichtung-digital**, 2005. Disponível em: <www.dichtung-digital.com/2005/1/Wardrip-Fruin/>.