

## **Narrativas Híbridas e o Gênero Sandbox**

### **Hybrid narratives and the sandbox genre**

#### **Diogo Rodrigues Albiero**

Bacharel em Audiovisual, atua na área de pós-produção para diversas mídias audiovisuais, especialmente cinema e televisão, assim como também desenvolve projetos como game designer. É mestrando no programa de Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUC-SP, em que faz parte do grupo de pesquisa CS: Games, criado por Lucia Santaella. Seu principal foco de pesquisa é a linguagem midiática, com ênfase nas formas narrativas e no game design para a construção dos jogos eletrônicos como um todo. Escreve também para o site de videogames GameStorming. diogorodrigues.al@gmail.com

#### **Abstract**

This paper aims to discuss videogames as narrative medias and how narrative takes form differently according to multiple set of rules. The narrative path as a pre-determined and/or emergent one is analyzed in the game Red Dead Redemption due to its hybrid characteristic that allows the player to interact with the virtual space and the fabricated narratives.

#### **Keywords**

Narrative, gameplay, sandbox, Red Dead Redemption, language

Recibido: 20/08/2013 Aceptado: 31/08/2013

### **1. NARRATIVA E VIDEOGAMES**

Os videogames trabalham como mídias funcionais que, como qualquer outra forma midiática, têm características únicas dentro de suas estruturas formadoras. A interatividade se destaca como característica principal nos videogames e cria uma nova forma de linguagem como mídia, transformando as relações dos usuários com ela, fazendo do espaço jogável um novo ambiente a ser estudado e desenvolvido.

Em Narrative Across Media: the languages of storytelling, Marie-Laure Ryan trabalha com a fundamentação narrativa dentro de diversas mídias, estabelecendo parâmetros que uma mídia pode destacar e possuir para que seja considerada narrativa:

1. A narrative text must create a world and populate it with objects. Logically speaking, this conduction means that the narrative text is based on propositions asserting the existence of individuals and on propositions ascribing properties to these existents.
2. The world referred to by the text must undergo changes of state that are caused by nonhabitual physical events: either accidents (“happenings”) or deliberate human actions. These changes create a temporal dimension and place the narrative world in the flux of history.
3. The text must allow the reconstruction of an interpretive network of goals, plans, causal relations, and psychological motivations around the narrated events. This implicit network gives coherence and intelligibility to the physical events and turns them into a plot<sup>50</sup>.

Ryan destaca esses três itens para a construção narrativa de um texto, porém podemos situá-los dentro do contexto midiático dos videogames, estabelecendo relações que se adequam para a construção narrativa a partir da lógica proposta por Ryan. Podemos pensar em um jogo como Super Mario Bros., em que temos a construção de um mundo ficcional repleto de eventos e composto por diversas fases. Nele se encontram seres ficcionais, jogáveis ou não, que populam o espaço virtual e estabelecem relações mútuas de existência à medida em que uma afeta a outra

- item 1. O jogador controla o personagem de Mario, que passa por diversos momentos, fases, em busca da princesa Peach, que foi capturada por Bowser. Até o último mundo, Mario passa por diversos acontecimentos e ambientes compostos por elementos distintos, renovando seu objetivo maior em cada castelo que encontra Bowser. A história do jogo, assim como as ações do jogador, acabam por dar forma para a narrativa como um todo, estabelecendo um começo, meio e fim para a trama - item 2. A partir da ação e reação dos objetos, personagens e eventos do mundo, é estabelecido parâmetros para o jogador criar uma fonte consistente e inteligível de como o jogo funciona e quais os objetivos que ele tem que alcançar, assim como a forma de alcançá-los, cadenciando o jogo como um todo - item 3.

Estamos tratando de um jogo em que a narrativa é disposta de uma forma clara e objetiva, não trazendo grandes dúvidas em relação à existência ou não

---

<sup>50</sup> Ryan, M. (ed.). (2004). *Narrative Across Media: the languages of storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press. p. 8-9.

da mesma no jogo. O exemplo acima, assim como as colocações de Ryan, não justificam por si só a construção narrativa dentro dos videogames, mas eles servem como parâmetro para criar uma relação acerca da possibilidade de uma estrutura narrativa que os videogames contemplam. A disposição narrativa dos games, como veremos em seguida, é algo a ser levado em consideração dentro de seu contexto, uma vez que podemos tratar de jogos mais, ou menos, narrativos.

A inserção narrativa dentro dos jogos se manifesta de diversas formas, promovendo experiências completamente diferentes, por possuírem linguagens distintas. No exemplo de Mario, era possível identificar facilmente a história do jogo e seu desdobramento, porém existem jogos em que a narrativa se torna mais opaca, até nula, poderíamos dizer. Jogos extremamente narrativos, como Assassin's Creed por exemplo, não seriam os mesmos caso suas narrativas fossem retiradas, pois os jogos se baseiam em bases concretas que se constituem através de um enredo que não somente o estrutura como um todo, mas também estabelece seus parâmetros jogáveis. Ou seja, as ações feitas dentro deles serão medidas através das colocações narrativas criadas pela equipe de desenvolvimento e pelo jogador no espaço jogável.

Já Guitar Hero trabalha com um nível narrativo secundário, pois o objetivo maior do jogo – fazer a melhor pontuação nas músicas – faz com que ele se aproxime mais de jogos que têm sua totalidade através da jogabilidade propriamente dita. Ou seja, a narrativa que guia o jogo e concentra sua interatividade acaba por não se aplicar de maneira consistente nesse contexto, fazendo com que ele seja mais próximo de um conceito ludológico do que narrativo, pois as mecânicas têm fim nelas mesmas. Entretanto, mesmo que ainda secundários, o jogo faz uso de elementos narrativos como *cut scenes*<sup>51</sup>. Poderíamos aplicar essa mesma situação para um jogo como Space Invaders, no qual o pano de fundo do jogo não é de todo significativo, já que a jogabilidade dele se coloca em primeiro plano e assume o foco principal do jogo, não tendo que dividir espaço com uma narrativa maior.

---

<sup>51</sup> *Cut scenes* são momentos dentro do jogo em que animações tomam conta da tela, interrompendo e, dependendo do jogo, impossibilitando o jogador de agir. Esses momentos geralmente têm um grau narrativo que aumenta e complementa a história do jogo. Podem ser vistos como *inserts* cinematográficos.

Tetris poderia ser considerado o jogo pelo jogo, já que ali se encontram somente as mecânicas da jogabilidade, fazendo com que o lúdico tome conta do game como um todo.

Mesmo podendo atrelar um parâmetro de maior ou menor teor narrativo dentro dos videogames, podemos estabelecer duas formas de construção narrativa dentro deles. Uma delas seria pela estrutura narrativa que o próprio jogo evoca para o jogador, estabelecendo a construção de um enredo que é inerente ao jogo em si e é parte crucial dele. A segunda forma seria voltada para as ações do jogador no jogo. Como o jogar promove uma relação de ação e resultado, qualquer que esse seja, estabelece-se um sequenciamento de eventos e atos dentro do jogo que se configura à medida em que cada jogador joga. Mesmo pegando o exemplo de menor teor narrativo, ou praticamente nulo, de Tetris, poderíamos aplicar esse conceito uma vez que a cada bloco que o jogador recebe e tem que alocá-lo no espaço do jogo, ele está adicionando uma nova ação, sendo possível a visualização narrativa de Tetris não pela narrativa inerente do jogo, mas sim pela construção narrativa desencadeada pelo jogador. "When players of computer games recount their experience, they frequently do so by telling a story."<sup>52</sup>. Esse pensamento de Ryan pode ser aplicado nesse contexto, uma vez que estamos tratando de uma construção narrativa a partir do jogador, e não somente do jogo.

## **2.PRÉ-DETERMINISMO E EMERGÊNCIA**

Da mesma forma que é possível estabelecer níveis narrativos para os videogames, precisamos compreender as formas de inserção narrativa dentro da linguagem de diferentes jogos. Em *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*, Jesper Juul situa dois tipos de jogos: os de progressão - progression games - e os de emergência - emergence games.

A nomenclatura de Juul se baseia em como diferentes tipos de jogos se comportam como sistema de regras e também como o jogador pode se manifestar no ambiente virtual proposto pela jogabilidade – gameplay. Ela cria dois pólos que estruturam a forma como as regras se configuram dentro dos jogos, fazendo com que exista dois âmbitos de compreensão e categorização dos mesmos. Em um dos pólos encontramos os jogos de progressão, que se caracterizam por estabelecer uma estrutura rígida de regras, fazendo com que

---

<sup>52</sup> Ryan, M. (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press. p. 191.

o jogador tenha que agir de forma específica e avance no jogo somente ao desempenhar a ação requisitada. "If the player does not perform the right actions, the game is over. It is characteristic of progression games that there are more ways to fail than to succeed (...)"<sup>53</sup>. Falhar nesse tipo de jogo é mais comum justamente pela rigidez que o design do jogo cria para inserir o jogador.

Os jogos emergentes, por outro lado, se baseiam em um sistema de interação mais amplo, permitindo ao jogador tomar decisões acerca de como ele desenvolverá o jogo: "Emergence is the primordial game structure where a game is specified as a small number of rules that combine and yield a large game tree, that is, a large number of game variations that the players deal with by designing strategies."<sup>54</sup>. Cria-se, então, uma árvore de possibilidades - game tree - que possibilita ao jogador atuar de maneira mais livre dentro do jogo, uma vez que ele tem à sua disposição diversas formas para atingir os objetivos propostos.

Como Juul trabalha a partir de um pensamento ludológico e sua fundamentação tem base na expressão do jogo como um sistema de regras e como as mecânicas dele se manifestam, ele deixa a narrativa de lado, não somente como meio para os videogames se concretizarem, mas também para formar sua linguagem. Entretanto, podemos atrelar valores narrativos próximos à nomenclatura proposta por Juul. Como os jogos são meios interativos, a narrativa também toma forma a partir de como o design cria maneiras para que os jogadores atuem no espaço virtual, entrelaçando o jogável com o narrativo. Para os jogos de progressão, a narrativa tem caráter pré-determinado, ou seja, os caminhos pelo qual o jogador tem que passar foram estabelecidos em um momento anterior, sendo o encadeamento de cada evento narrativo dentro da história meticulosamente pensado. A forma para que o enredo se desenvolva se mostra cristalizada a partir do game design do jogo, fazendo com que o jogador tenha que atuar em uma via única. Um exemplo é Tomb Raider, em que o jogador interage de uma forma pré-determinada para guiar a personagem Lara Croft. Os meios para avançar dentro da história são exclusivos, fazendo com que o game design tenha uma estrutura rígida para que o jogador atue dentro dele. O espaço para ele interagir de forma mais livre é diminuto ou se exclui, existindo mais formas

---

<sup>53</sup> Juul, J. (2005). *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press. p. 73.

<sup>54</sup> *Idem*. p. 73.

dele errar do que acertar, como dito por Juul. Os eventos narrativos não ultrapassam aquilo que foi estabelecido previamente e, conseqüentemente, promovem uma experiência narrativa similar para diferentes jogadores.

Enquanto as narrativas pré-determinadas se caracterizam por promover uma linha única de desenvolvimento do jogo, as narrativas emergentes se destacam por bifurcar os caminhos, fazendo com que o jogador tenha diversas possibilidades interativas: "In a game of emergence, the game is therefore not as much a straight line as an open landscape of possibilities (...)"<sup>55</sup>. A experiência narrativa aqui terá formas diferentes para cada jogador, pois ao estar inserido no mundo ele poderá agir de diversas formas, criando estratégias para jogar. A árvore de possibilidades se faz clara nesse contexto, pois cada jogador tem a chance de encadear o jogo de forma diferente, fazendo com que suas escolhas não somente resultem em narrativas diferentes, mas também promovam uma experiência distinta a partir da interatividade de cada jogador. Starcraft carrega as características de um jogo emergente, uma vez que cada jogador tem uma série de escolhas a serem feitas dentro do campo de batalha, desenvolvendo estratégias diversas para vencer seu oponente. A formação dos batalhões, que carregam propriedades de combate diferentes dependendo de sua composição, o manuseio deles, assim como o estabelecimento de bases e uso do espaço do mapa, transformam a jogabilidade de Starcraft em um ambiente maleável à medida em que é jogado. A chance de uma batalha acontecer da mesma forma duas vezes é escassa, pois as variáveis e possibilidades do jogo são abundantes, fazendo com que o jogador se coloque de forma diferente cada vez que joga. Outros exemplos de jogos com narrativas emergentes são The Sims, Warcraft, Black & White, SimCity.

O entendimento da interação do jogador pode soar um pouco estranho quando se diz que ele tem que atuar de forma específica dentro de um jogo, pois estamos falando de estruturas rígidas de programação que segmentam a forma como o jogador pode ou não atuar dentro do ambiente. O design do jogo sempre estabelece limites para os jogadores, uma vez que regras solidificam parâmetros para a atuação de terceiros. Porém, quando se estabelecesse possibilidades que abrem um certo espaço para que o jogador se manifeste de forma mais subjetiva, a partir do seu domínio sobre o jogo, promovendo encadeamentos de formas distintas para ele, e não a partir de um único

---

<sup>55</sup> Juul, J. (2005). Half-real: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: The MIT Press. p. 75.

caminho, encontramos a diferença entre as duas formas narrativas e de sistemas de regras propostos.

### **3. NARRATIVAS HÍBRIDAS E A JOGABILIDADE**

A linguagem narrativa dos jogos nem sempre se encaixa exclusivamente em um dos dois pólos discutidos anteriormente. Nesses casos, o jogo acaba por se localizar em um ambiente híbrido, tendo a proposta de uma construção narrativa que se encontra em um meio caminho da classificação utilizada, carregando propriedades pré-determinadas e emergentes ao mesmo, ou em instâncias diferentes, porém ambas formando aquele ambiente jogável. *Assassin's Creed*, por exemplo, possui uma narrativa maior que dá unidade ao jogo inteiro, estabelecendo uma história que se desenrola com começo, meio e fim, mas ao mesmo tempo promove maneiras emergentes de se jogar. A linguagem dele consiste em blocos de narrativa pré-determinada que encaminha o enredo do jogo como um todo, utilizando ferramentas como cut scenes. O jogador tem que atuar de forma específica para que o jogo tenha continuidade, concretizando, assim, seus objetivos. Entretanto, cria-se certa liberdade para que o jogador atue de forma mais livre para alcançá-los. Cria-se a emergência a partir dos momentos em que o jogador deve fazer algo pré-determinado no jogo, mas a forma como ele decide fazer se torna maleável. Ambientes com vastas possibilidades de atuação são estabelecidos para que o jogador decida a maneira de agir.

Nesses casos, o encadeamento narrativo toma outras formas, uma vez que o jogador está preenchendo um espaço destinado ao seu uso individual das regras para dar continuidade ao que o jogo estabelece como uma narrativa maior. Podemos notar esse tipo de construção narrativa em jogos como *GTA*, *The Elder Scrolls*, *Fable*.

A maleabilidade da inserção narrativa dentro dos videogames se torna visível a partir da forma como as regras se manifestam e, conseqüentemente, em como o jogador atua dentro daquele ambiente. Estabelecer parâmetros de pré-determinismo ou de emergência estruturam a linguagem que o jogo vai carregar e manifestar como mídia, fazendo com que a configuração desses modelos narrativos varie conforme a criação do jogo.

Como os videogames são mídias interativas, os jogos se manifestam através da jogabilidade proveniente do design criado para cada um deles: "A game's gameplay is the degree and nature of the interactivity that the game includes, i.e., how the player is able to interact with the game-world and how that game-world reacts to the choices the player makes."<sup>56</sup>. O funcionamento das regras transforma o jogo em um "ser-jogável", gerando formas de interação que são positivas ou negativas que regulamentam o espaço interativo. A interação dos games é, então, fruto da jogabilidade, pois, como é possível ver na fala de Juul, a forma como o jogador interage se dá através do que as regras permitem ele fazer, ou seja, o modo como ele pode jogar. Por conta desse fator predominante, temos a construção narrativa em conjunto com a jogabilidade, uma vez que sua existência é inerente aos videogames como mídia. Seja através de recursos como cut scenes, seja pela construção através do movimento do jogador no espaço, a construção narrativa se dá pela forma como se joga o jogo: "The rules of the game add meaning and enable actions by setting up differences between potential moves and events."<sup>57</sup>

#### **4. RED DEAD REDEMPTION E O GÊNERO SANDBOX**

Podemos visualizar as questões colocadas acerca da narrativa e jogabilidade no jogo Red Dead Redemption, da Rockstar Games. Ele foi escolhido pelo alto teor narrativo que possui, existindo uma linha narrativa que guia os eventos do jogo, e, ao mesmo tempo, um mundo inteiro a ser explorado pelo jogador. O jogo pode ser considerado um sandbox, que consiste em jogos que são caracterizados por um mundo aberto. O jogador é "livre" para fazer escolhas e colher seus resultados, não existindo um caminho certo ou errado a seguir. Entretanto, mesmo os mundos abertos têm limites do game design, permitindo o jogador atuar livremente até certo ponto. Geralmente esse gênero é uma mescla de missões que o jogador tem que fazer, e um mundo aberto a ser explorado. Dessa forma, cria-se um meio para que exista uma linearidade que guie o jogador, possibilitando ao mesmo tempo que ele explore e atue no mundo a sua maneira.

O uso desse jogo em específico, assim como de seu gênero, se justifica neste artigo pela forma como a narrativa e a jogabilidade se entrelaçam em sua

---

<sup>56</sup> Juul, J. (2005). Half-real: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: The MIT Press. Rouse (2001), xviii apud Juul. p. 87.

<sup>57</sup> Juul, J. (2005). Half-real: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: The MIT Press. p. 19.



construção. Como ele faz uso das duas instâncias narrativas discutidas anteriormente, a exemplificação delas na prática e suas implicações agrega valor ao texto.

Para analisar o jogo levou-se em consideração abordagens propostas no livro *Avatars of Story*, de Marie-Laure Ryan. Ela propõem uma ótica baseada na construção mútua da narrativa e da jogabilidade, visando sete tópicos para se refletir sobre essa construção:

1. Investigate the heuristic use of narrative. (...), creating a game story, rather than listing a series of abstract rules, is an efficient way to facilitate the learning process.

2. Explore the various roles and manifestations of narrative in computer games.

São colocados diversos pontos para se pensar a inserção e uso da narrativa, como seu enredo, de que forma a narrativa é mostrada para o jogador - através de cut scenes, por texto, como recompensa por seus atos, por personagens não jogáveis, etc.

3. Describe the various structural types of game narrative.

Ryan cita as narrativas de progressão, emergentes e de descoberta. As duas primeiras cobrem a terminologia de Juul, enquanto as de descoberta se encaixam junto com a categoria de narrativas emergentes, uma vez que o mundo é explorado e cria-se uma experiência narrativa única através das ações do jogador.

4. Investigate how the game story is dynamically revealed to the player.

O quanto o jogo se manifesta como uma estrutura top-down, através da linguagem pré-determinada, de cut scenes e outras ferramentas que induzem o jogador no meio jogável; ou através de uma estrutura bottom-up, em que a narrativa é gerada através de suas ações.

5. Map the fictional world and its objects against the rules of the game.

Ryan identifica três tipos de objeto que se relacionam com o jogo: internos e ligados às regras - que são manipuláveis pelo jogador -, internos, porém desconexos das regras - não manipuláveis, somente imaginativos -, e externos

-técnicos, como botões de um menu. Os objetos inseridos diretamente no jogo possuem duas funções: de interagir com o jogador ou construir o imaginário que permeia aquele ambiente. Os objetos fora do jogo são aqueles que colaboram para que o jogador possa interagir com o mundo.

6. Evaluate the connection between gameplay and narrative.

7. Ask whether the rules and the events they create are consistent with the fictional world<sup>58</sup>.

Red Dead Redemption trabalha com diversas características que poderiam ser descritas e discutidas neste artigo, entretanto, decidi me ater a exemplificar os 7 itens propostos por Ryan, pela natureza objetiva deles e pela relação com os conceitos explanados anteriormente. Dessa forma, é possível visualizar as características narrativas e jogáveis que estruturam o jogo, assim como estabelecer uma relação com a construção narrativa, em seu máximo, através do gênero sandbox.

## **5. A LINGUAGEM DE RED DEAD REDEMPTION**

Red Dead Redemption se passa no velho-oeste e conta a história de John Marston, um ex-membro de uma gangue famosa dos Estados Unidos que é chantageado pelo governo de Blackwater. Sua família é capturada pelo governo que pede em troca os membros da ex-gangue de Marston. Para isso ele deverá buscar cada um deles pelos Estados Unidos e México para ter sua família e vida de volta.

Esse enredo engloba a narrativa maior que guia o jogo inteiro, fazendo com que o jogador tenha que atuar de formas específicas, almejando objetivos que são coerentes com a história para que ela avance e, eventualmente, chegue ao final. Como o jogo possui narrativas híbridas, além da possibilidade do jogador seguir pela história pré-determinada, ele pode explorar o mundo e interagir com diversos personagens e situações. Red Dead Redemption constrói as narrativas emergentes pela maneira como o jogador escolhe alcançar os objetivos, criando estratégias que condizem com o seu perfil e relação de domínio do agenciamento dentro do jogo, assim como pela escolha pessoal do

---

<sup>58</sup> Ryan, M. (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press. p. 200-2003.

jogador de interagir com o mundo em sua volta - item 3 das colocações de Ryan.

Ao começar o jogo nos deparamos com uma cut scene de aproximadamente cinco minutos, de forte linguagem cinematográfica, que introduz a história de Marston e contextualiza de forma sutil o período em que o mundo do jogo se encontra. No momento em que ele se torna jogável, o jogador é colocado em um momento que chamo de "prólogo jogável", pois o jogo introduz a história que será desenrolada, e, ao mesmo tempo, ensina o jogador a jogá-lo. Entretanto, ao invés de fazer isso de uma forma técnica, como um manual para o jogador ler e entender, a Rockstar promove um tutorial narrativo em que o jogador passa por diversos quests<sup>59</sup> para chegar em um momento em que ele é colocado dentro do mundo como um todo, tendo domínio suficiente das mecânicas para progredir sozinho - item 1. Esse é o primeiro item de Ryan, que estabelece uma forma de aprendizado a partir de eventos narrativos ao invés de simplesmente a imposição de regras de forma abstrata. O jogo promove ações pela narrativa e level design<sup>60</sup>, que direcionam o movimento do jogador. Os seis primeiros quests que ele passa ensinam as funções mais importantes para o domínio do jogo - movimentar-se, cavalgar, atirar, galopar, salvar o jogo -, e após o término do sexto quest ele é colocado em uma situação em que ele tem que decidir por onde continuar a história. Em praticamente todos os momentos o jogador pode escolher como seguir, podendo interagir com um ou outro NPC - personagem não jogável - que o providenciará um novo quest da narrativa maior, ou também podendo sair pelo mundo e vivenciar outros eventos.

A forma como a narrativa é apresentada e desenvolvida no jogo - item 2 - é extensa, pois praticamente tudo acaba sendo um evento narrativo. Red Dead Redemption trabalha com uma forte narrativa cinematográfica que pode ser vista através das cut scenes presentes durante todo o jogo. Geralmente a história é apresentada por elas, impossibilitando a interação, e ao decorrer do evento ela é desenvolvida pelo jogável, através de diálogos, assim como pela ação do jogador. No término do evento, geralmente, outra cut scene toma conta da tela e fecha aquele pedaço da história. Essa linguagem que intercala a participação ativa e passiva ainda é comum nos videogames, uma vez que o

---

<sup>59</sup> Missões que compõem uma narrativa ou contexto maior. Possuem um objetivo específico para que sejam cumpridas.

<sup>60</sup> Área proveniente do game design centrada na construção de fases, visando a implementação dos elementos que farão parte de sua composição.

uso de recursos narrativos de outras mídias faz parte do repertório de composição de sua linguagem. O uso de texto também é extenso pelo jogo para indicar ações, assim como eventos do mundo. Todas as mecânicas do jogo são ensinadas através de texto.

O jogo trabalha com uma forte composição narrativa que agrega valor aos objetos internos ligados, e desconexos, às regras do jogo - item 5 -, como é possível visualizar na riqueza de detalhes dos cenários e com o que o jogador pode interagir ou não, a variedade de animais, personagens, mini-games<sup>61</sup>, side-quests<sup>62</sup>, etc. O jogo dispõe diversas questões técnicas, como acesso a dados que o jogador acumulou enquanto jogava - quantas pessoas matou, quantas vezes morreu, animais mortos, etc. -, que compõem os objetos externos ao jogo. Mesmo para algo com essa propriedade, o jogo cria um contexto narrativo para a ação, como por exemplo, para salvar o jogo. O jogador pode utilizar um acampamento ou dormir em um quarto na cidade, tendo que fazer uma ação narrativa para algo técnico.

O fato do jogo ser um sandbox acaba por criar um mundo repleto de seres vivos que garantem a funcionalidade de um mundo que continua girando mesmo sem o jogador estar presente. Diversas vezes escutei tiroteios que nunca soube de onde vieram. Algo semelhante acontece quando o jogador se depara com eventos aleatórios do mundo, como por exemplo, um comerciante sendo roubado. O jogo permite pouco tempo para que ele decida o que fazer perante aquela situação, entretanto, os eventos não deixarão de existir ou ficarão pausados até o jogador entrar naquele contexto. Podemos ver isso também através de um atributo que o jogo nomeia e numera de "eventos do mundo" e "eventos únicos do mundo". A emergência se estabelece não somente de forma aleatória pelo jogador à medida em que ele decide ou não atuar de determinada forma, mas também pelo jogo e como ele se comporta como um sistema de programação, gerando eventos que são padrões para todos os jogadores, assim como promovendo uma timeline única de eventos a cada jogo.

As formas como a narrativa é revelada ao jogador - item 4 - é visível dependendo da instância em que ele se encontra. Ela se mostra como top-down se o jogador está inserido em um momento de narrativa pré-

---

<sup>61</sup> No caso de *Red Dead Redemption*: *poker, blackjack, arm restling, liar's dice, horseshoes, five finger fillet*.

<sup>62</sup> Missões que têm objetivos próprios e que não são cruciais para a construção da narrativa ou contexto maior em que o jogador está inserido. Tornam-se opcionais por possuírem essa propriedade.

determinada, pois o jogo manifesta os encaminhamentos necessários e o jogador cumpre esses requisitos. Quando ele constrói narrativas emergentes, a estrutura se inverte para um sistema bottom-up, uma vez que os resultados são promovidos pela ação livre do jogador.

A relação do jogador com o mundo aberto funciona através de um mecanismo do gameplay denominado "Fama/Honra". Ele indica o quanto Marston é conhecido pelos seus atos bons ou ruins, modificando sua forma de ser percebido e de interagir com os personagens e espaços do mundo. Ao descer a barra para atos negativos, por exemplo, ele se torna um fora-da-lei, podendo ser perseguido por autoridades ou por caçadores de recompensas.

Os últimos dois itens - itens 6 e 7 - se tornam complexos para serem abordados neste artigo por permearem a linguagem inteira do jogo como mídia interativa. Os exemplos dados acima simplificam o jogo, pois mostram uma porcentagem pequena do que ele realmente é, mesmo fazendo jus à metodologia aplicada. Entretanto, cabe fazer um breve sumário dessa relação e de sua consistência no game.

Como vimos, Red Dead Redemption constrói mecanismos jogáveis extremamente narrativos, fazendo uma relação muito próxima da jogabilidade. Um exemplo disso é logo no início do jogo, no momento em que o jogador monta o cavalo pela primeira vez. O jogo coloca os mecanismos para que ele saiba como guiá-lo e, ao ensinar algo para o jogador, presume-se que os comandos serão testados imediatamente. Pois bem, mais à frente existe um trem parado na estação. À medida que o jogo ensina a galopar e o jogador executa a ação, ao se aproximar do trem o mecanismo de parar o cavalo aparece. Se o jogador não parar o cavalo naquele momento ele bate no trem. O que é interessante dessa situação é justamente a forma como o jogo trabalha a construção do jogável, pois ele poderia ter ensinado todos os movimentos de uma vez e deixado a mercê do jogador colocá-los em ação. Essa característica se estende pelo jogo inteiro, agregando o jogável com o narrativo.

Ao mesmo tempo que se coloca o jogo como um mundo aberto a ser explorado, a jogabilidade falha em determinados momentos e deixa de ter um reflexo narrativo coerente no jogo. O jogador pode realizar uma chacina em uma cidade e momentos depois de escapar das autoridades, se ele passar na frente da delegacia, nada vai acontecer. A durabilidade das ações acabam por

ser de curta duração, visando uma mudança no ranking do jogador como bom ou mau dentro da medida de "Fama/Honra", mas o mundo em si não sofre grandes alterações duradouras. Esse é um ponto delicado na construção da jogabilidade nos videogames, pois criar um mundo inteiramente dinâmico e emergente é algo complexo de ser alcançado. Os limites da programação desse sistema, assim como da manufatura de uma game tree, se tornam barreiras para que se criem ambientes em que o jogador é realmente o criador de narrativas. Mesmo tendo falhas o jogo se mostra coerente dentro das funções propostas pelo game design, agregando um alto valor jogável e promovendo experiências gratificantes.

## **6. O JOGO POR EXAUSTÃO**

Ao terminar a estrutura pré-determinada da narrativa, a Rockstar insere um final inesperado no jogo. O personagem de Marston morre por agentes do governo que o chantagearam e, em um fade to black, o jogador controla seu filho, Jake. A partir desse momento a narrativa se fecha acerca da história pré-determinada de Marston e o mundo permanece aberto para o jogador continuar interagindo com Jake da forma que quiser. Quando terminei o jogo, os dados constavam 64,8% de completude, mostrando que mesmo com todos os atos feitos durante o jogo até aquele momento, juntamente com a narrativa pré-determinada terminada, ainda existia quase metade do jogo a ser explorado.

A ideia do jogo por exaustão se torna interessante, pois ele poderia ter terminado no momento em que o personagem principal morre, mas ao invés disso o jogo continua e o jogador pode atuar dentro daquele espaço, só que agora com outra identidade.

Essa questão soma as características da construção do jogável e do narrativo com o gênero sandbox de uma forma muito interessante, pois o jogo se encerra no momento em que o jogador decidir parar de jogar. Com um mundo inteiro a ser desbravado, o design do jogo coloca nas mãos do jogador o quanto ele vai decidir interagir ou não. Essas estruturas abrem caminhos para reflexões ricas no sentido da experiência que os jogadores arquitetam quando jogam, pois mesmo que de formas limitadas, o jogo permite uma construção subjetiva daquele espaço, uma re-apropriação distinta por cada jogador, sendo possível ilustrar novos caminhos para a construção do game design, assim como da inserção narrativa nos jogos. Fica a questão das possibilidades de mundos interativos autônomos no futuro dos videogames, em que o jogador

crie sua história e promova desenvolvimentos verdadeiramente únicos através da interatividade.

## **7. BIBLIOGRAFIA**

GOMES, R. C. L. F. (2012). La poética de los tiempos muertos: diálogos entre el cine y los videojuegos. In J. La Ferla and S. Reynal (eds.). Territorios audiovisuales (p. 193-209). Buenos Aires: Libreria.

GOMES, R. C. L. F. (2003). Imersão e Participação: Mecanismos Narrativos Nos Jogos Eletrônicos. Mestrado em Comunicação e Semiótica, 108 f. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

HERMAN, D. (ed.). (2007). The Cambridge Companion to Narrative. New York: Cambridge University Press.

MURRAY, J. (2003). Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp.

JUUL, J. (2005). Half-real: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: The MIT Press.

LEMONS, A., BERGER, C. and BARBOSA, M. (eds.). (2006). LIVRO DA XIV COMPÓS 2005: Narrativas Midiáticas Contemporâneas. Porto Alegre: Sulina.

NEWMAN, J. (2004). Videogames. London: Routledge.

RYAN, M. (2006). Avatars of Story. Minneapolis: University of Minnesota Press.

RYAN, M. (ed.). (2004). Narrative Across Media: the languages of storytelling. Lincoln: University of Nebraska Press.

SANTOS, H. V. de A. (2010). A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame. Tese de Doutorado em Artes Visuais, 235 f. São Paulo: Universidade de São Paulo.

SEGOLIN, F. (1999). Personagem e anti-personagem. 2<sup>o</sup> ed. São Paulo: Olho d'água.