

Estruturas da ação dramática em videogames: especificidades e trajetória

Victor de M. Cayres

Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais
Universidade do Estado da Bahia, Campus I, Salvador-Bahia

Resumo

O estudo da construção dramatúrgica dos videogames ganha relevância à medida que desenvolvimento tecnológico permite uma crescente complexificação dos aspectos narrativos desses jogos. Entretanto, as especificidades da construção da narrativa dramática dos videogames ainda não estão suficientemente mapeadas. Esse artigo se dedica a analisar estruturas da ação dramática nos jogos produzidos para consoles tornadas possíveis com o desenvolvimento tecnológico. O artigo toma como ponto de partida a estrutura clássica da ação dramática, identifica especificidades do modo de mimetizar dos jogos e do meio digital e verifica variações da estrutura inicialmente estudada nos jogos produzidos para consoles. Por fim, pode concluir que o desenvolvimento tecnológico dos consoles possibilitou modelos de ação dramática cuja concepção incorpora elementos dos gêneros épico e lírico e demandam um referencial para além do modelo clássico para ser estudado.

Palavras-chave: videogames, drama, estrutura da ação dramática

Contato:
victorcayres@gmail.com

1. Introdução

Os aspectos narrativos dos videogames vêm se tornando mais complexos com o avanço tecnológico dos consoles domésticos, computadores pessoais e plataformas móveis. Estudos precursores da narratologia aplicada ao meio digital como os trabalhos de Laurel [1993] e Murray [2003] identificam que o modo através do qual tais jogos apresentam a narrativa é dramático. Entretanto, Murray [2003] e Laurel [1993] não se dedicam a estudar as especificidades da narrativa dramática nos videogames e ainda que já haja trabalhos mais recente que abordem a construção dramatúrgica dos videogames [Marx, Christy, 2007; Lebowitz, Josiah; Klug, Chris, 2011] ainda resta uma imensa lacuna nesse campo de estudo. Uma parte expressiva desta lacuna,

diz respeito a utilização de um referencial limitado para a compreensão do gênero dramático. A noção de drama apresentada em todos os trabalhos citados se baseia quase que exclusivamente numa abstração da dramática pura, desconsiderando as hibridizações dos gêneros épico e lírico com a forma dramática.

As obras dramáticas orientadas por essa abstração, segundo Szondi [2011], são compostas para parecer absolutas, independentes de qualquer outro objeto e mesmo da figura de um autor e consequentemente primárias, apresentadas como se não fossem a imitação de coisa alguma. A ação se precipitaria como que por si, motivada pela relação intersubjetiva dos personagens cujas vontades estão em conflito. O tempo do drama seria sempre um presente prenhe de futuro, marcado pela incerteza, pela tensão, que faz a ação progredir.

Essa abstração definida por Szondi [2011] como drama moderno é uma retomada e radicalização de conceitos da poética de Aristóteles que se inicia no renascimento, tem seu auge no classicismo francês e entra em crise no fim do século XIX e início do XX. O que Szondi [2011] compreende como uma crise do drama, Sarrazac [2002], por sua vez compreende como parte do processo de deformação que vem sofrendo esse termo desde o seu surgimento.

Na poética de Aristóteles, o drama é apenas uma categoria abstracta que abrange gêneros estritamente delimitados, a comédia e a tragédia. Bastante mais tarde, o drama, por seu lado, vai designar um gênero particular e dominante: o drama burguês, cujos últimos sobressaltos agonizantes podemos ainda surpreender, nomeadamente no boulevard. [Sarrazac, 2002, p. 27]

Sarrazac [2002] trabalha, portanto com uma noção de drama que viola o tabu do hibridismo não simplesmente entre os gêneros, mas entre os modos de expressão humana lírico, épico e dramático, um drama que não se preocupa em seguir as regras canônicas da dramaturgia rigorosa, da abstração da dramática pura.

O presente trabalho se alinha com Sarrazac [2002] na medida que concebe o drama para além da dramaturgia rigorosa, entretanto, retém dos escritos aristotélicos a definição do drama como uma forma de arte poética na qual se dá a imitação da ação através da ação, ou em outras palavras a arte poética cujo modo de imitar específico apresenta personagens que agem como que por si mesmo.

Desde a pesquisa de mestrado [Cayres, 2011] abordo os videogames como interfaces entre jogo e drama. Afinal a narrativa nos videogames é apresentada através do modo dramático, com os personagens agindo como que por eles mesmos, seja por serem controlados por computador, seja pela ação do jogador.

O presente trabalho desenvolve a seção da dissertação [Cayres, 2011] em que a ação nos videogames é analisada sob as lentes do gênero dramático, parte dessa discussão já foi publicada em outro artigo a [Cayres, 2012]¹, mas aqui é recontextualizada numa discussão que inclui os avanços na pesquisa aportados pela pesquisa de doutorado recém-concluída [Cayres, 2015]. São expandidos os horizontes do que era outrora compreendido como drama, considerando as possibilidades de hibridização entre os gêneros a partir da explosão das estruturas tradicionais ao longo do século XX.

Este trabalho parte da revisão do modelo da estrutura clássica da ação dramática apresentando os conceitos que lhe dão suporte (Totalidade, causalidade, necessidade, incerteza, intencionalidade, conflito, tensão) e suas partes (apresentação, ataque, complicação, clímax e desenlace). Em seguida discute-se especificidades da ação do meio digital e dos videogames tais como o modo que a interatividade se processa, a jogabilidade, o ethos lúdico, as regras dos jogos, e as suas configurações espaço-temporais. Por fim, verifico uma relação expressiva entre as estruturas de ação dos videogames e a estrutura dramática clássica ao longo da história dos jogos desenvolvidos para consoles.

2. A Estrutura Clássica da ação

O modo de estruturar a ação derivado dos escritos aristotélicos compõe o desenvolvimento da trama a partir de uma incerteza, uma tensão. Um único fio condutor, o objetivo do protagonista, guia a ação. Os acontecimentos da trama dramática são encadeados de modo que o espectador não saiba se o herói conseguirá ou não atingir o seu fim, ou como isso acontecerá. As informações são organizadas estrategicamente de modo

a gerar uma tensão ascendente na plateia. Pois, o que o espectador sente está relacionado com o que ele sabe [Laurel, 1993]. A manutenção de uma lógica causal no decorrer da narrativa estimula na plateia especulações acerca das consequências dos atos praticados pelos personagens. A causalidade somada à verossimilhança (construção de uma coerência orientada pelo que parece crível no universo apresentado) induz à percepção de que todos os acontecimentos, sobretudo o resultado final da ação, correspondem à única maneira possível de se desenrolar os fatos.

Segundo Laurel [1993], quando a peça se inicia tudo é potencialmente *possível*; de acordo com os acontecimentos que se sucederem, estabelecem-se especulações sobre o que é *provável* que aconteça; com o decorrer dos fatos os feixes de *probabilidade* vão se reduzindo aos olhos do espectador até que o resultado da ação pareça corresponder ao *necessário*. Dessa forma, estimula-se a imaginação e a emoção a partir de uma incerteza construída em torno de um fio condutor, para depois satisfazer a audiência pelo fechamento de uma ação completa.

Para o desenvolvimento da estrutura clássica é imprescindível a ideia de um todo. Tal maneira de estruturar a ação pressupõe um sistema completo com princípio, meio e fim.

Princípio é o que não contém em si mesmo o que quer que siga necessariamente outra coisa, e que, pelo contrário, tem depois de si algo com que está ou estará necessariamente unido. [Aristóteles, 1984, p.247]

Ou seja, as intrigas desse modelo não devem começar e terminar ao acaso. O início da ação deve coincidir com o ponto em que houver o acontecimento motivador da ação única que guiará todo o enredo. Seguindo lógica semelhante, o término deve dar-se quando o objetivo que orienta a trajetória do herói for conquistado ou perdido e todas as consequências dessa ação forem concluídas. A partir da ideia de uma ação completa, com princípio, meio e fim, Aristóteles divide a tragédia em duas partes: *nó* e *desenlace*. “Digo pois que o nó é toda a parte da tragédia desde o princípio até aquele lugar onde se dá o passo para a boa ou má fortuna; e o *desenlace*, a parte que vai do início da mudança até o fim.” [Aristóteles, 1984, p.257] Além do *nó* e do *desenlace*, Aristóteles chama a atenção para três partes do Mito: *peripécias*, *reconhecimentos* e *Catástrofe*. Os pontos em que o protagonista vai da dita para a desdita ou da desdita para a dita, Aristóteles chama peripécias.

¹ As seções publicado no SBGames [Cayres, 2012] e utiliza parte

“O reconhecimento é a passagem do ignorar ao conhecer, que se faz para a amizade ou inimizade das personagens que estão destinadas para a dita ou para a desdita.” [Aristóteles, 1984, p. 250]. Aristóteles argumenta, entretanto, que a presença de tais partes da tragédia devem estar submetidas à *verossimilhança* e à *necessidade*, defendendo ainda que o melhor efeito é obtido quando *reconhecimento* e *peripécia* ocorrem juntos, pois assim propicia-se no público os sentimentos de terror e piedade. Por fim, Aristóteles a apresenta como terceira parte do mito a *catástrofe*, definindo-a como “uma ação perniciosa e dolorosa, como são as mortes em cena, as dores veementes, os ferimentos e mais casos semelhantes.” [Aristóteles, 1984, p. 251]

Da referida divisão aristotélica em nó e desenlace, dos princípios encontrados na poética, como a ideia de todo, a unidade de ação, a presença de peripécias, a verossimilhança interna, a causalidade e a necessidade, somadas à contribuição hegeliana da identificação do conflito de vontades como motor da estrutura clássica da ação, chega-se à estruturação do modelo clássico. Tal estrutura é constituída por três partes exposição, complicação, e desenlace além de dois elementos pontuais ataque e clímax².

A Exposição, parte tradicionalmente situada no início da obra dramática, apresenta um sistema em equilíbrio, fornece dados sobre o universo ficcional em questão, estabelecendo o que é possível acontecer e preparando o contexto para que um conflito possa se instaurar de acordo com a causalidade e a necessidade. O ataque é o evento a partir do qual o conflito começa a se desenvolver. Ou seja, é o ponto que inicia a complicação. É o evento que provoca o início da ação principal do protagonista. Este evento abre o campo das probabilidades. A complicação é a parte mais longa da estrutura dramática, é quando o conflito se desenrola, quando a ação principal do personagem encontra obstáculos. É possível dividir a complicação, como Laurel [1993] em curva ascendente e crise. Num primeiro momento, o da curva ascendente, o protagonista formula, implementa, revisa planos, encontra obstáculos e resistências. No segundo momento da complicação, a crise, o conflito intensifica-se, a tensão ascende vertiginosamente e há um afinilamento do campo das probabilidades, ou seja, resta um número menor de opções para o desenvolvimento da ação e os próximos atos do protagonista o levarão ao encontro do fim necessário. O clímax, outro momento pontual, é o ápice da ação, o instante que define o sucesso ou o fracasso da busca pelo objetivo do protagonista. O clímax é o evento que

determina o desenlace. É a partir do clímax que o provável torna-se necessário. O Desenlace, como o nome sugere, é a parte da estrutura dramática, onde se desfaz o nó. Durante o desenlace tem lugar a resolução do conflito, a restauração do equilíbrio inicial, ainda que haja modificações no sistema. Nesta última parte da estrutura dramática, na medida em que se desenrola uma solução, a tensão torna-se descendente rumo ao desfecho e as questões ainda não compreendidas pelo espectador são respondidas.

3. A ação interativa dos videogames

A primeira especificidade da ação nos videogames sobre a qual o presente trabalho se detém se refere ao modo como a interatividade se processa nesses jogos. Primeiramente, o conceito de interatividade no meio digital definido por Murray [2003] é revisitado. Em seguida, a interatividade do meio e a interatividade na narrativa dramática são distinguidas tomando como ponto de partida Lebowitz e Klug [2011]. O trabalho segue se afinilando sobre o modo em que se desenvolve a ação. Posteriormente, é apresentada uma divergência em relação ao trabalho de Murray [2003], especificamente sobre o ponto em que ela faz parecer que há exclusividade do meio digital em fazer que ação aconteça com o fruidor da narrativa. A partir de então, este trabalho defende que conhecer outros meios em que isso é possível como o teatro pode ser importante para inovar em videogames. Por fim, apresento o espectro de interatividade nas narrativas de Lebowitz, a fim de posteriormente embasar a minha percepção de que há um movimento do eixo sintagmático para o eixo paradigmático na composição da ação nos videogames ao longo da história.

Segundo Janet Murray, o meio digital, e, consequentemente os jogos nesse meio, tem como propriedades os caracteres participativo, procedimental, espacial e enciclopédico. O caráter procedimental se refere, para Murray [2003, p.78], à capacidade de executar uma série de regras a partir da interpretação de dados. O caráter participativo, diz respeito à possibilidade de se induzir comportamentos na máquina a partir de uma ação. A conjunção dessas duas propriedades essenciais do meio digital, ainda para a autora citada, resultaria no que se costuma chamar de interatividade. As regras e comportamentos a que Janet Murray [2003] se refere em relação ao caráter procedimental do meio digital, extrapolam a situação de jogo, mesmo quando está em ação um software

²A abordagem da estrutura dramática aqui encontrada foi construída a partir do cruzamento de dados

colhidos em referenciais como Field [2001], Pavis [2005b] e Laurel [1993].

dedicado ao entretenimento como um videogame. Elas podem determinar, por exemplo, à visualização da interface, aos aspectos de áudio ou às ações de ligar e desligar o sistema.

Lebowitz e Klug [2012] aponta para a necessidade de se diferenciar a interatividade do meio e da interatividade narrativa. Os autores afirmam que quando se pausa um filme pressionando o botão no controle remoto de um aparelho de dvd há interatividade com o meio, entretanto, não há interatividade com a narrativa. Apesar de o presente trabalho endossar a supracitada afirmação de Lebowitz e Klug [2012], é relevante observar que o modo como se dá a interatividade no meio digital é definitivo para se analisar a estrutura da ação nos videogames.

Pela integração do caráter participativo e procedimental do meio digital a interatividade nos videogames se dá de forma que a ação do jogador é regida por um conjunto de regras pré-estabelecidas pela equipe de desenvolvimento e afixadas como comportamentos nos softwares. Isso implica que a estrutura da ação nos *video games* é efetivada a partir da *agência* do jogador em consonância com as regras e delimitações espaço-temporais do jogo. A ação é constituída através do conjunto das atividades que o jogador decida desempenhar de acordo com as possibilidades oferecidas e em relação com as reações predeterminadas dentro do universo ficcional predefinido pela figura do autor. Ou seja, a estrutura narrativa do jogo completa-se a partir de escolhas do jogador diante das possibilidades oferecidas pela equipe de desenvolvimento. Cumprindo regras estabelecidas pelos desenvolvedores do jogo, o sistema apresenta outros agentes, faz que objetos virtuais respondam (ou não) às ações do jogador com comportamentos pré-definidos e simultaneamente garante que as regras sejam cumpridas.

Ainda que as propriedades do meio digital sejam constituintes do modo que se dá a interatividade nos videogames, é importante notar que este meio não é o único em que ocorre a interatividade e que mesmo no meio digital é possível desenvolverem-se narrativas não-interativas. Conhecer outros meios em que seja possível criar narrativas interativas pode ser uma estratégia para a inovação em videogames a partir de modelos já existentes. O trabalho de Frasca [2001], por exemplo, apresenta uma proposta de criação de videogames inspirando-se no Teatro do Oprimido de Augusto Boal.

Os videogames apresentam narrativas interativas em diversos graus, que, segundo Lebowitz e Klug [Lebowitz; Klug, 2012], podem ser organizados em cinco níveis: Interactive traditional stories, Multiple-

ending Stories, Branching Path Stories, Open-Ended Stories. Além desses níveis comumente utilizados nos videogames consta também no espectro de Lebowitz e Klug as narrativas não interativas chamadas de *Fully traditional stories*. O primeiro grau em que há interatividade segundo a classificação de Lebowitz e Klug é ocupado pelas *Interactive traditional stories*, que permitiriam ao jogador alguma liberdade para interagir com o mundo do jogo e os seus personagens, mas, cujo curso do conflito principal não poderia ser alterado. No grau seguinte, Lebowitz e Klug colocam as *Multiple-ending stories*, narrativas nas quais o jogador poderia escolher consciente ou inconscientemente entre diferentes finais. No terceiro grau do espectro de Lebowitz e Klug, *Branching Path Stories*, o curso da narrativa pode ser alterado em função de uma série de decisões do jogador ao longo do jogo. No próximo grau, *Open-Ended Stories*, o processo decisório tornar-se-ia menos óbvio que no grau anterior e o curso da narrativa seria definido mais pelo conjunto das ações do jogador do que por respostas a acontecimentos específicos. No último grau, *Fully Player Driven Stories*, o jogador teria controle total ou quase total das suas ações, eles poderiam fazer o que quisessem, quando quisessem. Isso faria com que o conflito principal fosse mais simplificado.

Mais do que reforçar ou propor um modelo alternativo à classificação de Lebowitz e Klug [2012], este trabalho pretende evocar tal espectro afim de afirmar os diversos graus possíveis de interatividade. Com isso, este trabalho defende que ao logo da história dos videogames há uma convivência de estruturas diversas das ações dramáticas que não podem ser explicadas tomando como ponto de partida apenas o modelo clássico.

Sarrazac [2002] nota no teatro do século XX um movimento de conversão da ordem sintagmática para a ordem paradigmática na composição da ação dramática. Na concepção desse autor essa ruptura que cria um *teatro dos possíveis* deriva da proposição do encenador alemão Bertold Brecht de construção de um teatro épico. No teatro épico de Brecht o ator-narrador através da sua interpretação tornaria evidente que o caminho tomado pela narrativa da peça teatral é apenas um dos caminhos possíveis e não o caminho *necessário*. Acontece que, em proposições posteriores à de Brecht, o processo de tornar evidente as múltiplas possibilidades da ação sai da esfera da interpretação e passa ao nível textual, como nas peças do dramaturgo francês Armand Gatti que aprestam uma lógica procedimental definidora do curso da ação. Quer dizer, os atores podem seguir esse ou aquele procedimento determinado pelo texto a depender do modo como a plateia reaja as ações apresentadas.

O presente trabalho confronta a observação de Sarrazac [2002] acerca do teatro da segunda metade do século XX à percepção de Lebowitz e Klug [2012] da existência de um espectro de vários graus de interatividade nas narrativas dos videogames. Com base nessa aproximação de teorias de campos distintos, verifica que a explicação de Sarrazac [2002] sobre constituição de uma ação dramática do deslocamento da ênfase da ordem sintagmática para a ordem paradigmática aplica-se aos videogames de uma maneira até mais radical do que no teatro, dados os caracteres procedimental e participativo do meio digital. Quer dizer, de um lado as *Fully traditional stories* e mesmo as *Interactive traditional stories* são constituídas com ênfase no eixo sintagmático da linguagem, ou seja, na proposição de uma narrativa cujo os elementos são previamente escolhidos e organizadas. Por outro lado, os níveis seguintes do espectro de Lebowitz e Klug tendem a um deslocamento no sentido da ênfase no eixo paradigmático da linguagem, ou seja, o elementos constituintes da narrativa vão sendo oferecidos de maneira cada vez mais autônoma de modo que o jogador possa organizá-los na criação da sua própria versão da narrativa. Vale ressaltar que, por mais que a estória criada pareça ser completamente dirigida pelo jogador, foi a equipe de desenvolvimento que estabeleceu os paradigmas com os quais o jogador irá interagir.

Tendo nesta seção, revisitado o conceito de interatividade, distinguido a interatividade no meio e na narrativa dos videogames, apresentado o teatro como meio potencialmente interativo e que fornece material para a inovação em videogames e por fim, tendo observado a existência de graus diversos de interatividade nas narrativas dos videogames, passo agora a tratar das regras dos videogames e como elas impactam na composição da ação.

4. As regras do jogo

Mais do que interativo um videogame deve ser jogável. Adoto neste trabalho a definição de jogabilidade de Sébastien Genvo [2013] que a considera como um potencial de adaptação à atitude lúdica. Esse potencial seria definido a partir da ideia da contingência no jogo como convite ao jogador realizar um exercício do possível. Genvo [2013] estuda a recorrência nos textos teóricos sobre o jogo da ideia de incerteza sobre os resultados das ações do jogador. Esta incerteza, seria proporcionada por um sistema de regras que tem a função, não de limitar o campo de ação do jogador (embora o faça), mas de criar possibilidades de ações e estimular a inventividade.

Já foi dito que uma das propriedades do meio digital, segundo Murray, é o seu caráter procedimental. Esse caráter impõe que sejam estabelecidas regras de funcionamentos para os softwares. Entretanto, em se tratando de jogos, como é o caso dos videogames, a existência de regras precede o meio digital. É sobre as regras do ponto de vista específico do jogo que trata a presente seção, dando ênfase especial em como estas se relacionam com a ação dramática nos videogames, uma ação dramática jogável, ou seja, que abre espaço para o exercício do possível.

Para Huizinga, outra característica do jogo é que “ele cria ordem e é ordem [*grifo do autor*]”. Para este autor o jogo exige uma “ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta ‘estraga o jogo’, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor” [Huizinga, 2008 p. 13]. Daí o caráter absoluto das regras, que não permitem discussão e determinam o que pode ou não ser feito dentro do espaço de jogo. Dessa forma, como nota Caillois [1990] há uma margem de ação em que o jogador pode encontrar e inventar possibilidades dentro das regras do jogo.

Vale observar, entretanto, que as regras podem ser redefinidas a partir de um acordo entre os jogadores. Há, por exemplo, quem jogue *damas* abandonando a regra que determina a obrigatoriedade de se *comer* as peças do adversário que estejam em condições para isso. Já nos videogames, dado o caráter procedimental do meio digital, as regras são definidas pela equipe de desenvolvimento e o *software* possui reações previstas para as ações possíveis do jogador. Assim, num jogo de *damas* para computador, se a equipe de desenvolvimento tiver definido previamente que o jogador é obrigado a comer as peças do adversário que estiverem disponíveis para essa ação, ele não poderá fazer outro movimento para dar seguimento ao jogo. Embora exista um grau de predefinição maior dos *videogames* em relação a outros jogos, como os de tabuleiro, por exemplo, o jogador sempre pode estabelecer suas próprias regras. Dois jogadores podem, por exemplo, disputar quem chega ao final de uma determinada fase no menor tempo em um jogo como *Super Mario Bros.*, embora o *software* não tenha sido desenvolvido necessariamente com esse propósito. De todo modo, então, é possível afirmar que as regras são estabelecidas em um diálogo entre a vontade do(s) jogador (es) e as definições tradicionais ou as definições dos desenvolvedores do jogo.

Huizinga [2008 p.13] indica ainda que a característica da ordem estabelece algumas aproximações entre o jogo e a estética, reconhecendo diversas palavras comuns aos dois universos: “tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião.”, além das duas qualidades que ele



XI Seminário

SJEEDC

Jogos Eletrônicos - Educação - Comunicação

1 e 2
de Junho
2015

define com “as mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia.” Destes elementos que o jogo mantém em comum com a estética, Huizinga [2008, p. 13-14] dá destaque à tensão, que, para ele, “significa incerteza, acaso”. O jogador estaria sempre em busca de conseguir algo, vencer, “acabar com a tensão”. A tensão é explorada pelos *videogames* de forma muito similar a sua ocorrência no drama, sobretudo nas suas formas mais tradicionais. De uma maneira geral, um objetivo se estabelece para o jogador no início do jogo e deve ser concretizado até o final, mas uma série de obstáculos se impõe e nem sempre é possível que o jogador atinja sua meta.

São relevantes ainda para a discussão de como as regras do jogo impactam na ação dramática nos videogames os conceitos de *Ludus* e de *Paidia*. No trabalho de Caillois [1990, p. 48] o vocábulo *Paidia* abrange “as manifestações espontâneas do instinto de jogo”, o autor associa a esse primeiro termo “toda a animada exuberância que traduz a agitação imediata e desordenada, uma recreação espontânea e repousante, habitualmente excessiva, cujo caráter improvisado e desregrado permanece como sua essencial, para não dizer única, razão de ser”. Já o termo *Ludus*, Caillois [1990] utiliza para designar um ímpeto de se resolver dificuldades definidas arbitrariamente apenas por um sentimento de satisfação íntima.

Gonzalo Frasca [Frasca, 2001, f. 9] defende um desvio no significado destes termos propostos por Caillois a partir de confrontações com os trabalhos de Piaget e de Vidart. Ele contrapõe o trabalho de Piaget, que identifica os dois primeiros grupos de jogos praticados na infância como jogos sem regras, ao trabalho de Vidart, que percebe regras claras numa criança pequena que levanta os braços para imitar um avião e conclui que os conceitos de regra para Vidart e Piaget são distintos. Frasca [2001] também verifica que no trabalho de Piaget, a palavra “regra” está associada aos jogos pós-socialização, em que estão envolvidas as ideias de vitória e derrota. E, a partir de então, Frasca [2001, f. 9] define o emprego dos termos *Ludus* e *Paidia* no seu trabalho:

While Caillois stated that the difference between *paidea* and *ludus* was the complexity

of their rules, I will use the term *ludus* to refer the games that have a result that defines a winner and a loser (this group would match Piaget’s “games with rules” category). On the other hand, I understand by *paidea* all the games that are based on Piaget’s “regularities” and do not define a winner and a loser. For the sake of coherence, I will also refer to Piaget’s “regularities” as *paidea* rules, and to Piaget’s “rules” as *ludus* rules.³

No presente trabalho opto por adotar a terminologia de Frasca. Opto também por adotar seu ponto de vista de que as regras de *ludus* e de *paidea* não são excludentes. Frasca [2001, p.10] defende que em um jogo de xadrez, por exemplo, existem regras de *ludus* e de *paidea*; as primeiras são as que definem o resultado de vitória e derrota e as outras as que determinam, por exemplo, o modo como as peças se movem. Para Frasca [2001, p. 10] *ludus* e *paidea* não podem ser distinguidos facilmente por um observador.

For example, a child who is jumping on one foot is following a *paidea* rule: to maintain her equilibrium without using both feet. But if the child has a watch and wants to see if she can stand jumping during 10 minutes, she has created a *ludus*. As we can see, it is easy to switch from *paidea* to *ludus*.⁴ [Frasca, 2001 f.10]

É possível perceber o funcionamento de uma regra de *Paidea*, por exemplo, quando um jogador em *Okami*, faz correr o personagem/avatar, um lobo branco mítico, e vê que por onde ele passa nascem plantas no chão e que quanto maior é a velocidade do lobo, mais desenvolvidas e belas são as plantas. *Paidia* interfere na estrutura narrativa do jogo citado considerando que o jogador pode simplesmente abandonar tudo o mais que ele pode fazer no jogo e ficar correndo em círculos divertindo-se com o efeito gráfico que aquela atividade provoca.

Já o que se entende por *Ludus* determina o que deve ser feito para vencer o jogo, de modo que as regras de *Ludus* podem ser ainda mais decisivas para o modo de estruturar a ação que as regras de *Paidea*. Em *Super*

³ “Enquanto Caillois declarou que a diferença entre *paidia* e *ludus* era a complexidade das suas regras, eu utilizarei o termo *ludus* para me referir aos jogos que têm um resultado que define um vencedor e um perdedor (esse grupo pode ser igualado à categoria dos jogos com regras de Piaget). Em outra mão, eu entendo como *paidia* todos os jogos que são baseados nas regularidades de Piaget e não definem um vencedor e um perdedor. Pelo bem da coerência, eu também me referirei às ‘regularidades’ de Piaget como

regras de *paidia*, e às regras de Piaget como regras de *ludus*.” [Tradução minha]

⁴ Por exemplo, uma criança que está pulando sobre um dos pés está seguindo uma regra de *paidia*: manter seu equilíbrio sem usar ambos os pés. Mas se a criança tem um relógio e quer ver se ela pode permanecer pulando durante 10 minutos, ela criou uma regra de *ludus*. Como podemos ver, é fácil trocar de *paidia* para *ludus*.

Mario Bros., por exemplo, para obter a vitória, o jogador deve conduzir o seu protagonista através de 8 mundos e derrotar Koopa. Ao observar este exemplo, é possível constatar que uma macro-visão das condições de vitória do jogo, ou seja, das regras de *Ludus* pode ser quase coincidente com uma síntese da estrutura da ação no jogo.

5. Espaço-tempo-ação

Na visão de Mikhail Bakhtin [1998, p. 349], “Em arte e em literatura, todas as definições espaço-temporais são inseparáveis umas das outras e são sempre tingidas de um matiz emocional”. Patrice Pavis [2005, p. 139], a partir do trabalho do pensador russo, afirma que, na análise de espetáculos teatrais, espaço, tempo e ação formam um trinômio inseparável. Para o teórico do teatro [Pavis, 2005, p. 139] “o tempo: manifesta-se de maneira visível no espaço”, “o espaço: situa-se onde a ação acontece, se desenrola com uma certa duração” e “a ação: se concretiza em lugar e momentos dados”.

No *videogame*, assim como no drama, o modo de apreensão do tempo e do espaço é conjugado e indissociável da ação. Mais do que isso, nos *videogames*, essa relação torna-se ainda mais imbricada devido ao caráter procedimental e a necessidade de orientar a agência do jogador no seu desempenho. Murray [2003] alerta para o fato de que “a participação num ambiente imersivo deve ser cuidadosamente estruturada e restringida” e propõe a metáfora da visita para estruturar a narrativa em ambientes imersivos, pois segundo a referida autora “uma visita implica limites explícitos tanto no tempo quanto no espaço.”

A metáfora de Murray, alerta os autores de ambientes imersivos, entre eles os *videogames*, para o estabelecimento de limites entre jogo e vida, assim como chama atenção para a necessidade de definir as ações que podem ou não ser executadas no ambiente visitado através de delimitações espaço-temporais. É importante perceber que toda a experiência de jogo é definida por determinações espaço-temporais: obstáculos, personagens (adjuvantes, oponentes ou jogáveis) e a própria ação do jogador (manifestada através de signos espacializados que se decorrem no tempo).

Já o pesquisador estadunidense Henry Jenkins [2004] chega a afirmar que a espacialidade é historicamente mais importante do que narrativa nos videogames. Para tanto, ele leva em consideração que os primeiros videogames são adaptações de jogos de tabuleiro ou labirintos e que os antigos jogos de sucesso, como *Super Mario Bros*, apresentam um simples gancho

narrativo a fim de impulsionar uma ação no espaço. Em contrapartida, Jenkins [2004] demonstra como a estruturação do espaço do jogo possibilitou o surgimento de novos tipos de narrativa, como: as *evoked narratives* em que o espaço do jogo evoca universos ficcionais de outras mídias; as *enacted narratives* nas quais a performance do personagem no espaço virtual constrói a estrutura da narrativa; as *embedded narratives* nas quais o jogador descobre a narrativa decifrando o espaço do jogo; e as *emergent narratives* – o jogo oferece a possibilidade do surgimento de uma grande variedade de programas narrativos que são entretanto limitados quanto ao tipo de universo ficcional, entre outros aspectos a partir de sua espacialidade.

3. A trajetória da estrutura dramática nos videogames desenvolvidos para consoles

Ao longo da minha pesquisa do mestrado foram encontrados modos de estruturar a ação com diversas propostas e níveis de complexidade. Nos jogos de primeira geração de consoles, a estrutura da ação era quase que totalmente dependente da agência dos jogadores. Havia um conjunto de regras em parte implementadas no jogo pela equipe de desenvolvimento, em parte observada pelos jogadores durante a ação. Isso implicava em um baixo nível de controle sobre o desenvolvimento da ação e da curva de tensão por parte da equipe de desenvolvimento.

A partir da segunda geração, a inclusão do microprocessador nos consoles e os avanços da programação nos jogos permitiram o aumento do controle da equipe de desenvolvimento sobre as regras do jogo. O jogador agora podia disputar contra a máquina. As ações possíveis tornaram-se mais delimitadas e suas consequências mais perceptíveis, constituindo um modo mais elaborado estruturar a ação. Nos jogos analisados nessa geração foram observados dois tipos de estrutura com alguma variação.

O primeiro modelo de estrutura encontrada baseia-se numa lógica *nó* e *desenlace* que se desenvolve em uma fase única, ainda que com vários cenários, é o caso de *Adventure* [1978]. Há um problema a ser resolvido por um personagem jogável que pode, a depender da relação que se estabeleça entre jogo e jogador, atingir o seu objetivo, vencendo o jogo, ou encontrar um final que implique em fracasso.

O advento das cutscenes e da progressão dos jogos em níveis, no início da década de 1980, abre espaço para a necessidade de uma narrativa que também progrida de modo ascendente. A estrutura dramática clássica, baseada nos conceitos de totalidade, causalidade, verossimilhança (interna), incerteza e tensão, regidas por uma lógica de nó e desenlace e organizada em apresentação, complicação, clímax e resolução, começa a se estabelecer como um modelo hegemônico também nas narrativas dos videogames.

No outro modelo de estrutura encontrada nos jogos de Atari VCS estudados, a ação é baseada em um objetivo simples, que proporciona uma repetição indeterminada do mesmo nó, produzindo uma estrutura de ação cíclica. Cada vez que o jogador resolve o conflito, este se reinicia em um maior nível de dificuldade até que o jogador seja incapaz de vencê-lo e o jogo se encerre. O jogo não termina enquanto o *desenlace* não for a derrota do jogador, ou seja, a morte inevitável do personagem jogável. Jogos como *Frost Bite* (1983) e conversões de arcades bem sucedidos como como *Pac-man* (1980) e *Space Invaders* (1978) utilizaram esse modelo de estrutura da ação. Nesses jogos os oponentes tornam-se mais velozes a cada nível e em alguns casos, como em *Frost Bite*, em que há mudanças também na velocidade e padrão de organização do cenário, no caso citado, as placas de gelo sobre as quais o personagem/avatar deve saltar. Há outros jogos como *Bobby is going home* (1983), em que não há uma ascendência da tensão/dificuldade tão precisa quanto nos jogos anteriores, já que a variação de dificuldade se baseia numa variação finita do padrão de movimento dos oponentes e de objetos no cenário. A partir de um determinado momento, quando o jogador já conhece os padrões a maior dificuldade passa a ser o seu próprio cansaço.

A partir da terceira geração de consoles tornou-se possível a complexificação da estrutura dramática nos jogos, recorrendo-se à mimese, segundo a maneira dramática de representar, de informações antes só disponíveis em materiais complementares como caixas de jogo, *labels* e manuais. Assim tornaram mais definidas estruturas divididas em *apresentação*, *ataque*, *complicação*, *clímax* e *desenlace*. Essa maior elaboração da estrutura da ação ocorreu graças à inserção de animações, textos verbais escritos ou audíveis com função de narração ou diálogo e da maior capacidade de interferência na ação por parte do jogador graças aos avanços na área do desenvolvimento de hardware e programação. Daí por diante, nas gerações seguintes, houve um amadurecimento considerável no modo de construir estruturas de ação, proporcionado principalmente após o surgimento do CD enquanto mídia para jogos. Pois, a partir desse momento,

intensificou-se as relações dos jogos com técnicas advindas da linguagem cinematográfica.

A partir da terceira geração de consoles iniciou-se também um processo de aumento da autonomia do jogador em relação ao caminho a percorrer. Essa característica variou numa escala que vai da simples possibilidade de escolher as fases que serão jogadas ou saltadas, com todos os riscos e recompensas que disso deriva, como por exemplo, em *Super Mario Bros. 3*, até múltiplos percursos que se apresentam como consequências de escolhas do jogador dentro da narrativa como em *Chrono Trigger* ou até por atitudes do jogador em processos decisórios mais sutis nas gerações seguintes. Em *Resident Evil 4*, para Playstation 2 (console de quinta geração), por exemplo, o jogador pode se compadecer de um lobo que está preso numa armadilha para animais e salvá-lo. Nesse caso, o animal em retribuição irá ajudá-lo a vencer um gigante em um momento posterior do jogo.

Ao mesmo tempo em que se consolidou o modo dramático de representar as narrativas nos *videogames*, alguns desses jogos ganharam também um caráter cada vez mais épico. Da Épica, as estruturas de ação nos videogames ganharam a extensão, a grandiosidade e o caráter episódico, mas é à lógica do drama que continuam a servir. Pois, além de usarem do modo de representar a ação pela própria ação, como na Dramática, tendem a organizarem-se numa totalidade regulada por um princípio ético que expressa através de um conflito dialético e produz uma síntese ou julgamento, atendo-se aos conceitos de verossimilhança interna, coerência e causalidade. Nessa linha de construção podem ser citados jogos como *God of War* e *Prince of Persia: Warrior Within*.

3. Conclusão

Este trabalho se ateve as especificidades da ação dramática em videogames. Depois de revisar a noção de drama do qual a ação é um aspecto fundamental, foi discutido como a interatividade, as regras dos jogos e as configurações espaço-temporais dos videogames implicam na composição da ação dramática. Em seguida foram abordados aspectos da composição da estrutura de ação (Totalidade, causalidade, necessidade, incerteza, intencionalidade, conflito, tensão) e suas partes (apresentação, ataque, complicação, clímax e desenlace). Por fim, observou-se como a estrutura dramática clássica pode ser útil para compreender as estruturas de ação dos videogames ao longo da história dos jogos desenvolvidos para consoles. Se em um primeiro momento a plena realização desse tipo de estrutura incorpora elementos dos gêneros épico e lírico para

suprir as limitações tecnológicas, num estágio posterior, ela começa a ser hibridizada com elementos de outros gêneros e com novos modos de conceber a estrutura da ação justamente pelas novas possibilidades que as tecnologias digitais oferecem. Nesse sentido, o presente trabalho verifica, que após a superação dos limites tecnológicos necessários para se implementar a estrutura clássica da ação nos videogames produzidos para consoles, esta estrutura é também superada. Essa superação da estrutura clássica nos videogames, se aproxima daquela que acontece em formas mais contemporâneas do teatro, pelo menos no sentido em que Sarrazac [2002] percebe um deslizamento da ênfase do eixo sintagmático para o eixo paradigmático na composição das peças de teatro. Sarrazac [2002] nota que as peças mais contemporâneas concentram-se em oferecer um determinado conjunto de elementos de significação, ou seja, um paradigma, para que os espectadores possam organizar suas próprias sentenças e julgamentos, ou seja, o seu próprio sintagma.

Em relação ao teatro, os videogames já têm necessariamente uma ênfase maior no eixo paradigmático (do ponto de vista do desenvolvimento), visto que em todo caso, esses jogos oferecem ao espectador a possibilidade de se organizar um determinado conjunto de informações narrativas a partir da sua própria *agência* em jogo. O que este trabalho nota é que ao longo da história dos videogames essa ênfase no paradigma no processo de criação acentou-se ainda mais, possibilitando, por sua vez, que o jogador consiga produzir não só um número fixo de sintagmas possíveis como nas Multiple Ending, Branching Patch ou mesmo nas Open-ended Stories segundo o espectro de Lebowitz, mas também de criar um número potencialmente infinito de ações dramáticas dentro de um universo ficcional determinado como nas Fully Player Driven Stories.

É importante ressaltar que o presente artigo não pretende afirmar qualquer tipo de processo de evolução linear dos jogos que defina tipos de estrutura dramática que se sucedem ao longo da história. É evidente que diversas formas de compor a ação dramática nos videogames coexistem. O que aqui se verifica é uma abertura do campo de possibilidades de estruturação da ação a partir do desenvolvimento tecnológico dos consoles. Ao investigar as especificidades da mimese da ação nos videogames e observar o comportamento da estrutura dramática clássica da ação e modelos derivados deste modelo, esse artigo abre espaço para trabalhos que discutam também outros modelos de ação, sobretudo quando verifica o processo de hibridização de gêneros que essa estrutura já comporta.

Agradecimentos

O autor gostaria de agradecer aos orientadores da sua pesquisa de mestrado e de doutorado Catarina Sant'Anna e Adolfo Durand; à Lynn Alves e ao grupo Comunidades Virtuais por acolherem sua pesquisa atual em nível de pós-doutorado.

Referências

- ARANHA, Gláucio, 2004. *O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento*. Ciências & Cognição (UFRJ). Disponível em: www.cienciasecognicao.org, v.3, p.21-62.
- ARISTÓTELES, 1984. *POÉTICA*. TRADUÇÃO EUDORO DE SOUZA. COLEÇÃO OS PENSADORES (VOL.2). SÃO PAULO: EDITOR VICTOR CIVITA.
- BAER, Ralph H, 2004. *Video game history*. Disponível em: http://www.ralphbaer.com/video_game_history.htm (Acessado pela última vez em 17 jan. 2011)
- BAER, Ralph H, 1998. *Genesis: how the video game industry began*. Disponível em: http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm (Acessado pela última vez em 17 jan. 2011)
- BAKHTIN, Mikhail, 1998. *Questões de literatura e de estética: a teoria do romance*. São Paulo: Unesp. Hucitec.
- CAILLOIS, Roger, 1990. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Tradução José Garcez Palha. Cotovia: Lisboa.
- ESSLIN, Martin, 1978. *Uma anatomia do drama*. Rio de Janeiro: Zahar.
- FIELD, Syd, 2001. *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. Rio de Janeiro: objetiva.
- FRASCA, Gonzalo, 2001. *Videogames of the oppressed: videogames as a means for a critical thinking an debate*. Thesis presented to School of Literature, Communication and Culture, Georgia Institute of Technology. Disponível em pdf: www.ludology.org, (acessado em 17 jan. 2011).
- GASSNER, J., 1974. Corneille e Racine: a tragédia polida. In: _____. *Mestres do Teatro*. São Paulo: EDUSP: Perspectiva, p.308-330.
- HUIZINGA, Johan, 2008. *Homo Ludens*. Tradução João Paulo Monteiro. 5 ed – 3ª reimpressão. São Paulo: Perspectiva.
- LAUREL, Brenda. *Computer as Theatre*. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing, 1993.



LEBOWITZ, Josiah; KLUG, Chris, 2011. *Interactive Storytelling for video games: a player-centered approach for creating memorable characters and stories*. International Edition: Focal Press.

MURRAY, Janet H, 2003. *Hamlet no holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: UNESP: Itaú Cultural.

PALLOTINI, Renata, 1983. *Introdução à dramaturgia*. São Paulo: Brasiliense.

PAVIS, Patrice, 2005a. Espaço, Tempo, Ação. *A análise dos espetáculos*. São Paulo: Perspectiva.

PAVIS, Patrice, 2005b. *Dicionário de Teatro*. Tradução J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. 2. ed. - reimpressão. São Paulo: Perspectiva.

ROSENFELD, Anatol, 1985. Gêneros e traços estilísticos. In: _____. *Teatro Épico*. São Paulo: Perspectiva. p. 15-36.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, 2004. *Rules of Play*. Massachusetts: MIT Press.

SARRAZAC, J.P. 2002. *O future do drama*. Porto: Campo das Letras.

SHUYTEMA, Paul, 2008. *Design de Games: Uma abordagem prática*. Tradução Cláudia Mello Behassof. São Paulo: Cengage Learning.

STEIGER, Emil, 1969. *Conceitos fundamentais da Poética*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.

SZONDI, Peter, 2002. *Teoria do drama moderno (1880-1950)*. São Paulo: Cosac&Naify.

WOLF, Mark J. P., 2008. *The video game explosion: a history from pong to playstation*. London: Greenwood Press.