

4. Como o videogame se afastou do jogo, através da narrativa e criatividade

Nelson Zagalo

Continuamos a confundir o jogo com o videogame, assumindo na maior parte das vezes, o segundo como um mero sucedâneo digital do primeiro. Contudo esta não passa de uma ideia simplista da arte dos videogames que se transformou por completo desde que surgiu em meados do século vinte. O jogo enquanto estrutura sistémica criada pelo ser-humano responde por um lado às necessidades sociais e culturais de aprendizagem (Huizinga, 1939; Caillois, 1958; Gee 2003), e por outro às necessidades cognitivas de recompensa na forma de resolução de problemas (Kenrick e Griskevicius, 2013). Ou seja, enquanto artefacto cultural o jogo permite-nos apreender o desconhecido, interagir com o outro e otimizar as nossas respostas sociais. Enquanto estímulo cognitivo o jogo atua de forma a recompensar o nosso esforço, engajando-nos através da insistência e da repetição com descargas de prazer. E é por isso que o jogo tem sido visto pela cultura humana como um dos mais importantes exercícios no processo de construção civilizacional.

Mas se é verdade que o jogo nos permite e incentiva a simular a realidade, a experimentar e a falhar vezes sem conta, até conseguirmos responder ou reagir de modo adequado, não deixa de ser também verdade que depois de conseguirmos atingir a mestria, o jogo perde o interesse, deixa de produzir prazer, e torna-se num monótono sucedâneo de repetição. Por outro lado, estando o jogo intimamente ligado à ideia de agência - ação sobre o mundo exterior - a sua capacidade para trabalhar o mundo interior, das ideias e sentimentos, é restrita, o que acaba também por determinar que o jogo funciona melhor com problemas concretos, de pergunta e resposta definidas, lidando menos bem com a abstração e a generalização. Assim o que me interessa demonstrar neste capítulo é exatamente: o modo como o videogame se distanciou do jogo para responder a estes problemas.

Os problemas do Jogo

O jogo é em essência um problema que exige de nós uma solução concreta e conclusiva, como nos diz Salen e Zimmerman “jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem num conflito artificial, definido por regras, que origina um resultado quantificável” (2004). Procura-se transmitir informação, criar um conhecimento concreto no âmbito do conflito representado, oferecendo ao problema uma resolução. Somos seres evolucionariamente desenhados para procurar padrões, significados, respostas, conclusões (Bor, 2012). Desse modo os nossos sistemas de recompensa são ativados fortemente sempre que conseguimos obter respostas, sempre que conseguimos resolver problemas (Leslie, 2014). E é por isto que gostamos tanto de jogar, porque estes nos permitem entrar num processo de resolução contínua de problemas, sendo assim continuamente gratificados pelas ações que realizamos.

Deste modo temos que a base do jogo se move pela estimulação da curiosidade do jogador, que não é mais do que o reconhecimento de falta de informação, ou seja, da necessidade de preencher lacunas, de obter respostas. A informação inicialmente oferecida pelo jogo alimenta o reconhecimento da ignorância sobre o assunto, produzindo assim o desejo por querer saber mais, ou seja não é o

contexto do jogo em si, mas o reconhecimento de que existe uma lacuna no nosso conhecimento anterior (Leslie, 2014).

Tendo em conta esta forma de despertar a curiosidade, facilmente se percebe que enquanto seres complexos, não nos basta procurar respostas, precisamos acima de tudo de compreender como gerar novas perguntas. Porque se somos movidos pela ânsia das respostas, o melhor modo de conseguir obter a gratificação por mais respostas, é aprendendo a realizar novas perguntas. Nesse sentido é relevante lembrar a distinção entre “puzzle” e “mistério” apontada por Treverton (2007) a propósito do modo de atuação dos sistemas de segurança norte-americanos,

"Mesmo quando não conseguimos encontrar a resposta certa, sabemos que ela existe. Os Puzzles podem ser resolvidos; eles têm respostas. Mas um mistério não oferece tal conforto. Ele faz uma pergunta que não tem resposta definitiva porque a resposta é contingente; depende de uma interação futura de muitos factores, conhecidos e desconhecidos."

Os puzzles são assim lineares, apresentam um meio e um fim, que depois de descobertos deixam de existir enquanto puzzles, terminando o envolvimento. Já os mistérios tendem a não fechar-se mas antes a progredir no sentido de novas questões, novas buscas, aumentando a exploração, o aprofundamento, e o conhecimento sobre o assunto mantendo o interesse e envolvimento ativo por muito mais tempo.

Ausência de questionamento

Deste modo podemos dizer que um dos maiores problemas do jogo advêm de este se dirigir exclusivamente à obtenção de respostas, ou seja o jogo não procura estimular no jogador o questionamento, porque está centrado na definição concreta do processo até à obtenção da resolução. O jogo está centrado na resolução pela ação: quando tentamos acertar com uma bola num buraco (ex. minigolfe) a nossa ação sobre o taco procura apenas fechar esse buraco com a introdução da bola; quando tentamos construir um puzzle visual, a nossa ação está centrada em juntar as peças de modo a preencher os espaços dessa imagem em falta. Com a bola no buraco, e a imagem completa, a euforia da obtenção da recompensa dá lugar ao vazio, fazendo desaparecer a curiosidade, terminando o nosso interesse no jogo (ver Fig. 1).

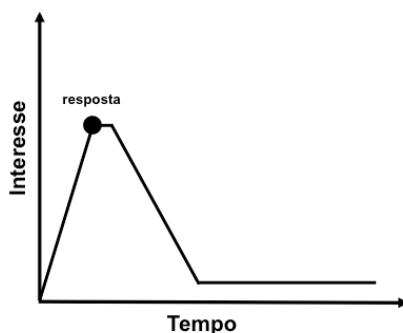


Figura 1 – Envolvimento com o jogo

Repetição

Uma das formas de ultrapassar o rápido esvaziamento das resoluções nos jogos é conseguida pela repetição de desafios, inculcando variação das ações e progressão de dificuldade. Deste modo o jogo segue a base lógica da construção de mestria, que se define pela repetição de processos até à sua consolidação (Coyle, 2008). Vamos obtendo satisfação através da obtenção de feedback: no puzzle as peças vão encaixando e percebemos que vamos ficando mais perto da resposta final; no minigolfe vamos fazendo buracos, aproximando-nos do final do circuito. Mas durante esses processos vamos começando a compreender que as nossas ações, (encaixar pistas ou fazer buracos) não têm qualquer relação com a resposta final. Percebemos que estamos apenas a ser encaminhados, pior, a ser manipulados para repetir um processo, por meio do prazer que vai sendo despertado em nós por via das respostas obtidas, sendo que estas não têm um desígnio, a repetição em si é vazia de propósito, enfrentamos a ausência de significação. Deste modo o prolongamento das experiências pode tornar-se penoso, terminando assim que os jogadores compreendem o mecanismo subjacente à mera repetição.

Resposta dos videojogos

De uma forma genérica os problemas apontados no ponto anterior relativos aos jogos, surgiram também nos videojogos da primeira fase. Se analisarmos os videojogos dos anos 1970-1980 vamos verificar que os géneros de grande sucesso – plataformas, arcada, puzzles – estavam também profundamente imbuídos destes mesmos problemas. Atirar em naves ou blocos (*Breakout*, 1976; *Space Invaders*, 1978) não era muito diferente de acertar com bolas num buraco, assim como saltar entre plataformas (*Donkey Kong*, 1981; *Chuckie Egg*, 1983) não passava de puzzles com movimento. Percebidos dois dos problemas de que sofreram essa primeira fase dos videojogos, interessa-nos agora compreender como é que os videojogos deram a volta e se tornaram no meio de entretenimento mais atrativo do planeta. Como é que a cultura dos videojogos, sendo de nicho nessa primeira fase, se transformou numa cultura mainstream, capaz de chegar à sala de famílias, e ocupar os tempos de livres de todos os estratos sociais.

Repetição com Narrativa

Neste capítulo defendemos a ideia central de que a grande mudança operada pelos videojogos sobre os jogos assentou na inclusão de narrativa. No surgimento da área dos estudos de videojogos na academia estalou uma guerra entre os chamados ludólogos e narratólogos⁵ que em nosso entender se equivocou totalmente nos media da discussão. De um lado os ludólogos estavam centrados no espírito do jogo, enquanto os narratólogos se centravam na discussão da literatura. É verdade que o jogo nunca foi íntimo da narrativa, mas isso só nos deveria dar mais evidências para não confundir o jogo com o videojogo. Como vimos acima, se o videojogo na sua primeira fase foi praticamente jogo, isso faz parte de um processo de transição perfeitamente natural nas artes, como aconteceu também com o cinema que no início foi praticamente apenas teatro (Zagalo, 2009). As artes de síntese, como são os videojogos e o cinema, partem daquilo que os precede, evoluindo com o tempo na busca pela sua singularidade (Zagalo, 2013). Mas porquê a narrativa?

⁵ Para uma compreensão desta primeira fase dos estudos recomenda-se a leitura dos textos da revista *Game Studies* (<http://gamestudies.org>).

Os videogames dependem da narrativa pela simples razão de quererem transmitir ideias, valores, morais. O criador de videogames, ao contrário do criador de jogos, não se dedica à criação de sistemas de regras de manipulação da atenção do jogador, mas procura antes por meio destes fazer passar ideias, expressar sentires, conferir significados. Desta forma a estrutura narrativa acaba sendo uma quase obrigatoriedade, já que representa o meio através do qual, nós seres-humanos, construímos sentido do mundo em que vivemos (Bruner, 1991, Boyd, 2009; Gottschall, 2012). A narrativa, que é no fundo o encapsulamento de histórias (eventos causais cronológicos) e o seu discurso (enredo e forma), é o modelo através do qual nos desenvolvemos enquanto homo sapiens. O nosso conhecimento sobre o mundo organiza-se segundo este modelo, assim como o modo como comunicamos e nos expressamos, o que acaba por tornar inevitável o seu surgimento no meio dos videogames.

Quando hoje somos chamados a experienciar *The Last of Us* (2013) o que nos move vai muito para além da resolução de problemas, do solucionar de sistemas, da mera repetição inconsequente. Enquanto videogame, detentor de uma mescla que funde jogo e narrativa, as nossas ações e resoluções agem diretamente sobre a progressão da história (ver Fig. 2). O que repetimos enquanto ação suporta-se nas razões apresentadas pela significação narrativa, impregnando o espaço e o tempo de sentido, alimentando personagens que se adensam em significado, desenvolvendo uma experiência que é um todo, que não apenas estimula a nossa mestria, mas também estimula a nossa construção mental do mundo em que vivemos.

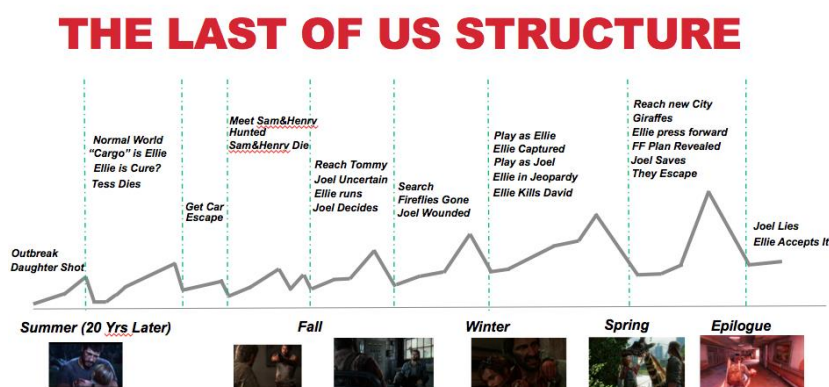


Figura 2 – Estrutura narrativa de “The Last of Us” (2013) (Abernathy e Rouse, 2013)

Deste modo podemos dizer que a narrativa, não só se evidenciou na progressão da arte dos videogames enquanto meio expressivo, como é o principal motivo do seu distanciamento face aos jogos.

Questionamento com Brincar

Por outro lado a narrativa per se não é suficiente para estabelecer uma base de estimulação do questionamento. Basta pensar na maioria das narrativas mainstream seja na literatura ou no cinema

para percebermos que estas se dedicam fundamentalmente a dar respostas. As obras mais populares preocupam-se fundamentalmente em que lançar questões dando respostas a todas elas, fechando todas as lacunas que vão sendo abertas pela expressividade narrativa. E os videojogos não são diferentes. Se pensarmos em algumas séries de grande sucesso como *Assassin's Creed* ou *Uncharted* percebemos que as histórias se desenrolam de modo a oferecer-nos respostas a todas as nossas dúvidas, deixando muito pouco espaço para que possamos elaborar novas questões sobre aquele mesmo universo.

Contudo esta tem sido uma área na qual o mundo dos videojogos tem vindo a demonstrar novos interesses, desde logo pelo surgimento de uma nova ala independente que procura a experimentação do meio, elevando e testando as suas capacidades expressivas (exemplos como *Gone Home*, 2013; *Papers Please*, 2013). Mas a própria indústria tem procurado formas de desafiar este paradigma, não tanto pelo lado da experimentação narrativa, mas antes através da tentativa de alargar o conceito de jogo, incluindo a ideia do brincar e assim oferecendo-se aos aspectos criativos, falando de exemplos como *Minecraft* ou *Disney Infinity*. Este novo modelo de videojogos procura estimular a criatividade dos jogadores, colocando-os no lugar de criadores do universo de jogo.

O ato de brincar é comumente confundido com o ato de jogar, contudo poderíamos quase colocá-los em polos opostos em termos criativos, já que o brincar se define por um conjunto de características opostas, tais como “movimento livre” (Salen e Zimmerman, 2004), “espontâneo, imprevisível, e auto-motivado” (Lopes, 2004). O brincar não segue regras, nem se pauta por conflitos pré-determinados, o brincar surge a partir do contexto de envolvimento, de modo espontâneo, evoluindo pela motivação intrínseca que se alimenta de uma progressão que acompanha as competências do sujeito. Ou seja, a motivação para continuar a criar é facilitada pela delimitação da “zona de desenvolvimento proximal” (Vygotsky, 1930) que vai sendo delineada de forma livre pelo sujeito que brinca, não havendo lugar à manipulação, predeterminação ou obrigação que o jogo costuma impor ao jogador.

A liberdade tem sido um dos temas mais debatidos pela cultura dos videojogos, apontando-se inicialmente o jogo como impedimento, e mais tarde a narrativa. Dado o facto de os videojogos terem adotado massivamente a estrutura narrativa, tal como ela se desenvolve nos media não-interativos, porque se muito lhes deu a ganhar em termo de significação, acabou por também contribuir para o aprisionamento do jogador, essencialmente pela sua necessidade de linearização. A compreensão e o sentido do que é expresso sendo apenas efetivo pela causalidade dos eventos, impede o jogador de seguir o seu caminho, de determinar o seu espaço, tempo e motivação. Daí que nas últimas duas décadas a academia se tenha dedicado intensamente ao estudo e aprofundamento do storytelling interativo⁶.

Assim se *Minecraft* é o exemplo mais evidente desta tendência do brincar para questionar, não podemos deixar de notar que esta tem vindo a surgir nos videojogos dos mais variados géneros, desde logo começando com a simulação e o “livre-arbítrio” em *Sims* (2000) passando pelo mundo aberto e livre do sandbox em *GTA III* (2001), pela emergência narrativa em *Façade* (2005) ou mais

⁶ Conferências como “International Conference on Virtual Storytelling”, “Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment” ou “International Conference on Interactive Digital Storytelling” ver mais em <http://icids.org>.

recentemente a jogabilidade emergente com *Dishonored* (2012)⁷. Todos estes jogos acabam por se definir na liberdade que conferem ao jogador, como estimulam o questionamento e a criatividade.

Conclusão

A transformação que aqui damos conta no seio dos videogames, é apenas parte de um processo contínuo e evolutivo do meio que não termina aqui. Os criadores de “No Man’s Sky” (2015) acreditam que o futuro dos jogos está na liberdade total, que as gerações que estão a crescer com “Minecraft” não vão olhar para o meio do mesmo modo, que para eles Ezio Auditore ou Lara Croft pouco dirão, já que eles estarão mais interessados em criar os seus próprios mundos, os seus próprios personagens. Por outro lado são os próprios criadores de “Minecraft” a darem conta da continuação da importância da narrativa, com um novo modo de jogo, designado de “Story Mode”, algo que Suellentrop acredita estar ligado à criação literária que o jogo tem despoletado.

Dados mais estes dois exemplos finais, parece-nos ficar por demais evidente os interesses do meio, e de quem se expressa neste. Parece-nos que a evolução continuará a ocorrer, mas que apesar de tudo a linguagem dos videogames continuará a ser marcada intensamente pelo interesse de expressar ideias, e logo pelo uso da narrativa, assim como pelo interesse em despoletar o questionamento, e logo pelo uso do brincar e os seus elementos expressão criativa.

Referências

- Boyd, B. (2009). *On the origin of stories: Evolution, cognition, and fiction*. Harvard University Press.
- Bruner, J. (1991). The narrative construction of reality. *Critical inquiry*, 18 (1), 1-21.
- Caillois, Roger, (1958). *Os Jogos e os Homens*, trad. José Garcez Palha. Lisboa: Livros Cotovia.
- Coyle, D. (2010). *The talent code: Greatness isn't born, it's grown*. Random House.
- Daniel Bor. (2013). *The ravenous brain: How the new science of consciousness explains our insatiable search for meaning*. Perseus Books Group.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy?*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gottschall, J. (2012). *The storytelling animal: How stories make us human*, S.L: Houghton Mifflin Harcourt.
- Huizinga, J., (1938). *Homo Ludens O jogo como Elemento da Cultura*, Trad. João Paulo Monteiro, Editora Perspectiva S.A., 5ª Edição, (2001).
- Kenrick, D. T. (2013). *The rational animal: How evolution made us smarter than we think*. Basic Books.

⁷ Ver “A Inovação em Dishonored”, in Virtual Illusion, 12.2014, <http://virtual-illusion.blogspot.pt/2014/12/a-inovacao-em-dishonored.html>

- Leslie, I. (2014). *Curious: The desire to know, and why your future depends on it*. Basic Books.
- Lopes, Conceição, (2004). *Comunicação Humana Contributos para a busca dos sentidos do Humano*. Aveiro: Universidade de Aveiro.
- Rouse, R., Abernathy, T. (2014). “Death to the Three-Act Structure!”, in GDC Narrative Summit 2014, de <http://www.paranoidproductions.com/miscwritings/DeathToThreeActStructure.pptx>
- Salen, K., Zimmerman, E. (2004). *Rules of play. Game Design Fundamentals*. MIT Press
- Treverton, Gregory F. (2007), “Risks and Riddles” in Smithsonian Magazine, en <http://www.smithsonianmag.com/people-places/risks-and-riddles-154744750>
- Vygotsky, L. S. (1930). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard university press (1980).
- Zagalo, Nelson (2009). *Emoções Interactivas, do Cinema para os Videojogos*, (Interactive Emotions, from Film to Videogames), CECS/UM, Coimbra: Gracio Editor.
- Zagalo, Nelson, (2013). A singularidade da linguagem do videojogo, in Portal de la Comunicación InCom, Universidad Autónoma de Barcelona.