

SUPERANDO A UTOPIA DO HOLODECK: AS NARRATIVAS DIGITAIS NA ERA DAS REDES SOCIAIS

OVERCOMING THE HOLODECK UTOPIA: DIGITAL NARRATIVES IN THE AGE OF SOCIAL NETWORKS

Filipe Freitas*

Carlos Henrique Falci**

RESUMO

A partir do conceito de narrativa de Paul Ricoeur e de um olhar sobre os jogos digitais The Sims 3 e Spore, examinamos as possibilidades para a narrativa digital construída a partir de conteúdo criado pelo usuário dentro dos limites das capacidades das redes sociais contemporâneas, em contraste com a tecnologia fantástica do Holodeck, apontada pela autora Janet Murray como ápice da narrativa digital.

PALAVRAS-CHAVE

Narrativa; jogos digitais; sites de redes sociais.

ABSTRACT

Based on Paul Ricoeur's concept of narrative and from a glance at the digital games The Sims 3 and Spore, we examine the possibilities for the digital narrative constructed from user-created content within the limits of contemporary social network capacities, in contrast with the unreal technology of the Holodeck, proposed by the author Janet Murray as the culmination of digital narrative.

KEYWORDS

Narrative; digital games; social networking sites.

* Doutorando em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais. Professor do Instituto Metodista Izabela Hendrix. BELO HORIZONTE, BRASIL. filipealvesdefreitas@gmail.com

** Doutor em Literatura pela Universidade Federal de Santa Catarina. Professor Adjunto II da Universidade Federal de Minas Gerais, atuando no programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social e no curso de Cinema de Animação e Arte Digital. Desenvolve pesquisa sobre produção de memórias com uso de mídias locativas e ambientes programáveis, financiada pela FAPEMIG. Ganador da Bolsa FUNARTE "Reflexão Crítica e Produção Cultural para Internet 2010", na região Sudeste. BELO HORIZONTE, BRASIL. chfalci@gmail.com

INTRODUÇÃO

Em *O narrador*, Walter Benjamin já notava uma transformação nas instâncias narrativas tradicionais, causada por uma passagem da troca de experiências em comunhão para a figura centralizadora do autor de romances, típica de seu tempo. “Quem escuta uma história está em companhia do narrador; mesmo quem a lê partilha dessa companhia. Mas o leitor de um romance é solitário” (BENJAMIN, 1994:213). Há quem defenda que os meios digitais – em especial os jogos eletrônicos, e em particular aqueles jogados nas redes – constituam uma nova mudança no tratamento das narrativas: um retorno, em alguma medida, a um tipo de narrativa comunal e colaborativa. Mas qual ou quais seriam as especificidades de uma narrativa desse tipo? Talvez possamos encontrar algumas respostas tanto numa análise de narrativas baseada no conceito de *tríplice mimese*, quanto em exemplos de jogos atuais. O estudo aqui proposto conjuga essas duas abordagens.

Um nome comumente citado quando se discute a criação de narrativas colaborativas em jogos digitais é o do desenvolvedor de games Will Wright, o idealizador da franquia *The Sims*. Wright tem seguido em sua carreira uma abordagem segundo a qual games não são mais usados para contar uma história na qual o jogador participaria assumindo a pele de um personagem, e sim como uma ferramenta capaz de *gerar histórias*. Essa abordagem, descrita dessa maneira, pode evocar a ideia de uma inteligência artificial narradora, ideia um tanto otimista e fantasiosa que aparece proeminentemente em *Hamlet no Holodeck* (2003), obra da autora Janet Murray que serve como uma das principais referências para o debate acadêmico sobre a narrativa nos jogos digitais. Essa concepção da narrativa digital foi fonte de uma das maiores controvérsias do campo dos estudos acadêmicos sobre o tema, mas não é ela que encontramos por detrás da proposta de Wright. Em uma breve análise de alguns dos jogos idealizados por ele, veremos que há ali uma estratégia tecnologicamente plausível, que se serve da *lógica de operação* das redes sociais que existem hoje e de uma compreensão de que o processo narrativo se encerra no próprio leitor para superar os empecilhos – práticos e teóricos – colocados à narrativa digital sonhada por Murray.

A UTOPIA DOS NARRATÓLOGOS

Embora os jogos digitais tenham conquistado terreno no campo das pesquisas acadêmicas na última década, essa conquista permanece marcada pela cisão entre duas vertentes

tes principais, discordantes em relação à perspectiva que deve ser aplicada a esses estudos. O primeiro desses grupos é composto pelos autodenominados “narratólogos”, adeptos de um conceito de *narratividade* que, embora oriundo da Poética de Aristóteles, é hoje usado de modo muito mais amplo, concebido como “o padrão central para a cognição, compreensão e explicação e a ferramenta mais importante para a construção de identidades e histórias” (SIMONS, 2007:s/p, tradução nossa)

Os narratólogos, dos quais a autora Janet Murray é um dos expoentes mais reconhecidos, atentam para os novos formatos ricos em estória que vêm proliferando nos meios digitais, e que coincidem com a busca por uma nova concepção de narrativa para abranger as manifestações da experiência contemporânea do mundo. A autora ensaia o termo *jogo-estória*, mas troca-o por ciberdrama em *Hamlet no Holodeck* (2003).

Markku Eskelinen, um dos autores que assumem um posicionamento contrário ao dos narratólogos, ironiza: “fora da teoria acadêmica as pessoas são geralmente excelentes em distinguir entre narrativa, drama e jogos. Se eu lhe jogo uma bola, eu não espero que você vá largá-la e esperar até que comece a contar histórias.” (ESKELINEN, 2001:s/p, tradução nossa). Auto-proclamados “ludólogos”, esses autores partem dos ideais estabelecidos nos trabalhos de Roger Caillois e Johan Huizinga para defender que há certo mérito em analisar os jogos digitais enquanto uma expansão do drama ou da narrativa tradicionais – uma vez que compartilham elementos comuns, como personagens, encaimento de ações, cenários etc. –, mas que essa perspectiva deixa de lado uma dimensão crucial: analisar jogos enquanto *jogos* (FRASCA, 1999:s/p).

Simons se ergue em defesa dos narratólogos, que, segundo ele, não esperam que uma bola vá “contar histórias”. “Os narratólogos ficarão felizes em explicar a ele [Eskelinen] a diferença entre o ato de jogar uma bola e o ato de *recontar* esse (f)ato” (SIMONS, 2007:s/p, tradução nossa). A afirmação de Simons, entretanto, é sintomática daquela que pode ser uma das maiores falhas dos narratólogos, e que se torna mais evidente se resgatarmos a caracterização de Celia Pearce (in WARDRIP-FRUIIN & HARRIGAN, 2004) sobre os papéis que a narrativa pode desempenhar em um jogo. Dos seis operadores identificados por Pearce, os narratólogos parecem privilegiar em suas análises, na maioria dos casos, apenas três: a *metaestória*, ou a narrativa contextual que toma de empréstimo técnicas de outros formatos narrativos e as aplica para engendrar um jogo mais interessante (a metáfora da guerra medieval no xadrez, por exemplo); a narrativa *performativa*, ou a estória dramatizada pelos personagens tal como experimentada por um

espectador que observa o jogo ser jogado; e a narrativa *descritiva*, ou o ato de recontar a experiência do jogo. Nesse ponto os narratólogos parecem justificar as investidas de Eskelinen, ao ignorar, na maioria de seus estudos, a dimensão que Pearce chamou de *experencial*, a “narrativa emergente que se desenvolve a partir do ‘conflito’ inerente ao jogo, conforme ele é jogado, tal como experimentada pelos próprios jogadores” (PEARCE in WARDRIP-FRUIIN & HARRIGAN, 2004:145, tradução nossa).

Esta falha parece, por sua vez, ser sintoma de um caráter otimista do pensamento dos narratólogos, em particular de Murray: o conceito de ciberdrama formulado pela autora não encontra uma encarnação em nenhum suporte existente, pelo menos não no mundo real. Apenas o “holodeck”, uma tecnologia fantasiosa que só existe na ficção, realiza plenamente o sonho do ciberdrama pelo qual a autora admite “suspirar” (MURRAY, 2003:17):

Apresentado pela primeira vez em *Jornada nas Estrelas: A Nova Geração*, em 1987, o holodeck consiste em um cubo negro e vazio coberto por uma grade de linhas brancas sobre o qual um computador pode projetar elaboradas simulações, combinando holografia com ‘campos de força’ magnéticos e conversão de energia em matéria. O resultado é um mundo ilusório que pode ser parado, iniciado e desligado à vontade, mas que se parece e se comporta como o mundo real e que incluilareiras, chá bebível e personagens [...] que podem ser tocados, inquiridos e, até mesmo, beijados. O holodeck de *Jornada nas Estrelas* é uma máquina de fantasia universal franqueada para programação individual: uma visão do computador como uma espécie de gênio da lâmpada contador de histórias. (MURRAY, 2003:30).

A ideia do *holodeck* repousa sobre duas capacidades que ainda estão além do alcance da ciência contemporânea e são baseadas em tecnologias fantasiosas. A primeira dessas capacidades é a da simulação perfeita, tridimensional e tangível de personagens e ambientes ficcionais, resultando em uma experiência imersível potencialmente indistinguível da realidade. A segunda capacidade seria a de o computador coordenar os acontecimentos e atuações dos personagens de modo que estes reagissem em tempo real e de maneira natural às ações do sujeito inserido naquele ambiente, o que requereria uma inteligência artificial capaz não apenas de “dirigir” improvisadamente toda a ação, como também de fazê-lo de modo a proporcionar uma experiência capaz de engajar esse sujeito esteticamente¹.

Há um julgamento de valor implícito nesse otimismo ansioso de Murray. Se identificarmos a *imersão* e a *interatividade* como elementos que tornam a experiência de uma narrativa mais intensa e prazerosa, devemos concluir que o *videogame*, ao ser mais “interativo”

e “imersivo” que modalidades narrativas “tradicionais” como o cinema ou a literatura, seria *melhor* do que elas; e o *holodeck*, ao levar essas características ao seu ápice, seria então a melhor modalidade narrativa imaginável.

Esse caráter idealista não anula outras contribuições dos narratólogos ao campo do estudo acadêmico dos *games*, e certamente não basta para defender a posição contrária dos ludólogos. Não pretendemos julgar qual das perspectivas é a mais adequada para o estudo dos jogos, mesmo porque a variedade de manifestações e gêneros dos *videogames* é grande o bastante para que se encontrem exemplos que justifiquem os argumentos de ambas as partes. O que queremos ressaltar é o fato de que a visão idealizada de Murray repercute no modo como ela analisa a situação das narrativas digitais contemporâneas. Ao invés de julgar os jogos digitais pelas suas características intrínsecas, ela os trata como “precursores” do *holodeck* e os avalia em contraste com esse ideal muito provavelmente inatingível e não necessariamente perseguido por todos os desenvolvedores de jogos. Ao definir o *holodeck* como o ponto final da linhagem evolutiva das narrativas digitais, ela coloca as suas capacidades utópicas como a única maneira de se atingir uma narrativa digital colaborativa verdadeiramente engajante:

O que será necessário para que os autores criem histórias ricas e satisfatórias, explorando as propriedades características de ambientes digitais e proporcionando os prazeres estéticos que esse novo meio nos promete? Precisaremos descobrir uma maneira que permita a eles escrever de forma procedimental; antecipar todas as reviravoltas do caleidoscópio, *todas as ações do interator*; e especificar não apenas os acontecimentos do enredo, mas também as regras sob as quais esses eventos ocorrerão. Os escritores precisarão de um método concreto para estruturar uma história coerente, não como uma sequência isolada de eventos, mas como um enredo multiforme aberto à participação colaborativa do interator. (MURRAY, 2003:179, grifo nosso).

O problema para os desenvolvedores de jogos que não contam com os computadores inteligentes de *Jornada nas Estrelas* é que antecipar “todas as ações do interator” é uma tarefa hercúlea, além de ser algo que pode impedir a própria lógica de construção de uma narrativa por parte daquele que experimenta o jogo. Murray aponta algumas “vantagens” que facilitam o processo, tomando como referências estratégias dos bardos das tradições orais: a natureza padronizada do ato de contar histórias e o uso de “temas” e gêneros específicos que carregam com eles a expectativa de certos tipos de ações típicas são alguns dos exemplos citados. Ainda assim, produzir uma história que se ramifica a cada escolha do interator, tal qual “O Jardim de Veredas Que Se Bifurcam”

de Borges (2007), é produzir uma quantidade de conteúdo exponencialmente maior do que a de uma narrativa linear de mesma duração, sendo que o interator, ao percorrer apenas um “caminho”, experimentará somente uma fração desse conteúdo. Pelo que se vê nos jogos digitais produzidos hoje, a maioria dos desenvolvedores de games prefere se limitar a uma gama restrita de “bifurcações”, concentrando-se em criar no jogador a *sensação* de agência, a impressão de influência sobre os rumos da trama, ao invés da sua efetiva alteração.

Há ainda outro problema com a colocação da autora, uma vez que uma obra que antecipe cada ação de seu interator corre o sério risco de ser uma obra fechada e autoritária. Se tudo está previsto, onde estaria a abertura à participação colaborativa do interator? O que muitos desenvolvedores de jogos já descobriram, e que a utopia do *holodeck* impede Murray de perceber como alternativa viável ao controle total da interação por meio da tecnologia, é que a colaboração não se restringe ao que normalmente é descrito como “interatividade”. Isto fica evidente na seguinte discussão sobre a possibilidade de o interator inserir suas próprias “falas” nas narrativas digitais:

Um dos principais obstáculos para o amadurecimento da narração digital é a dificuldade de estabelecer convenções expressivas para o uso da linguagem pelo interator. Se dermos ao interator total liberdade para improvisar, perderemos o controle sobre o enredo. No entanto, se pedirmos ao usuário que escolha num menu aquilo que irá dizer, estaremos limitando sua agência (MURRAY, 2003:183).

O que é um dilema na concepção de Murray acaba resolvido de modo relativamente simples na franquia *The Sims*, criada por Will Wright. Perlin (in WARDRIP-FRUIIN & HARRIGAN, 2004) aponta o uso do “simlish” – uma linguagem própria da franquia, intraduzível – como um dos elementos que nos permite cair na ilusão de que os personagens estão engajados em conversas significativas, ao deixar em aberto para a interpretação do jogador o conteúdo dessas conversas. Nas palavras do autor, “The Sims substitui parte da atividade social em seu mundo simulado pela textura de atividade social.” (PERLIN in WARDRIP-FRUIIN & HARRIGAN, 2004:16, tradução nossa). Esse elemento é exemplar do tipo de decisão tomada por Wright: a aceitação das limitações técnicas do jogo – uma vez que um sintetizador de voz capaz de manter conversações inteligíveis com um ser humano seria impraticável – e a convocação da *imaginação do jogador* para preencher as lacunas.

O que propomos aqui, então, é a aplicação de um viés comunicacional que privilegie não os elementos que regem a interação dos jogadores entre si, com o jogo e com os

criadores do jogo, nem o resultado dessa interação, mas a relação *em si*. Trata-se de superar uma concepção de narrativa como o conteúdo de uma estória ou mesmo como manifestação localizada no ato enunciativo de quem conta a estória, em prol de concebê-la como um *evento* que emerge do contato entre o jogador e o jogo. Para tanto, é preciso livrar-se de concepções excessivamente tecnicistas de “interação” e “interatividade” – termos tão caros aos estudiosos dos produtos das novas mídias – e analisar o modo como a narrativa emerge dessa relação entre autor e jogador não como fruto de uma permutação de elementos produzida pela máquina, mas como resultado de um *olhar narrativizante* do jogador que estabelece articulações entre esses elementos.

Assim, não é o caso de formular uma nova concepção de narrativa, específica ao meio digital, como propõe Murray. Ao invés disso, vale resgatar a noção tal como defendida pelos narratólogos em sua justificativa da aplicação do conceito aos *games*, que entende a narrativa como categoria da experiência humana. Essa concepção ampla de narrativa, embora usada pelo grupo de Murray para defender a centralidade do conceito e a pertinência de sua aplicação ao campo dos *games*, parece ser frequentemente reduzida ao mero ato de “contar estórias” nas análises narratológicas. A fim de evitar incorrer nesse possível equívoco, decidimos buscar embasamento na teoria de Paul Ricoeur.

AS TRÊS MIMESIS DA NARRATIVA

É no trabalho intitulado “Tempo e Narrativa” (1994) que encontramos uma definição mais ampla do conceito-chave dos narratólogos. A partir das considerações de Santo Agostinho e Aristóteles a respeito dos temas citados no título, Ricoeur define o caráter fundante da experiência humana como *temporal*, e sugere que é através da *narrativa* que somos capazes de lidar com esse caráter, pois somente por meio dela *passado* e *futuro* tornam-se imagens que podem existir no *presente*, reunindo essas três temporalidades em um “tríplice presente”.

Ricoeur busca em Aristóteles dois conceitos-chave para a sua proposição: *mimesis* e *muthus*. Numa narrativa, a *mimesis* não é a mera representação dos fatos, mas a imitação do *muthus*, a tessitura da intriga. Isso significa que não são os fatos que são reproduzidos, mas o agenciamento entre eles, o modo como as ações podem se desenvolver. Daí extrai-se duas conclusões. A primeira é a de que a narrativa produz uma *forma*:

Uma narrativa possui início, meio e fim de maneira lógica e não simplesmente como encaideamento de “agoras sucessivos” sem causa e consequência. Dessa maneira, não se trata aqui simplesmente de organizar cronologicamente a temporalidade, mas de conferir-lhe um contorno, de percebê-la (FALCI, 2007:61).

A segunda conclusão é a de que, na passagem do *muthus* à *mimesis*, há uma atividade criadora, uma poética. Ricoeur divide esse processo de transformação poética em três momentos, que ele chama de mimese I, mimese II e mimese III.

A mimese I precede a “mimese-criação” e equivale a um tempo pré-figurado em que os elementos que comporão a narrativa ainda não estão articulados, senão potencialmente. Esses elementos, segundo Ricoeur, são três tipos de “traços” das ações: os traços *estruturais*, “relacionados aos agentes da ação, aos motivos da execução da ação e aos fins da ação” (FALCI, 2007, p. 63); os traços simbólicos, pois toda ação que pode ser narrada já está articulada em signos, regras ou normas; e os traços temporais, o “tríplice presente” de cada ação que a situa em relação a passado, presente e futuro. Estes elementos aparecem-nos como articulados porque somos dotados da aptidão de identificar esses traços e suas conexões potenciais, o que Ricoeur chamou de “compreensão prática”, mas o agenciamento entre eles só se dá no segundo “momento”.

É na mimese II que ocorre a composição da narrativa, a mimese-criação, o processo poético da tessitura da intriga.

O ato de narrar coloca em movimento os traços componentes do tríplice presente e propõe uma configuração para a ação percebida em mimese I. A narrativa é menos a sequência de acontecimentos lineares e mais a configuração de um processo entre os acontecimentos que se encontravam ainda precariamente interligados em mimese I. A tal processo Ricoeur denomina tessitura da intriga e não intriga. A noção de tessitura é empregada para enfatizar o caráter de mediação de mimese II, o seu caráter processual. (FALCI, 2007:64).

A mimese III é a reconfiguração do tempo que aparecia pré-figurado na mimese I e o ponto de chegada do processo poético da mimese II. Os traços temporais que apareciam na mimese I são configurados na mimese II, mas essa configuração não se encerra ali; ela é apenas uma proposição que se completa na mimese III, que acontece no leitor ou receptor da narrativa. Sendo assim, a concepção de narrativa de Ricoeur é processual e exige uma análise que não se encerre no ato de “contar histórias”, mas entenda também o pólo do receptor como ativo.

Armados dessa conceituação, podemos começar a visualizar a possibilidade de uma narrativa que emerge do ato de jogar um jogo digital, a partir de conteúdo produzido em colaboração, e sem depender de recursos tecnológicos utópicos para defender uma experiência narrativa digital engajante. Mas resta a questão: ao olhar para os *games* recentes, podemos encontrar algum exemplo concreto que realize, ainda que precariamente, essa possibilidade?

A NARRATIVA DIGITAL SOB A LÓGICA DAS REDES SOCIAIS

A chegada de *The Sims Social* (Electronic Arts, 2011) ao Facebook é emblemática de uma tendência crescente na indústria dos jogos digitais: o investimento nas redes sociais como plataforma. O mais novo representante da série originalmente criada por Wright passa a disputar a atenção dos usuários com sucessos como *Farmville* (Zynga, 2009) e *Angry Birds* (Rovio Entertainment, 2009). Entretanto, a popularidade desses jogos não é explicada por inovações na tecnologia, na jogabilidade ou na experiência narrativa que eles engendram, mas por serem baseados num novo modelo de negócios.

Ao invés de repousarem sobre a aplicação estratégica de recursos para atingir os objetivos propostos, ou de desenvolver reflexos a partir da prática para superar obstáculos, os jogos para *Facebook* exigem, em geral, apenas dois fatores: tempo e conexões. Para cumprir as tarefas propostas em jogos como *The Sims Social*, o jogador precisa acessar a rede social regularmente e com frequência, e muitas dessas tarefas exigem que os jogadores enviem “presentes” ou troquem itens virtuais com outros jogadores, incentivando o envio de convites aos contatos do usuário, para juntar-se ao jogo. Uma vez que esses jogos são gratuitos e dependem da receita gerada pela exibição de anúncios a cada acesso, o usuário acaba por operar como um agente disseminador em uma lógica de divulgação viral. Os jogadores colaboram para cumprir tarefas, mas não é a narrativa que colhe os frutos dessa colaboração.

Mais propriamente narrativos e colaborativos, ao menos do ponto de vista acadêmico, são os universos online dos MMORPGs, ou *Massively Multiplayer Online Role Playing Games*. Nos jogos desse gênero, dos quais *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) é o exemplo máximo, usuários de diferentes partes do mundo compartilham um único cenário virtual, e competem ou colaboram em conflitos que aparentam ter, como pano de fundo, narrativas ricamente construídas. Há uma dimensão social importante nesses jogos, com o desenvolvimento de um tipo particular de sociabilidade e a forma-

ção de grupos sociais com rituais, comportamentos e até ética próprios. Mas será que ocorre ali um tipo de narrativa socialmente construída, quando as ações dos jogadores têm quase nenhum impacto sobre o mundo virtual compartilhado? O modelo de negócios que vem sendo desenvolvido nesses jogos é o de acesso gratuito, acompanhado da venda de recursos avançados como armas mais potentes, itens para a customização da aparência dos personagens jogáveis e acesso exclusivo a avatares e cenários extras, dependendo da competitividade resultante do caráter *multiplayer* para incentivar os jogadores a abrir a carteira e sacar seus cartões de crédito. O universo virtual compartilhado, embora habitado pelos jogadores, é construído apenas pelos desenvolvedores dos jogos, que programam tarefas e desafios.

Poderíamos pensar que os jogos em rede – sejam eles jogados nas redes sociais existentes ou em redes próprias – seriam os campos em que encontraríamos um exemplo de narrativa construída colaborativamente. É, no entanto, nas já mencionadas criações de Will Wright, de tipo *single player* (onde o jogador joga sozinho), que podemos visualizar um tipo de narrativa colaborativa e emergente.

The Sims (Electronic Arts, 2000) foi o primeiro jogo de uma franquia em que o jogador cria pessoas virtuais chamadas “Sims”, colocando-os em ambientes domésticos simulados onde deve cuidar para que seus desejos e necessidades sejam satisfeitos. Essa “casa de bonecas virtual” apresenta algumas inovações que atraíram a atenção de estudiosos dos *games*. A primeira delas é a maleabilidade na criação dos avatares, que garante aos jogadores um controle sobre a aparência destes quase sem paralelo. Através da prática do *skinning*, jogadores podem inclusive gerar suas próprias texturas e modelos e importá-los para o jogo, adicionando peças de vestuário e penteados de criação própria ao repertório do jogo. O estúdio Maxis, responsável pela criação do jogo, não somente encoraja essa prática como incentiva os jogadores a compartilharem o conteúdo que criaram em seu *website*. Essa liberdade de criação de personagens e avatares configura um passo crucial na emergência de narrativas em *The Sims*.

A possibilidade de desenhar nossas próprias ‘skins’ encoraja jogadores a criar personagens que sejam emocionalmente significantes para eles, a encenar seus próprios relacionamentos com amigos, família e colegas de trabalho, ou a mapear personagens de outros universos ficcionais em *The Sims*. (JENKINS in WARDRIP-FRUIIN & HARRIGAN, 2004:128, tradução nossa).

Em março de 2005, Wright ministrou uma palestra intitulada “O futuro do conteúdo”², na qual ele demonstrava o protótipo de um novo jogo que assimilaria as lições que ele

havia aprendido com *The Sims*. Segundo ele, a criação de conteúdo de qualidade para um jogo (cenários, objetos e personagens) vinha se tornando um trabalho cada vez mais dispendioso, e esse investimento não necessariamente aumentava o valor do jogo aos olhos do jogador. *The Sims* havia ensinado que os jogadores valorizam ainda mais o conteúdo que eles próprios criaram, mesmo que o resultado não seja tão esteticamente atraente quanto o conteúdo criado por desenvolvedores profissionais.

Assim, Wright idealizou um jogo, batizado de *Spore*, que incorporaria ferramentas de criação de conteúdo de fácil utilização como parte integral da experiência da obra. Lançado em outubro de 2008, *Spore* permite ao jogador assumir o controle de uma espécie alienígena por ele idealizada, desde suas origens como uma pequena célula em uma poça de água, até o ápice da civilização e a exploração de uma galáxia virtual. Cada passo na evolução simulada da criatura é definido pelo jogador, que irá construí-la adicionando membros, olhos, garras ou penas a uma bola disforme a ser moldada por ele, de acordo tanto com suas preferências quanto em resposta às necessidades colocadas pelo ambiente gerado por Wright. Ao jogador cabe também construir os veículos e edifícios que os personagens irão usar e habitar, e escolher algumas das características básicas daquela que virá a ser a cultura do espécime fictício: religiosidade, agressividade etc. Além disso, todo o conteúdo criado pelo jogador é compartilhado automaticamente online e irá povoar as galáxias de outros jogadores na forma de NPCs (*Non Player Characters*, ou personagens que não são controlados por jogadores). Assim, boa parte do conteúdo encontrado pelo jogador em uma sessão de *Spore* foi criada por outros jogadores, resultando no que Wright batizou jocosamente de *Massively Single Player Online*.

Sejam os humanos virtuais de *The Sims* em seus conflitos cotidianos ou as criaturas alienígenas de *Spore* em sua luta pela sobrevivência, os personagens desses jogos, jogáveis ou não, são compostos por uma combinação das características programadas nos jogos (aspectos gráficos, informações quantificáveis de personalidade e habilidades, etc.) e de características idealizadas pelos jogadores e que só existem na imaginação destes.

Quando dizemos que há uma participação ativa do jogador no processo narrativo desses jogos, no entanto, não estamos adotando aqui um tipo de caracterização como a feita por George Landow (citado por RYAN, 2001), que concebe um *hipertexto* como uma matriz que contém um número infinito de narrativas e onde cada leitura produz uma nova trama. De acordo com Ryan, na concepção de Landow um hipertexto

é como um kit de construção: ele atira lexia contra o leitor, uma de cada vez, e lhe diz: faça uma história com isto. Landow compara essa situação com a atividade mental do falante de uma língua que forma um número infinito de sentenças a partir de uma gramática finita. (RYAN, 2001:s/p, tradução nossa).

Ryan critica essa concepção, apontando que ela repousa sob a pressuposição de que a narrativa consiste na sequência a partir da qual o receptor experimenta as “peças”, e de que apenas essa sequência desempenha um papel crucial na construção do sentido, suposição para a qual a autora coloca um obstáculo:

Fragmentos textuais são como peças de um quebra-cabeça; alguns se encaixam facilmente, outros não, devido à sua forma intrínseca, seu conteúdo narrativo. Simplesmente não é possível construir uma história coerente a partir de todas as permutações de um conjunto de fragmentos textuais, porque fragmentos são ordenados implicitamente por relações de pressuposição lógica, causalidade material e sequência temporal. O que, por exemplo, eu devo fazer se no curso da minha leitura encontro um segmento que descreve a morte de um personagem, e mais tarde um segmento que descreve as suas ações quando vivo? Devo optar por uma interpretação sobrenatural, segundo a qual o personagem ressuscitou? (RYAN, 2001:s/p, tradução nossa).

O que Ryan parece dizer, se lido à luz da teoria de Ricoeur, é que fragmentos de uma narrativa não podem ser combinados livremente, porque já estariam situados no âmbito da Mimese I. Ou seja, compõem traços (estruturais, simbólicos e temporais) que já pressupõem algumas combinações potenciais. Montar a tessitura da trama, realizar a Mimese II, não pode ser feito por uma combinação aleatória desses elementos, porque um “encaixe” adequado requer o que Ricoeur chamou de “compreensão prática”. Se a combinação não pode ser aleatória, quer dizer que alguém terá de fazê-la. Deixar a cargo do computador essa articulação é problemático na medida em que o computador não possui a “compreensão prática” necessária. Deixar a cargo do leitor, por sua vez, também é duvidoso porque, como explica Ricoeur, é na Mimese II que se situa a atividade poética. Simplesmente “atirar lexia” contra o leitor e esperar que ele construa uma narrativa significativa é produzir um texto sem forma.

A solução a que os desenvolvedores da franquia *The Sims* e de *Spore* parecem ter chegado, no entanto, reside em uma combinação dessas duas estratégias. Não que o *software* dos jogos seja capaz de uma produção poética, mas ele é programado para adaptar um conjunto limitado de formas narrativas pré-programadas ao conteúdo criado pelo jogador e às suas ações no decorrer do jogo.

Vejamos alguns exemplos. Em *The Sims 3*, se um “sim” sob seu controle se envolve romanticamente com um outro “sim” enquanto comprometido com um terceiro e a “traição” é descoberta, pode eventualmente ocorrer de os familiares do “sim” traído aparecerem na sua casa virtual para insultá-lo ou até mesmo agredi-lo. Ou, em *Spore*, se você comanda a sua espaçonave para abduzir ou agredir os membros de uma civilização alienígena rival, esta reagirá cortando relações diplomáticas e até enviando naves para atacar os planetas sob seu comando. Os jogos sequer deixam completamente a cargo do jogador a iniciativa dos conflitos. Se o “sim” jogável possui um traço de personalidade como “galanteador” (escolhido em uma lista programada no jogo), ou se a sua civilização alienígena é classificada como “guerreira” (dentro um conjunto também programado de opções), o jogo irá oferecer como objetivos esses cursos de ação geradores de conflito. O jogador não é forçado a segui-los, mas caso realize ações condizentes com os traços de seus personagens, recebe recompensas maiores, e vice-versa. Um “sim” que tenha, por exemplo, os traços “galanteador” e “problemas com compromissos”, sofrerá um ataque de nervos (reduzindo, entre outras coisas, o seu desempenho no seu emprego virtual) se o jogador forçá-lo a se casar.

O computador, é claro, não tem como saber qual é a melhor maneira de articular esses traços em uma narrativa engajante e significativa, pois não é dotado de “compreensão prática”. O *software* não pode olhar para os elementos da Mimese I e ver neles traços estruturais, simbólicos e temporais que apontam para combinações possíveis. Por isso, os programadores se valem de metadados³ que substituem, para a máquina, os traços dos elementos da Mimese I. Esses metadados são informações usadas pelo *software* para organizar os elementos das narrativas e são determinados, essencialmente, de dois modos: durante a criação do personagem, e de acordo com as suas ações.

Na criação de um “sim” o jogador tem uma gama de opções que inclui a aparência, idade, sexo, pratos, cores e gêneros musicais favoritos, até cinco traços de personalidade (de uma lista de 63 no jogo base, que inclui, por exemplo, traços como “vegetariano”, “dorminhoco” e o já mencionado “galanteador”) e uma aspiração (como “ter 6 netos”, “tornar-se prefeito” ou “ter 20 romances ao mesmo tempo”). Em *Spore*, a criação de uma espécie alienígena une mais intimamente a aparência do personagem e suas habilidades, uma vez que as “partes” com as quais o jogador “monta” a sua criatura têm metadados associados: por exemplo, uma boca cheia de dentes afiados faz dela um

“carnívoro” com uma forte mordida, ou um determinado tipo de pata lhe dá habilidades de dança, salto ou corrida.

Outros fatores são determinados durante o jogo. Em *The Sims 3*, algumas atividades constituem *hobbies* que conferem habilidades como “culinária”, “carisma” e até “criatividade”. Já em *Spore*, as ações do jogador irão determinar a personalidade da sua espécie: se ele joga agressivamente, pode eventualmente ser classificado como “guerreiro”, “fanático” ou “paladino”, enquanto que, ao adotar uma postura pacifista, pode ser definido pelo computador como “comerciante”, “cientista”, etc.

Nesses dois jogos, o *software* precisa ser capaz de lidar não apenas com os personagens criados pelo jogador, como também com NPCs e outros conteúdos que aparecem no jogo e são criados pela comunidade de jogadores. Se em *The Sims* o jogador ainda precisa acessar um website para fazer o *download* desse conteúdo, em *Spore* todo o processo é automático. É graças aos metadados que o conteúdo é acionado adequadamente. Quando o jogador encontra uma civilização alienígena em *Spore*, por exemplo, seu comportamento é determinado pelas ações programadas pelos desenvolvedores do jogo, mas de acordo com metadados determinados pelas escolhas do jogador que criou aquela espécie. Ao sobrevoar os planetas dominados por aquela civilização, o jogador encontra um cenário composto de edificações e veículos criados pela comunidade, mas selecionados pelo computador de acordo com metadados que incluem até *tags* ou palavras-chave definidas pelos jogadores. Se aquela é uma civilização sombria e violenta, ou se é uma espécie alegre e pacífica, o *software* tentará selecionar conteúdo relacionado a partir da correlação entre as *tags* dos elementos do cenário e da criatura.

O recurso aos metadados é o que faz com que esses jogos produzam um tipo muito particular de narrativa, que estamos aqui chamando de narrativa emergente. Ao invés de uma meta-estória que sirva apenas para potencializar a experiência do jogo, em *The Sims* e *Spore* temos uma situação em que *jogar é criar estórias*. Isso acontece graças a *softwares* que trabalham processualmente, mas não o fazem do modo completo e detalhado (porém autoritário) idealizado por Murray, já que Wright propositalmente abdica de parte de seu controle autoral em prol dos jogadores: “Minhas aspirações para essa nova forma não são as de contar estórias melhores, mas de permitir que os jogadores possam ‘jogar’ estórias melhores dentro desses mundos artificiais” (WRIGHT in WARDRIP-FRUIIN & HARRIGAN, 2004:13, tradução nossa). Segundo ele, o papel do autor torna-se o de induzir o jogador a encontrar caminhos dramaticamente interessantes

por esse espaço. “Eu passei a pensar em estórias como de fato um efeito colateral ou propriedade de experiências interessantes, e não como um pré-requisito” (tradução nossa), explicou ele na palestra “The Future of Content”.

Jenkins, entretanto, pensa que esse movimento não pode ser resumido como uma mera “abdição do controle do autor”. Ele entende que em *The Sims* os autores tomaram decisões sobre o tipo de ações que seriam ou não possíveis no jogo, gerando algumas regras que não podem ser ignoradas e que, portanto, têm consequências narrativas. Para ele, essas decisões ultrapassam o nível da programação, repercutindo no próprio *design* do mundo do jogo:

Aos personagens são concedidos desejos, vontades e necessidades, que podem conflitar entre si, e assim produzir encontros dramaticamente comoventes. Personagens respondem emocionalmente a eventos em seu ambiente, como quando pranteiam a perda de um ente querido. Nossas escolhas têm consequências, como quando gastamos todo o nosso dinheiro e não nos resta nenhum para comprar-lhes comida. Sua linguagem composta de tagarelice sem sentido e símbolos nos permite mapear nossos próprios significados nas conversas, e, no entanto, o tom de voz e a linguagem corporal ainda expressam fortemente estados emocionais específicos, que nos encorajam a compreender essas interações dentro de situações familiares de enredo. (JENKINS in WARDRIP-FRUIIN & HARRIGAN, 2004:128, tradução nossa).

O que temos em *The Sims*, e também em *Spore*, não é nem um processo narrativo fechado e bem acabado, nem uma *tabula rasa* onde todas as combinações são possíveis, mas um processo narrativo lacunar e colaborativo. Graças aos metadados, o computador é capaz de articular os elementos da narrativa em uma Mimese II precária, que é resolvida graças à “compreensão prática” dos jogadores que conseguem reconhecer as articulações possíveis implicadas pela Mimese I, e assim preenchem mentalmente as lacunas no processo da Mimese III, a reconfiguração da narrativa em uma temporalidade significativa.

O que torna a experiência desses jogos significativa e engajante não é o fato de os jogadores poderem “criar” suas próprias estórias. Os sistemas colaborativos de *Spore* e *The Sims* são abertos, mas não tanto assim. O que eles fazem é permitir que os jogadores se apropriem das estórias que emergem do jogar, tornadas interessantes pelas estruturas pré-programadas subjacentes à construção da Mimese II a partir dos metadados.

The Sims 3 e *Spore* são exemplos pertinentes de jogos construídos a partir da lógica da chamada “Web 2.0”, onde predominam produtos que repousam sobre o conteúdo criado pelo usuário e a inteligência coletiva construída a partir dos metadados gerados pelos

usos que os usuários fazem desse conteúdo. Como se não bastasse, cada um desses jogos possui uma rede social própria⁴, na qual o jogador é convidado a participar no ato de criação de um perfil de jogador. Essas redes cumprem a finalidade principal de permitir aos usuários o compartilhamento de conteúdo para os jogos criados por eles, mas também incluem funcionalidades como troca de mensagens, assinatura e avaliação do conteúdo de outros usuários. Ambas são acessíveis pela web e pela interface do próprio jogo.

Apenas no caso de *Spore*, entretanto, o jogo foi pensado de modo a funcionar conectado a essa rede social dedicada, chamada *Sporepédia*. A cada estágio da evolução de sua criatura alienígena, o jogador é convidado a criar conteúdo e a compartilhar conteúdo através da *Sporepédia*, ao mesmo tempo em que encontra, nas fases jogáveis, conteúdo criado por outros usuários e assimilado automaticamente ao seu jogo. Se analisarmos o jogo a partir das três mimeses de Ricoeur, podemos ver, no modo como ele se vale de metadados para induzir o *software* a combinações significativas e que só se completam na imaginação do jogador, uma tendência promissora para as narrativas digitais na era das redes sociais. Entretanto, devemos notar que *Spore* teve um sucesso comercial apenas moderado, tendo sido apontado como “o jogo mais desapontador de 2008” pelo crítico Chris Kohler, que escreveu: “*Spore* pode muito bem ser lembrado por ter introduzido conceitos que mudarão o modo como jogamos jogos, mas isso não o torna divertido”⁵ (tradução nossa).

Alguns jogos que se seguiram a *Spore* atingiram sucesso considerável ao adotar o mesmo princípio da criação de conteúdo pelos usuários, como é o caso de *Little Big Planet* (Sony Computer Entertainment, 2008) e *Minecraft* (Mojang, 2009). No entanto, não podemos detectar nesses exemplos a mesma correlação entre uma estratégia propositalmente lacunar construída a partir do uso de metadados e as três mimeses de Ricoeur que encontramos nos jogos idealizados por Will Wright, o que nos leva a crer que, enquanto trata-se de um rico caminho possível para as narrativas digitais, não pode ser vista como uma tendência provável a ser seguida pelas produções dos próximos anos.

Ainda assim, ao olhar para a situação das narrativas digitais contemporâneas, talvez seja mais pertinente atentar para quais metadados são utilizados, que conexões em potencial esses metadados implicam, que estruturas os agenciam e como essas estruturas ativam a colaboração do jogador e alcançam uma experiência que se completa no próprio ato de jogar, ao invés de suspirar por tecnologias utópicas e pelos beijos simulados de lordes vitorianos holográficos. Para tanto seria preciso compreender que a criação

de narrativas digitais não deve ser pensada somente a partir do princípio do prazer ou do divertimento. Quando pensamos na experiência que se completa no próprio ato de jogar, o que está lançado é também um desafio de propor ao jogador a experiência dos seus próprios atos na criação da mimese III. O ato de jogar continua aberto, mas oferece vários momentos de completude temporal para os jogadores, em que a narrativa criada colaborativamente se oferece como um termo de um conjunto de ações no jogo. Estas, por sua vez, aparecem como modos de organização dos metadados capazes de tornar a experiência do jogar um processo singular, que não é construído *apesar* das limitações materiais do meio, e sim *a partir* delas. Isto talvez seja a diferença entre a exploração do potencial técnico do meio e o desenvolvimento de sua *poética*.

REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, Walter. Obras escolhidas, vol. 1. Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BORGES, Jorge Luis. Ficções. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- ECO, Umberto. Lector In Fabula. A cooperação interpretativa nos textos narrativos. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- ESKELINEN, Markku. The Gaming Situation. In: Game Studies. Vol 1, N 1, julho de 2001. Disponível em <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> Acesso em: 01 jul. 2012.
- FALCI, Carlos Henrique. Condições para a produção de cibernarrativas a partir do conceito de imersão. Florianópolis, UFSC, 2007. (Tese de Doutorado, Programa de Pós-Graduação em Literatura).
- FRASCA, Gonzalo. Ludology meets narratology. Similitude and differences between (video)games and narrative. In: Parnasso. Helsinki, Vol 1, N 1, 1999. Disponível em <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> Acesso em: 01 jul. 2012.
- ISER, Wolfgang. The act of reading: a theory of aesthetic response. Baltimore: The John Hopkins Press, 1994.
- JUUL, Jesper. Half-Real: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: The MIT Press, 2005.
- MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- RICOEUR, Paul. Tempo e narrativa (tomo 1). Campinas: Papyrus, 1994.

RYAN, Marie-Laure. Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media. In: Game Studies. Vol 1, N 1, julho de 2001. Disponível em <http://gamestudies.org/0101/ryan/> Acesso em: 01 jul. 2012.

SIMONS, J. Narrative, Games and Theory. In: Game Studies. Vol 7, N 1, agosto de 2007. Disponível em <http://gamestudies.org/0701/articles/simons> Acesso em: 01 jul. 2012.

WARDRIP FRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat (org.). First Person: new media as story, performance, and game. Cambridge: The MIT Press, 2004.

NOTAS

- 1 A autora Marie-Laure Ryan (2001) faz uma avaliação mais completa das razões pelas quais o holodeck não seria viável, apontando três argumentos: o *tecnológico*, segundo o qual o holodeck requer o desenvolvimento de ambientes imersivos muito mais avançados do que existem atualmente; o *algorítmico*, segundo o qual teria de existir um programa capaz de gerar boas tramas em tempo real a partir das ações imprevisíveis do interator; e o *psicológico*, segundo o qual as tramas conflituosas e dramáticas que são mais gratificantes nas modalidades narrativas tradicionais tornar-se-iam indesejáveis para um interator que “sofre” no lugar do personagem, enquanto que as tramas prazerosas para o interator trariam com elas sempre o risco do vício na simulação.
- 2 “The Future of Content”, Game Developers Conference, 11 de março de 2005. Disponível em <<http://video.google.com/videoplay?docid=-262774490184348066&q=spore>>, acessado em 30/07/2012.
- 3 Se considerarmos a Mimese II como um modo de organização significativa de dados, podemos nos referir a qualquer dado que auxilie na organização desses dados como um metadado, ou seja, um dado referente a outro dado.
- 4 Acessíveis, respectivamente, em: www.thesims3.com e www.spore.com.
- 5 The 10 Most Disappointing Games of 2008. Disponível em: <<http://www.wired.com/gamelife/2008/12/disappointing-g/>> Acesso em 26/08/2012.

Artigo recebido: 20 de setembro de 2012

Artigo aceito: 15 de março de 2013