

# História espacial e os mecanismos de interação nos jogos eletrônicos

Ivan Mussa

PUC-RJ, Dept. de Comunicação, Brasil

## Resumo

O trabalho parte da definição de “história espacial” como uma possível configuração da experiência de se jogar um jogo eletrônico. A partir disso, usamos o jogo *Minecraft* (2010) para esclarecer o conceito, além de, subsequentemente, propor como o uso do espaço nos jogos pode ser útil para construir experiências ricas e que dêem ao jogador a impressão de estar navegando por um lugar vivo, no qual ele constrói sua própria história.

**Keywords:** Videogame; espacialidade; ludologia; narrativa.

## Contato com o autor:

[ivanmussa@gmail.com](mailto:ivanmussa@gmail.com)  
@ivanmussa

## 1. Introdução

Antes mesmo do advento da tecnologia de modelagem 3D, a característica mais notável ao se observar os jogos eletrônicos era, sem dúvida, a sua capacidade de simular espaços. Desde os jogos abstratos com objetivos simples como *Space Invaders* (1978) ou *Tetris* (1984) até chegar à criação de mundos fictícios, habitados por personagens, diferentes lugares e construções e a possibilidade de se interagir com estes, como em *The Elder Scrolls: Arena* (1994) e *Planescape: Torment* (1999). As suas diferenças podem ser vistas através da forma como seus espaços foram planejados.

Principalmente se levarmos em conta jogos que tentam construir um mundo explorável e aberto, como os dois últimos citados no parágrafo anterior, observamos uma forma de jogar que mistura a curiosidade e expectativa da exploração; a apreciação, por assim dizer, de objetos e ambientes criados nos jogos, que transmitem informações e sensações próprias; e o prazer da interação e seus diversos níveis e possibilidades: desde os mais óbvios, como destruir inimigos, até construir cidades virtuais, conversar com personagens, ou ter uma experiência quase sociológica ao conhecer uma sociedade fictícia e seus costumes, como é possível em *The Elder Scrolls III: Morrowind* (2002).

Já que os jogos tendem a ser extremamente heterogêneos no que se refere ao nível de elaboração dos seus espaços e à caracterização destes, baseada em universos ficcionais, fica difícil definir um conjunto

fechado de gêneros de jogos ao qual o conceito de história espacial se aplica. Para começar, há um problema, tanto na indústria quanto na academia, em identificar critérios eficientes para delinear gêneros aos jogos eletrônicos. Como estamos nos referindo às suas características espaciais, um limite mais ou menos confiável é de que as histórias espaciais pedem por um ambiente imersivo e que envolva um mínimo de liberdade de escolha e algum nível de interação com o espaço.

Aqui, no entanto, nos focamos nos aspectos da experiência e como a sua estrutura é construída, sobre quais alicerces, a partir de quais conceitos. Pensaremos no jogo como um espaço simulado, uma alegoria do espaço físico (AARSETH, 2000), é a matéria prima da construção da jogabilidade, ele é manipulado de diferentes formas para gerar variados tipos de jogo, e usado a partir de diferentes conceitos de espaço. Pensaremos, principalmente em jogos que possuem um certo nível de exploração, ou até mesmo que trazem temáticas relacionadas a universos ficcionais.

## 2. O Espaço como alegoria e seus conceitos práticos

Ao propor o estudo do espaço nos jogos, é preciso pensar nas variadas definições e atribuições que o campo dos estudos de jogos eletrônicos dá ao espaço. Ao buscar diferenciar o espaço lúdico do espaço físico, a conclusão mais forte a que se chega, é a de que a diferença reside nas “regras” que acompanham o mundo do jogo, bem como nas convenções flexíveis deste. Enquanto no espaço “real” apenas as leis da física estão presentes, e as únicas regras são as sociais: “Vou tratar a representação espacial nos jogos eletrônicos como uma operação reductiva que leva a uma representação do espaço, não sendo espacial em si mesma, mas sim simbólica e baseada em regras.” (AARSETH, 2001, traduzido pelo autor<sup>1</sup>).

Espen Aarseth considera o espaço jogável uma “alegoria do espaço físico”: “Jogos eletrônicos são, finalmente, alegorias do espaço: eles fingem retratar o espaço de maneiras cada vez mais realistas, mas dependem do seu desvio em relação à realidade para tornar a ilusão jogável.” (AARSETH, 2001). Todo o argumento de Aarseth gira em torno da idéia que também usarei neste trabalho: a de que o espaço

<sup>1</sup> “I will posit spatial representation in computer games as a reductive operation leading to a representation of space that is not in itself spatial, but symbolic and rule-based.”

desenhado nos jogos é uma característica primordial para entender como sua estrutura funciona. Todos os elementos que habitam o jogo; o jogador, os antagonistas, suas fronteiras, a paisagem, ou a falta dela; cada um deles estabelece uma relação única com o espaço – mesmo que seja de negá-lo, como acontece quando o jogo é interrompido por pequenos filmes com conteúdo narrativo (*cutscenes*).

O conceito de que a simulação do espaço precisa conter regras que se diferenciem do “mundo real” para ser uma ilusão jogável, faz parte da idéia de que jogos possuem regras e mecânicas próprias, e que quando elas deixam de funcionar, ou são quebradas, a ilusão se quebra junto. É exatamente o conceito descrito por Salen e Zimmerman (2004) no livro “*Rules of Play-Game Design Fundamentals*”, chamado por eles de “círculo mágico” (*magic circle*). Quando um ou mais jogadores começam a jogar, um espaço é criado, seja na imaginação, no computador ou no tabuleiro. Há uma suspensão de descrença, parecida com a causada por filmes e livros, que nos faz imergir em suas histórias. Nos jogos, a imersão vem acompanhada de regras estabelecidas pelo jogo e, nesse mundo paralelo, elas são inquebráveis.

Outra idéia a ser notada é que o espaço descrito aqui não é sinônimo de “lugar”. Um lugar é uma limitação dentro do espaço, que é um conceito mais do que algo físico. Para fins práticos dentro do design do jogo, isso significa que o espaço pode ser aproveitado não só como uma plataforma para a arquitetura de ambientes imersivos, mas também para objetos e agentes que habitam esse ambiente. Entre eles o próprio jogador. O design de jogos busca sempre ser orientado a quem joga, analisando suas possíveis reações e incorporando as conclusões na estrutura do jogo (através do processo de *playtesting*, por exemplo, no qual os designers observam pessoas jogarem protótipos do jogo, fazendo mudanças de acordo com o que observam). Isso não quer dizer que, quando se fala da estruturação do espaço, a experiência do usuário será fabricada. A experiência é construída apenas pelo jogador. O que o desenvolvedor do jogo faz é “apenas desenhar as estruturas e o contexto no qual o jogo acontece, moldando indiretamente as ações dos jogadores” (SALEN e ZIMMERMAN, 2004, traduzido pelo autor<sup>2</sup>). Este é o conceito de “espaço de possibilidades” também descrito por Salen e Zimmerman, que é usado por eles em conjunto com o conceito de “emergência”. Segundo os autores, um design de regras e de espaço extremamente simples, como o de *Pong* (1972), pode gerar infinitas possibilidades, quando unida à agência do jogador.

Parte deste potencial mora, sem dúvida, na característica dos jogos de simularem “espaços disputados” (*contested spaces*) (JENKINS e SQUIRE, 2002). Teoricamente, a idéia de jogo estaria intimamente ligada à idéia de uma disputa realizada

em um determinado espaço, desde o Xadrez e outros jogos de tabuleiro, além de esportes praticados desde a antiguidade. Embora um dos autores do artigo que defende essa hipótese (Henry Jenkins) já tenha chamado atenção em outros de seus trabalhos para fatores como a exploração, é importante levar em conta um adendo importante, colocado por Steffen P. Walz (2010):

“... consideramos altamente questionável dizer que todos os jogos digitais contêm disputas [...] Também temos dúvidas se todos os jogos são inspirados em esportes. Considere, por exemplo, atividades como a interpretação de papéis (*role-playing*) ou exploração, que não necessariamente envolvem tentativas de ganhar de um adversário.” (WALZ, 2010, traduzido pelo autor<sup>3</sup>)

O ato de explorar ambientes, ou de interpretar papéis, criar seu próprio personagem, ou construir um castelo virtual, são ações que podem ser desenvolvidas em diversos jogos, mas que não caracterizam uma disputa de espaço. Um mesmo jogo pode abrigar possibilidades de ganhar/perder, mas ele todo não é necessariamente construído em torno dessa idéia.

Uma última forma de entender o espaço que pode ser considerada é a de que ele pode ser usado como uma plataforma para “arquitetar” narrativas. Este conceito é uma evolução em relação à idéia de que o jogo perfeito seria uma narrativa interativa que se assemelhasse à romances, porém acompanhados de um sistema imersivo que possibilitasse o jogador a “entrar” na narrativa, através de mecanismos de realidade virtual (MURRAY, 1997). A idéia de arquitetar narrativas (PEARCE, 2002; JENKINS, 2004), no entanto, é um conceito mais adequado, pois engloba possibilidades que o espaço dá para que a narrativa aconteça.

O que sabemos que o espaço simulado no jogo possibilita é, ao menos, uma experiência de navegação, exploração e interação com ambientes criados a partir de computação gráfica, com mecânicas próprias. Também é claro que esse ambiente pode ter diferentes tipos de adereços, paisagens e aparência própria, o que é especialmente significativo para jogos que pretendem criar “mundos”, com cidades, personagens que perambulam arbitrariamente por diversos lugares e com os quais o jogador pode dialogar, através de um sistema próprio. Exemplos de jogos assim são *Fallout* (1997) ou *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006). Ambos os jogos, desenvolvidos pela Bethesda

<sup>2</sup> “... only design the structures and contexts in which play takes place, indirectly shaping the actions of the players”.

<sup>3</sup> “... we consider it highly questionable that all digital games contain contests, especially considering of our discussion of play pleasures. We are also skeptical of the assertion that all games are inspired by sports. Consider, for example, activities such as role-playing or exploration, which do not necessarily involve the attempt to beat an opponent.”

Softworks, tomariam várias horas do jogador apenas para percorrer os seus terrenos de ponta a ponta. Jogos desse tipo se constroem numa estrutura totalmente aberta, que funciona, na verdade, como uma teia que interliga pontos de interesse, aos quais o jogador pode se dirigir na ordem que bem entender. Sua estrutura labiríntica desafia o conceito de narrativa, mas sem dúvida nenhuma eles conseguem construir uma mitologia em relação à sua própria ficção e à origem do mundo, sua história, sua situação atual e às pessoas que o habitam.

Seja lá qual for a razão, desde os primórdios da história dos jogos, os seus desenvolvedores tentaram embutir personagens e histórias nos seus jogos. Mais do que isso, jogos com uma história própria tendem a estar entre os mais vendidos e mais adorados pelos fãs e crítica a cada ano que passa. O espaço parece admitir alguns elementos do que pode se chamar “história”, admite a construção de um mundo ficcional, e talvez consiga abrigar diálogos, personagens, etc. Mas como isso acontece? E qual é a diferença entre a narrativa fundamentalmente linear do cinema e da literatura, em comparação ao que seria nos jogos, com sua interatividade? O que é certo, é que o espaço oferece novas possibilidades, e, ao procurarmos compreender o conceito de história espacial, é preciso dialogar diretamente com a teoria narratológica, para entendermos como a narrativa funciona (ou não) num mundo interativo.

### 3. Histórias não narradas e o momento pré-narrativa

O espaço modelado nos jogos abriga uma multiplicidade de possibilidades de interação que possuem potencial lúdico. Seja na tela única de *Tetris* (1984) ou nos mundos aleatórios e virtualmente infinitos gerados em *Minecraft* (2010), a organização do espaço é fundamental para que haja uma jogabilidade gratificante. No entanto, ainda fica a questão da narrativa: a navegação espacial pode se aliar a ela?

O que podemos afirmar com certa segurança, é que os jogos não devem ser incluídos na categoria de “narrativas” da mesma forma que filmes, peças de teatro ou livros, pois “as características dos jogos são incompatíveis com algumas das definições de narrativa mais amplamente aceitas dadas pela narratologia” (FRASCA, 2003, traduzido pelo autor<sup>4</sup>). O que aceitamos como fato neste artigo é que narrativa e jogos possuem similaridades e campos de interseção (como a construção de mundos fictícios e a possibilidade de abrigar seqüências de eventos).

As próprias definições de narrativa estudadas pela narratologia parecem ser bem amplas e abrangentes quando comparadas entre si. Em “*An Introduction to Narratology*”, porém, Monika

<sup>4</sup> “... the characteristics of games are incompatible with some of the most widely accepted definitions of narrative provided by narratology”.

Fludernik traça uma série de critérios e conceitos narratológicos para chegar a uma definição geral de narrativa:

“Uma narrativa (Fr. *récit*; Ger. *Erzählung*) é uma representação de um possível mundo em um meio lingüístico e/ou visual, no centro da qual está um ou vários protagonistas de natureza antropomórfica, ancorados existencialmente num sentido temporal e espacial e que (na maioria das vezes) realizam ações objetivas (ação e estrutura da trama). São nas experiências destes protagonistas que as narrativas se focam, permitindo a imersão dos leitores num mundo diferente e na vida dos protagonistas.” (FLUDERNIK, 2009, p. 6, traduzido pelo autor<sup>5</sup>).

Quando se chega ao papel do narrador, a conclusão, porém é que qualquer jogo, mesmo que abrigasse momentos narrativos, abrigaria também partes em que a convivência com a interatividade não seria possível, já que “o discurso narrativo modela o mundo narrado criativamente [...] particularmente através da reconfiguração da ordem temporal na qual os eventos se dão” (FLUDERNIK, 2009). A narração envolve, portanto, um estabelecimento de significado, ao qual se chega através de um discurso narrativo (não necessariamente um narrador). Nos jogos, embora isso seja possível, não é possível sempre. Embora possa se discutir o desenho espacial feito pelos desenvolvedores do jogo como uma possível forma de discurso narrativo, o mesmo não se pode falar das ações e reações do jogador. Estas se dão a partir de mecanismos extra-narrativos, que partem do interator, e não de uma narração.

Ao separar a narração em três tempos: o tempo da história, o tempo em que é contada e o tempo em que é lida/assistida, Jesper Juul mostra que, nos jogos, estes três tempos são simultâneos. Por se tratar de uma simulação interativa, o tempo da história é “revivido” no agora, o tempo em que é “contada” é sempre o agora (pois os eventos acontecem de acordo com a ação imediata do jogador) e o tempo em que é lida/assistida (ou, no caso, jogada) é também o agora. Já que a narrativa estabelece um laço com o passado (já que é uma “recontação”), isso significa que “você não pode ter interatividade e narração ao mesmo tempo” (JUUL, 2001).

<sup>5</sup> A narrative (Fr. *récit*; Ger. *Erzählung*) is a representation of a possible world in a linguistic and/or visual medium, at whose centre there are one or several protagonists of an anthropomorphic nature who are existentially anchored in a temporal and spatial sense and who (mostly) perform goal-directed actions (action and plot structure). It is the experience of these protagonists that narratives focus on, allowing readers to immerse themselves in a different world and in the life of the protagonists.

Embora Juul esteja certo de acordo com a definição de narrativa com a qual estamos trabalhando, o processo de narração, ou o discurso narrativo, é um meio pelo qual o leitor/espectador tem a experiência da história. Por mais que durante as ações de um jogador o processo narrativo não possa ocorrer, isso não significa que os elementos da história como eventos, personagens e ações também não possam. Os jogos podem conter mundos interativos ricos em possibilidades. Estes espaços podem se propor a retratar um universo ficcional próprio. Não é o fato de não poderem ser chamados de “narrativas” que os impede de abrigar personagens, eventos significativos, e, quem sabe, até mesmo tramas mais complexas. Focaremos-nos, porém, a partir de agora, em como estes mundos ficcionais podem evocar efeitos possíveis apenas através da exploração e experimentação com as propriedades espaciais dos jogos.

Ao assumirmos que jogos não são narrativas puras, é mais adequado, a partir de agora, usarmos apenas o termo “história”, nos referindo a um universo ficcional cujos elementos se manifestam dentro de um espaço navegável. Os personagens, a trama, os ambientes e os eventos podem exercer suas funções de diversas maneiras. Não é incomum encontrar jogos que fazem uso constante de *cutscenes*, seqüências narrativas editadas como se fossem pequenos filmes, que interrompem a jogabilidade e “obrigam” o jogador a assistir o que a história precisa dizer. Em outros momentos, o jogador pode precisar ler textos ou interagir com personagens através de sistemas de diálogos interativos. Nos focaremos, porém, nas formas de manifestação dos elementos da história que se dão através da exploração e da interação com o espaço.

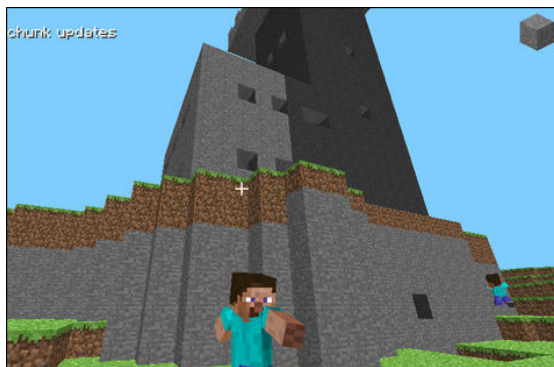


Ilustração 1<sup>6</sup>

Para que fique claro que tipo de experiência um espaço aberto pode permitir, e como ela pode ser encarada como um tipo específico de história, analisaremos o jogo *Minecraft* (2010). *Minecraft* é um jogo feito basicamente de blocos: cada paisagem e a

maioria de seus objetos e habitantes são constituídos de blocos, e muitos destes podem ser extraídos e recolocados em diferentes lugares para erguer construções. O jogo mistura sobrevivência com exploração, além da mecânica de mineração e coleta de recursos para construir objetos e edifícios. Seu mundo é totalmente aberto e virtualmente infinito, já que seu terreno é gerado aleatoriamente, atingindo vários quilômetros quadrados de extensão. O jogador é “solto” nesse espaço e, a partir da exploração, pode coletar recursos como madeira, ferro, ouro e diamantes. Os recursos são usados para construir pequenos artefatos como portas ou janelas, armas como espadas ou arcos, picaretas para minerar mais rápido, machados para cortar madeira, etc. O jogador pode também usar determinados recursos para erguer e ornamentar suas construções, que podem ter o tamanho de uma pequena casa, ou atingir a altura de uma montanha.

O jogador (que controla um *avatar*, ou seja, um modelo de personagem que simula um habitante do mundo do jogo) precisa construir seu próprio abrigo, já que o jogo simula um sistema de dia e noite. E quando a noite cai, criaturas perigosas ocupam qualquer lugar aberto e não iluminado. Uma vez com seu abrigo construído, a maioria dos jogadores começa a explorar cavernas e minas subterrâneas, tentando coletar materiais para construir novos artefatos ou edifícios. As criaturas agressivas também ocupam os níveis subterrâneos, ou seja, minerar é uma atividade potencialmente lucrativa, mas também perigosa. Na Ilustração 1, vemos uma fortaleza construída inteiramente pelo jogador. O sistema de blocos do jogo funciona da seguinte maneira: você coleta inúmeros blocos feitos de diferentes materiais com suas ferramentas (machado, pá, picareta, etc.), e pode empilhá-los para erguer construções. No canto inferior direito está um segundo jogador: *Minecraft* pode abrigar mundos compartilhados através de servidores hospedados na internet.



Ilustração 2<sup>7</sup>

<sup>6</sup> Fonte: <http://left-dead-games.blogspot.com/2011/04/mais-2-milhoes-de-jogadores-compraram.html> (acessado 7/6/2011).

<sup>7</sup> Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=MfReRe1fzPo> (acessado 8/6/2011).

Logo após o seu lançamento, *Minecraft* obteve uma fama assustadoramente grande para um jogo barato e independente. Hoje é um dos jogos distribuídos digitalmente mais comprados no mundo. É muito comum encontrar em sites como o Youtube vídeos de jogadores que gravaram suas experiências. Esses vídeos são muito acessados pela comunidade de jogadores de *Minecraft*, que se organiza em sites onde compartilham também fotos, projetos de construções, tutoriais sobre o jogo, modificações que acrescentam mecânicas novas à jogabilidade, etc. Por oferecer possibilidades quase infinitas e valorizar a criatividade, os jogadores se sentem motivados a mostrar as construções que planejaram e ergueram bloco por bloco. Na Ilustração 2, é possível ter a noção das possibilidades que *Minecraft* guarda. A figura mostra uma cidade construída por um grupo de jogadores de um mesmo servidor. Eles gravaram um vídeo mostrando todo o processo, obtendo centenas de milhares de visualizações.

E por ser um jogo que oferece tesouros (e perigos), os usuários também estão interessados em saber como os outros jogadores se saíram em suas aventuras. Em outros vários exemplos, jogadores podem gravar expedições a cavernas subterrâneas cheias de monstros, a procura de recursos raros como ouro ou diamantes<sup>8</sup>. Na minha própria experiência com o jogo, uma das primeiras vezes em que achei uma caverna subterrânea, uma série de eventos de diferentes valores aconteceu: primeiro achei pela primeira vez uma jazida de diamante, extremamente rara no mundo de *Minecraft*. Corri até ela para mineira-la, mas assim que me virei, um monstro apareceu ao meu lado, me obrigando a correr rapidamente na direção contrária. Como a área estava sem iluminação, acabei me encontrando num beco sem saída e, no desespero, despenquei em um buraco que não havia visto. Usei uma tocha para clarear o lugar, mas diversos monstros já corriam em minha direção, causando a morte imediata e brutal do meu pequeno avatar.

O que descrevi do meu jogo e os vídeos que os jogadores fazem de suas aventuras, são nada menos que narrativas. Ao transportar a interação que acontece num espaço e num tempo definido, o jogador rearranja os eventos em um formato específico, que pode ser encarado como um discurso narrativo. A simultaneidade dos tempos da história é quebrada, pois é adicionado um novo tempo para o ato de contar, através do vídeo, texto, etc. Ao discutir o conceito de história em relação ao de narrativa, Monika Fludernik afirma que, dentro do discurso narrativo, a história reporta, representa ou significa:

“Essas distinções nos permitem, por exemplo, levar em consideração que a mesma história

<sup>8</sup> Para um exemplo desse tipo de vídeo, o site de <http://www.coisadenerd.com.br> faz uma série chamada “Diários de *Minecraft*”, na qual o proprietário do site mostra suas aventuras e construções em vários vídeos semanais.

pode ser apresentada em vários formatos. A história de vida de Charlemagne pode ter sido contada de numerosas maneiras em diferentes trabalhos históricos, e a história da Branca de Neve na versão dos Irmãos Grimm é totalmente diferente das versões modernas retrabalhadas ou de paródias do conteúdo da história.” (FLUDERNIK, 2009, p. 13, traduzido pelo autor<sup>9</sup>).

Assim como a vida de Charlemagne ou a história de Branca de Neve, a “vida” de um jogador no mundo de *Minecraft* pode servir de matéria prima para uma narrativa. Isso significa que pode sim haver uma aproximação forte entre o mundo da ficção e o dos jogos. Esse fato é significativo quando pensamos que se o ato de jogar não pode coincidir com o ato de narrar, ele pode ser um momento anterior à narrativa, um momento pré-narrativa. Uma história que se constrói sem a interferência da narração, que se forma no próprio momento em que se joga. Isso é o que chamamos aqui de “história espacial”.

Isso exige que desenvolvamos novas maneiras de produzir sentido para os jogos. O ato de narrar é o que reconstrói os fatos e conta-os numa ordem específica para gerar emoções e/ou discursos de acordo com a vontade do autor. O que não quer dizer que os jogos não possuam suas próprias regras internas, ou que não possam ser manipulados de forma a construir experiências específicas. Como Espen Aarseth defende (2001), é o tipo de alegoria que o jogo faz do espaço que nos diz que tipo de experiência acharemos nele. As suas regras internas e a sua forma de se organizar espacialmente definirão como a interação será: espaços fechados, mundos abertos, labirintos, etc.

#### 4. O espaço e a transmissão informações

Os momentos vividos pelo jogador durante sua experiência podem ser preenchidos de sentido de diversas maneiras. O espaço a sua volta não é estático: ele é dinâmico, podendo conter informações, transmitir emoções e causar mudanças nas sensações do jogador. As formas arquitetônicas das casas de uma vila virtual, um edifício que desaba, um animal que cruza o caminho pelo qual se está passando: o jogo transmite informações o tempo todo, essas informações fazem parte da experiência de se explorar um mundo virtual.

O pesquisador Henry Jenkins, do MIT, lista em seu artigo uma série de maneiras pelas quais os jogos serviriam como plataformas para desenvolvimento de narrativas espaciais (JENKINS,

<sup>9</sup> “These distinctions enable us, for example, to account for the fact that the same story can be presented in various guises. The life story of Charlemagne of Snow White in Grimm’s version is totally different from modern reworkings or parodies of the story’s content.”

2004). Usarei dois dos exemplos citados por Jenkins: histórias “evocativas”, quando um jogo se passa em um universo previamente estabelecido em outra obra de ficção (um filme, livro, etc.), evocando suas características; e as histórias “integradas”, ou “embutidas”, uma forma de espalhar elementos pelo espaço e fazer o jogador pensar sobre a história do jogo a partir do que esses elementos transmitem a ele. Aqui, abandonaremos a idéia de narrativa para nos focarmos na experiência de navegar e interagir com o espaço, que chamamos de história espacial.

Os espaços evocativos (evocative spaces) já fazem parte do dia-a-dia da cultura pop, graças as freqüentes adaptações de mídia para mídia, inclusive as que envolvem jogos eletrônicos. Jesper Juul argumenta que “você claramente não pode apreender a história de Star Wars através do jogo” (JUUL, 1998). Juul alega que as naves, personagens e ambientes dos filmes da saga Star Wars, são meros enfeites, escravos da mecânica de jogabilidade: se fossem mudadas as aparências das naves, o jogo seria o mesmo e não haveria traço algum da série Star Wars. Embora o argumento de Juul seja válido, a réplica de Jenkins nos chama atenção para algo interessante:

“Cada vez mais, nós vivemos em um mundo de histórias transmidiáticas, que depende menos da auto-suficiência de obras individuais do que de cada obra contribuir para uma economia narrativa maior. O jogo de Star Wars pode não recontar a história do filme, mas ele não precisa fazer isso para enriquecer ou expandir nossa experiência com a saga Star Wars.” (JENKINS, 2004, traduzido pelo autor<sup>10</sup>).

Além de chamar atenção para o fato de que experiências em diferentes mídias podem se completar, o argumento de Jenkins serve a outro propósito: o de demonstrar a importância da caracterização do ambiente e dos elementos do jogo. Não é correto afirmar que, despido da sua identidade visual, o jogo seria o mesmo. Dizer isso seria ignorar uma série de informações transmitidas pelo design do espaço do jogo.

A “evocação” defendida por Jenkins pode ser pensada não só como uma ferramenta de criação de histórias transmidiáticas, mas também como um indício de que a caracterização do espaço pode ser extremamente importante para a experiência do jogador. Os jogos podem ornamentar cada centímetro de seu espaço com elementos de determinada natureza para transmitir um ou outro tipo de sensação ou

emoção, seja medo, curiosidade, tensão, apreensão, repulsa, etc. Não é preciso acreditar que os jogos podem narrar como filmes ou livros para pensar que eles podem transmitir sensações tão bem quanto eles. O que muda é a natureza da imersão: se o jogador se sente dentro da experiência de habitar um mundo fictício, grande parte disso pode ser devido à caracterização e atmosfera criadas nos seus espaços.

Além do conceito visual, um jogo pode conter informações “escondidas”, tesouros enterrados que se espalham pelos seus diversos mapas e que, quando descobertos ou decifrados, podem vir a acrescentar uma informação a mais sobre aquele mundo, ou apenas despertar mais dúvidas, mas, ainda assim, tendem a significar algo para a estrutura interna do seu universo.

No jogo *Myst* (1993), o jogador é o único habitante de uma ilha abandonada, repleta de construções estranhas e objetos com os quais se pode interagir: livros com textos legíveis, passagens secretas, casas com salões subterrâneos, e em quase em todo lugar um enigma que convida o jogador a resolvê-lo. Para isso, não basta raciocínio lógico ou sorte: é preciso entender o que se passou naquela ilha. Os pedaços da história estão espalhados no espaço, e precisam ser juntados. A exploração e a interação, mais uma vez, se mostram como as principais ferramentas de reconstrução dessa história. Arlindo Machado, ao descrever experiências como as possíveis em *Myst*, compara esse tipo de estrutura com a multiplicidade de possibilidades de um labirinto:

“... é difícil resistir à tentação de explorar todas as suas veredas na tentativa de descobrir os mistérios que se escondem nos seus detalhes mais discretos. Mais do que chegar a um fim ou ganhar o jogo, o prazer destes trabalhos está na investigação infinita das suas possibilidades de desdobramento.” (MACHADO, 2008, p. 255).

Machado estabelece uma analogia esclarecedora ao analisar a hiper-mídia como uma forma estética labiríntica. O autor chama atenção para o fato de que o labirinto, em sua origem grega, não era uma prisão, mas sim um espaço de experimentação e desafio, onde o percurso e o que ele guarda são mais importantes que a saída.

A possibilidade de se incluir pedaços de informações ao longo da experiência enriquece o discurso do jogo e adiciona um nível a mais à exploração. O jogador não apenas está andando por um espaço virtual, mas sim conhecendo a história daquele lugar fictício. As possibilidades são infinitas. No jogo *Bioshock* (2007), o jogador, depois de um acidente de avião, se refugia numa cidade subaquática. Inicialmente, o lugar parece apenas um prédio antigo, escuro e desabitado. Ao longo do jogo, porém, são apresentados diversos sinais que vão adicionando dados à história da cidade. Os pilares e paredes destruídos, os habitantes descontrolados e agressivos, a aparência de um lugar outrora rico e agora destruído. Mais adiante no jogo, é possível reconstituir um passado de um pioneiro que construiu a cidade com o intuito de criar um lugar

<sup>10</sup> “Increasingly, we inhabit a world of transmedia story-telling, one which depends less on each individual work being self-sufficient than on each work contributing to a larger narrative economy. The *Star Wars* game may not simply retell the story of *Star Wars*, but it doesn't have to in order to enrich or expand our experience of the *Star Wars* saga.”

utópico. A comparação do estado anterior com o que o jogador vê no momento produz uma sensação única: “Ao entrarmos nestes espaços, nós somos assolados com poderosos sentimentos de perda ou nostalgia, especialmente nas situações em que o espaço foi transformado por eventos narrativos” (JENKINS, 2004). O exemplo de Jenkins se refere à sensação de encontrar um espaço alterado, e a nostalgia que isso pode produzir. Mas o espectro de sensações e informações que podem ser transmitidas é interminável.

## 5. Como a interação nasce no espaço

Para defender seu argumento de que narrativas podem se integrar à jogabilidade, Henry Jenkins usa mais dois exemplos de como isso pode acontecer: as histórias emergentes, ou seja, uma série de eventos possíveis no mundo do jogo, mas que não são pré-programados; e o que ele chama de “micro-narrativas”, que seriam eventos autossuficientes e que se encerram rapidamente, evitando que haja necessidade de estabelecerem uma relação causal com o restante dos eventos que acontecem no jogo.

Vamos chamar as micro-narrativas de Jenkins de micro-eventos, pois já concluímos anteriormente que o termo “narrativa” não se adequa bem a situações de jogabilidade. O termo “evento”, porém, descreve exatamente o que pode ser encontrado com facilidade nos jogos, se o entendermos como uma manifestação do espaço na qual o jogador participa e/ou observa. Além disso, “evento” pode ser entendido como uma parte da estrutura da história: cada evento adiciona um determinado valor, seja ele positivo, negativo, neutro: tudo depende da natureza do evento. E por mais que este evento não possa ser narrado da maneira clássica, a simulação do espaço pode produzir eventos em sua própria mecânica interna: explosões, um grupo grande de pessoas correndo, catástrofes naturais ou uma simples chuva. Todos estes acontecimentos podem ser simulados no “motor” do jogo (*engine*), e adicionarão diferentes valores à experiência do jogador.

Quando analisamos *Minecraft*, vimos como a sequência de eventos possíveis, depois de concretizada, pode se transformar numa história. E que, durante o ato de jogar, o momento “pré-narrativa”, os eventos acontecem ao mesmo tempo em que os estamos jogando (ao contrário de um livro ou filme). *Minecraft* também pode ser usado como Jenkins quer dizer com micro-narrativas. Mesmo que chamemos de “micro-eventos”, a idéia continua a mesma: ao navegar pelo espaço do jogo, situações inesperadas podem ocorrer, e logo se encerrarem. A descrição do que aconteceu comigo no jogo pode ser encarada como um “micro-evento”. Talvez suas consequências alcancem até mais do que Jenkins imaginou: a perda de algum item precioso, a decisão de não voltar na caverna até o meu personagem estar melhor preparado, são exemplos de que os micro-eventos podem sim ter efeitos a longo prazo na jogabilidade da história espacial. Mais do que

isso, o próprio fato de o jogador se sentir imerso num ambiente que, ele sabe, pode conter surpresas a cada metro quadrado, sejam boas ou ruins, só contribui para que o mundo pareça vivo. A idéia toda é de que as histórias espaciais sejam parecidas com a vida em si, nesse aspecto: pode ser tanto encarada como uma grande coleção de pequenos momentos auto-suficientes, mas também podemos interpretar o amontoado de momentos como uma obra completa (como um *road movie* não deixaria de ser, quando o personagem passa por diversos lugares, conhecendo pessoas diferentes e que não retornam após a partida do herói). Principalmente se o jogo contém uma mitologia própria, personalidades que só existem naquele mundo, animais ou raças de seres inteligentes únicas, ou até religiões e deuses próprios. Quando os eventos são integrados de forma verossímil a esses aspectos, a história espacial “vvida” pelo jogador enriquece, e o mundo na qual ela acontece ganha força.

Os micro-eventos se espalham pelos espaços construídos nos jogos, usados como mecanismos de promover interação entre o jogador e o mundo construído. Ao encararmos todo o espectro de possibilidades que eles guardam, além de todos os outros detalhes envolvidos no processo de se jogar e explorar jogos eletrônicos, é mais fácil compreender a natureza emergente desse tipo de experiência. O caráter emergente dos jogos é a infinitude de possibilidades que pode ser abrigada num design de espaço e interação relativamente simples (SALEN e ZIMMERMAN, 2004). Henry Jenkins também faz uso dessa mesma idéia, relacionando com as possibilidades de construção de diferentes histórias, se referindo ao jogo *The Sims* :

“Wright (game designer responsável por *The Sims*) criou um mundo cheio de possibilidades narrativas, onde cada decisão do desenvolvimento foi feita com o intuito de aumentar as chances de romance interpessoal ou conflito. [...] Os personagens possuem vontade própria, nem sempre se submetendo facilmente ao controle do jogador, como quando um protagonista deprimido se recusa a procurar emprego...” (JENKINS, 2004, traduzido pelo autor<sup>11</sup>).

Novamente fazendo a ressalva em relação ao termo “narrativa”, o que Jenkins descreve são as infinitas possibilidades que podem fazer parte da experiência com *The Sims*. O que pode não ter ficado claro, e para

<sup>11</sup>Wright has created a world ripe with narrative possibilities, where each design decision has been made with an eye towards increasing the prospects of interpersonal romance or conflict. [...] The characters have a will of their own, not always submitting easily to the player's control, as when a depressed protagonist refuses to seek employment...”

o que Jenkins chama atenção, é que as possibilidades não estão apenas asseguradas por um sistema de programação que gera eventos aleatórios ou pelo sistema que governa as vontades dos personagens. A experiência do jogador não se resume a isso, passando também pelo design do espaço. Sejam as casas de *The Sims*, com seus artefatos com propriedades únicas, decorada pelo próprio jogador; ou Minecraft com suas cavernas escuras, cheias de riquezas e monstros; a experiência não pode ser delimitada a um conjunto de possibilidades que alcança níveis exponenciais, e que se manifesta através da programação do jogo.

As características do espaço nas quais estas possibilidades se concretizam definem o conteúdo final da experiência. Seja para o aspecto emergente do jogo, ou para cada outro aspecto discutido anteriormente: o espaço interativo é como se fosse o ponto central da teia, para onde todos os fios convergem. É nele que a experiência da história espacial se materializa, para depois se transformar no mundo virtual que encanta os jogadores e que traz os prazeres da interação, da imersão, e de construir, evento por evento, uma história totalmente sua.

## 6. Conclusão

Apesar do conceito de história espacial se aplicar melhor em ambientes de jogos que se proponham como uma “ficção”, com universos pré-construídos, mitologias próprias e lugares e personagens condizentes, o exemplo de Minecraft mostra uma versão mais simples e crua do que a exploração num mundo virtual pode trazer. A idéia é que cada jogador, durante o jogo, está construindo sua “história” (que é o melhor termo para descrever esse tipo de experiência). O mais importante é perceber como o jogo possibilita isso através da manipulação do espaço e suas regras, que moldam a jogabilidade e produzem experiências únicas.

## References

AARSETH, Espen. Computer Games Studies: Year One. Disponível em <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (acessado 24/7/2011), 2001.

\_\_\_\_\_. Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games. Disponível em <http://www.hf.uib.no/hi/espen/papers/space/> (acessado 24/7/2011), 2000.

COSTIKYAN, Greg. Where Stories End and Games Begin. *Game Developer* 7, no. 9. Disponível em <http://www.costik.com/gamnstry.html> (acessado 24/7/2011), 2000.

FLANAGAN, Mary. Navigating the Narrative in Space: Gender and Spatiality in Virtual Worlds, *Art Journal* (Outono 2000), 2000.

FLUDERNIK, Monika. *An Introduction to Narratology*. London: Routledge, 2009.

FRASCA, Gonzalo. Ludology meets Narratology: Similitude and differences between(video)games and narrative. Disponível em <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> - (acessado 24/7/2011), 1998.

\_\_\_\_\_. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. Disponível em [http://www.ludology.org/articles/Frasca\\_LevelUp2003.pdf](http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf). (acessado 24/7/2011), 2003.

JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture. Disponível em <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html> (acessado 24/7/2011), 2004.

JENKINS, Henry e SQUIRE, Kurt. Art of contested spaces. In King, L. (Ed.), *Game on: The history and culture of video games* (pp. 64-75). New York: Universe Publishing, 2002.

JUUL, Jesper. Games Telling Stories – a brief note on games and narratives. Disponível em [www.gamestudies.org/0101/juul-gts/](http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/) (acessado 24/7/2011), 2001.

\_\_\_\_\_. A Clash between Game and Narrative: A thesis on computer games and interactive fiction. Disponível em <http://www.jesperjuul.net/thesis/> (acessado 24/7/2011), 1999.

LAUREL, Brenda. *Computers as Theatre*. Reading, MA: Addison-Wesley, 1993.

MACHADO, Arlindo. *Pré-Cinemas e Pós-Cinemas*. 5ª Edição, Papirus Editora: São Paulo, 2008.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck – O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itáu Cultural: Unesp, 2003.

PEARCE, Celia. Theory Wars: An Argument Against Arguments in the so-called Ludology/Narratology Debate. Disponível em <http://www.lcc.gatech.edu/~cpearce3/PearcePubs/PearceDiGRA05.pdf> (acessado 24/7/2011), 2005.

\_\_\_\_\_. Spatial Literacy: Reading (and Writing) Game Space. Disponível em [http://lcc.gatech.edu/~cpearce3/PearcePubs/Pearce\\_FR OG\\_FINAL.pdf](http://lcc.gatech.edu/~cpearce3/PearcePubs/Pearce_FR OG_FINAL.pdf) (acessado 24/7/2011), 2008.

SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.

WAALZ, Steffen P. *Toward a Ludic Architecture: The Space of Play and Games*. Pittsburgh, PA: ETC Press, 2010.