

Narrativas interativas em jogos digitais: uma análise dos caminhos alternativos em Heavy Rain

Lolita Fernanda MAGNI¹

Resumo

Este artigo pretende analisar as construções narrativas em Heavy Rain, um jogo eletrônico com diversos finais alternativos determinados pelas escolhas dos usuários, bem como possíveis limitações de ações interativas, através da análise de três jogadores distintos e a partir da revisão dos conceitos de Janet Murray, Jane McGonigal, Steven Johnson, dentre outros.

Palavras-chave: Narrativa interativa. Jogos digitais. Heavy Rain.

Abstract

This article intends to analyze the narrative constructions in Heavy Rain, an electronic game with several alternate endings determined by the choices of the users, as well as possible limitations of interactive actions, by analyzing three different players and reviewing concepts of Janet Murray, Jane McGonigal, Steven Johnson, among others.

Keywords: Interactive narrative. Digital games. Heavy Rain.

Introdução

Muito antes do surgimento das plataformas eletrônicas os jogos já permeavam as práticas sociais, e seus traços ontologicamente lúdicos dificultaram uma definição unânime por parte dos historiadores. PICCINI (2012, p. 12) define o jogo como uma atividade voluntária exercida dentro de determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias. O autor defende que para enquadrar-se no conceito de jogo, esta atividade precisa ainda ser

¹ Mestranda do Curso de Pós-Graduação em Comunicação da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PPGCOM – PUCRS). E-mail: lolitamagni@gmail.com

dotada de um fim, acompanhada de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Além dessas características delimitadoras, a interatividade é um fator preponderante nos jogos de toda a ordem, ou seja, para que exista jogo, é fundamental que haja interação em algum nível. Segundo CRAWFORD (1984), a maior e mais completa forma de representação é a representação interativa. Jogos fornecem esse elemento interativo, e isso é um fator crucial no seu apelo.

Embora a interatividade seja um fator comum nos jogos eletrônicos, nem tudo que pressupõe interação pode ser considerado jogo. Para MCGONIGAL (2012), as características que definem os jogos são quatro: metas, regras, sistema de *feedback* e participação voluntária. A meta é o resultado ou objetivo que os jogadores vão se esforçar em alcançar. As regras definem ações e impõem limitações sobre como os jogadores podem alcançar a meta. O sistema de *feedback* diz aos jogadores o quão perto estão de atingir a meta e, finalmente, a participação voluntária exige que cada um dos jogadores aceite, voluntariamente, a meta, as regras e o *feedback*.

Outras características comuns dos jogos como gráficos, narrativas e recompensas não estão contempladas no conceito fundamental de MCGONIGAL(2012) uma vez que esses fatores residem também em outras atividades lúdicas que não necessariamente os jogos. Brinquedos, livros e a própria televisão contêm muitas dessas características, mas para que a dinâmica de jogo se estabeleça, é necessário que ocorra um engendramento desses elementos em padrões mais complexos. Parlett (1999, apud SALEN e ZIMMERMAN, 2012, p. 89), aponta para a impossibilidade em definir o termo “jogo”, mas apesar de não fornecer um conceito fechado acerca do tema, distingue a atividade de jogo em duas classes: os jogos formais e os jogos não formais. O autor define o jogo informal como uma atividade lúdica não dirigida, ou uma simples brincadeira, como com crianças brincam de luta, por exemplo. Já o jogo formal teria uma estrutura com base em fins e meios: os fins seriam os objetivos a serem atingidos, enquanto os meios seriam o conjunto de regras necessárias para a obtenção desses objetivos.

Dessa maneira, pode-se perceber que as características clássicas dos jogos independem da plataforma em que essas atividades se configurem. SALEN e ZIMMERMAN (2012, p. 103) oferecem uma definição própria para os jogos digitais.

Segundo os autores, existem quatro características que resumem as qualidades especiais dos jogos digitais²:

- **interatividade imediata, mas restrita:** o sistema do jogo é capaz de responder imediatamente ao comando dos jogadores, mas as opções de ações ficam restritas ao programa;
- **manipulação das informações:** existe um conjunto de informações gráficas, textuais, sonoras, etc. que são manipuladas pelo software de acordo com o andamento do jogo: as informações são escondidas e liberadas conforme o jogo avança;
- **Sistemas complexos e automatizados:** nos jogos digitais o sistema pode automatizar procedimentos que seriam muito complexos em jogos off-line, como regras complexas que o jogo digital “ensina” em processos automatizados;
- **Rede de comunicação:** muitos jogos digitais oferecem sistemas eficientes de comunicação entre os jogadores, o que lhes confere uma característica desterritorializada.

A partir dessas diversas definições, este artigo pretende compreender o processo de narração interativa em *Heavy Rain*, jogo eletrônico desenvolvido pela empresa *Quantic Dream* para o console PlayStation. A análise buscou entender as diferentes formas de apropriação do jogo e das possibilidades discursivas, tendo sido desenvolvida através da observação de três jogadores distintos: um homem de 40 anos, um homem de 24 anos e uma adolescente de 13 anos. Os jogadores foram observados em diferentes momentos, sendo necessárias três sessões com cada jogador para a finalização da observação. Dois jogadores foram observados presencialmente e um jogador foi observado através de vídeos postados na internet.

²Os autores atentam que essas características não são exclusivas dos jogos digitais. Elas também estão presentes nos outros tipos de jogos, embora sejam incorporadas pelos jogos digitais de forma mais robusta.

A história de Heavy Rain é inspirada nos suspenses policiais clássicos, e fala de quatro personagens protagonistas que envolvem-se com o mistério do Assassino do Origami, um *serial killer* que sequestra e mata meninos afogados em bueiros de rua. As vítimas são deixadas a revelia pelo assassino dentro dos bueiros, e a intensidade da chuva vai determinar o tempo de vida que lhes resta. O papel do jogador é encontrar as pistas e solucionar o caso o mais rápido possível, a fim de evitar a morte de uma das vítimas. As decisões do jogador influenciam diretamente a trama, mudando o rumo da história e dos personagens, bem como gerando finais alternativos.

De acordo com MURRAY (2003), existem três aspectos típicos dos jogos eletrônicos que seduzem e engajam os usuários:

- O processo de **imersão**, que deriva da dedicação profunda da atenção e coloca o jogador em contato intenso com o universo fictício do jogo;
- A **agência**, que é a capacidade de atuar interativamente nas ações dos personagens e do espaço, através dos controles e dos comandos;
- A **transformação**, ou seja, a ação que vai além da agência, possibilitando uma transformação nas ações e no ambiente do jogo.

Influências narrativas nos jogos eletrônicos

Presente em diferentes níveis nos jogos eletrônicos, a narrativa demanda uma complexa construção de roteiro, programação e design que vem sendo aprimoradas constantemente nas últimas décadas. A linguagem adaptada para os jogos eletrônicos carrega grande influência dos discursos literários e cinematográficos.

...todas as classes, todos os grupos humanos têm as suas narrativas, muitas vezes essas narrativas são apreciadas em comum por homens de culturas diferentes, até mesmo opostas: a narrativa zomba da boa e da má literatura: internacional, trans-histórica, transcultural, a narrativa está sempre presente, como a vida. (BARTHES, 2008, p. 103)

Por se tratar de um contexto relativamente recente, o universo dos games parece estar em pleno processo de construção de uma narrativa própria, onde os elementos típicos das ações interativas vão se sobrepor às estruturas clássicas adaptadas. Embora muitas dessas referências provavelmente continuarão presentes nas suas estruturas de

base, os games contêm diversos elementos peculiares que podem ser explorados, como a câmera em primeira pessoa, por exemplo.

Pelo fato de os jogos muitas vezes derivarem de filmes, séries e histórias em quadrinhos, essas linguagens acabam por imbricarem-se nos jogos, transpondo as fronteiras das diferentes plataformas.

Conforme a narrativa digital amadurecer, a vastidão de associações ganhará maior coerência e os jogos de combate darão espaço à representação de processos mais complexos. Espectadores participantes assumirão papéis mais claros, eles aprenderão a se orientar nos complexos labirintos e a enxergar modelos interpretativos em universos simulados... Desse modo, uma nova arte narrativa alcançará sua própria forma de expressão. (MURRAY, 2003, p. 96)

As influências do cinema Hollywoodiano são claras em alguns jogos, no que diz respeito a planos, cortes, fluxo, trilha sonora, etc. Para BORDWELL (2004), o cinema hollywoodiano clássico apresenta indivíduos definidos, empenhados em resolver um problema evidente ou atingir objetivos específicos. Segundo sua definição, o principal agente causal dos conflitos da trama é justamente o personagem, que atua de forma a promover os demais elementos narrativos. No caso dos jogos eletrônicos, o personagem é, no mais das vezes, o próprio jogador, que age através da representação personificada de um símbolo ou avatar, exercendo o papel de causador dos acontecimentos do enredo.

Esse engendramento do personagem com o jogador, onde é possível atuar diretamente no andamento da trama é típico dos jogos eletrônicos e a partir desse pressuposto estabelecem-se diferentes níveis de interatividade, que podem ir de uma simples resposta do software aos comandos dados pelo jogador até a transformação do enredo de acordo com as ações dos usuários.

Imersão, agência e transformação em Heavy Rain

Embora sejam claras as permeações da literatura e do cinema nos jogos eletrônicos, um elemento essencial aparta as realidades discursivas tradicionais das narrativas digitais: a linearidade narrativa. Quanto mais interativa uma narrativa possa ser, menos linear será sua estrutura. A hipertextualidade típica das narrativas dos jogos eletrônicos ainda é um elemento de distinção dessas formas de discursos das outras

formas tradicionais. Essa característica ontologicamente hipertextual do meio digital abre espaço para uma ação verdadeiramente interativa, onde o jogador é capaz não só de participar ativamente da trama, mas também é apto a transformar os resultados dessas ações, gerando finais alternativos para as histórias.

Essa atuação transformadora por parte do jogador acontece em diferentes graus de acordo com o jogoe parece ser mais expressiva nos jogos online, onde um número grande de jogadores atua simultaneamente.

Dependendo do nível de interação que o usuário é capaz de exercer, o software desempenha um papel mais ou menos expressivo. Algumas narrativas são mais autônomas por parte do software, limitando as ações do jogador a alguns comandos, outras são mais dependentes das ações dos usuários, só se desenvolvendo a partir de uma *agência* efetiva.

Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas(...) No entanto, normalmente não esperamos vivenciar a agência dentro de um ambiente narrativo. (MURRAY, 2003, p, 127)

No jogo Heavy Rain, é possível identificar a presença da agência e da transformação desde o início, uma vez que o jogo oferece já no começo variadas opções de ações para o usuário. Na introdução do jogo, um esquema interativo apresenta os personagens e suas características fundamentais através de ações que, além de familiarizar o jogador com a história, pretendem ensinar os comandos básicos do jogo³. Embora sejam oferecidas pelo jogo diversas opções de condutas, existe uma sucessão mínima de passos que precisam ser cumpridos para que seja possível acessar o próximo nível.

Quanto maior a ação demandada do jogador por parte da narrativa, mais profundamente se dá o processo de imersão, em função das demandas cognitivas que este precisa desempenhar.

Imersão é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva

³ Na maior parte do tempo Heavy Rain utiliza o Quick Time Event (QTE), método de jogabilidade utilizado em jogos de vídeo que permite o controle limitado do personagem. As instruções de comandos são apresentadas na tela em forma de símbolos ou textos.

a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. (MURRAY, 2003, p. 102).

O processo imersivo em Heavy Rain se dá de maneira gradativa, através de mecanismos programados para vincular sistematicamente o jogador com a trama. No início, enquanto está se estabelecendo a familiarização entre o usuário e a dinâmica de jogo, as sugestões de ações por parte do programa foram completamente cumpridas por três dos três jogadores observados. Nenhum dos jogadores havia tido contato com o jogo anteriormente e todos entenderam que era necessário cumprir todas as ações que o programa sugeriu, embora as próximas atividades pudessem ser desempenhadas sem a necessidade do cumprimento de algumas ações particulares. No decorrer do jogo, a seletividade com relação à execução das ações aumenta significativamente, ficando mais claro quais tarefas são essenciais para atingir as metas, demonstrando a eficiência do sistema de *feedback* do jogo (MCGONIGAL, 2012).

Em alguns momentos da trama a narrativa toma um caminho completamente autônomo, chegando a haver sequências inteiras sem a intervenção do jogador. Essas cenas delimitam a história através do processo de manipulação das informações SALEN e ZIMMERMAN (2012, p. 104), de maneira que as ações dos jogadores fiquem condicionadas à narrativa de alguma forma, fortalecendo o sistema de regras do jogo.

Nas ocasiões em que o software assume o comando, pistas importantes sobre as próximas ações são inseridas nas falas dos personagens, com o intuito de não dispersar o usuário. Nesses momentos independentes da narrativa, pareceu haver em todos os jogadores uma diminuição do processo imersivo, ficando evidente uma economia de atenção e um processo de relaxamento instantâneo, uma técnica típica das narrativas tradicionais, onde o enredo ganha diferentes recursos rítmicos a fim de engajar o público.

Quanto ao sistema de recompensas do jogo, este obedece ao modelo clássico de prêmio por desempenho. São dois os tipos de prêmios: os básicos, que contemplam algumas ações essenciais, como o cumprimento de um nível; e os secretos, que gratificam ações específicas e peculiares, como colocar o filho para dormir de bom humor. Os prêmios dividem-se nas categorias Bronze, Prata e Ouro, e diferenciam-se

pelo grau de dificuldade das tarefas. Para que seja possível *platinar* o jogo, ou seja, atingir o nível máximo de desempenho, é necessário ter um número mínimo de troféus em cada categoria.

Segundo JOHNSON (2012, p. 36), no mundo dos games as recompensas estão por toda parte. O universo está literalmente cheio de objetos que produzem recompensas articuladas de forma muito clara: mais vidas, acesso a novas fases, novos equipamentos, novos encantamentos. Em *Heavy Rain* um jogador nunca conseguirá obter todos os prêmios durante o processo, uma vez que a alternância de caminhos escolhidos elimina um ou outro troféu da lista de conquistas.

As recompensas nos games são fractais, cada escala contém sua própria rede de recompensas (...) No desenvolvimento da interface dos games, a maior parte do trabalho crucial gira em torno de informar os jogadores sobre as recompensas em potencial e qual a necessidade atual dessas recompensas.(...) a maioria dos games oferece um mundo ficcional no qual as recompensas são maiores, mais vívidas e definidas mais claramente do que na vida. (JOHNSON, 2012, p. 36)

A busca pelas recompensas também pode influenciar no andamento da narrativa, uma vez que os jogadores ficam condicionados a executar determinadas tarefas em busca dos prêmios ocultos. Para isso, existe um largo conteúdo gerado pelos próprios jogadores fora do ambiente do jogo que serve como apêndice para guiar os usuários na caça aos troféus. Diversos desses materiais disponibilizados online⁴ funcionam como manuais de conduta, e isso pode influenciar em níveis importantes as escolhas dos jogadores. Dessa maneira é possível pensar que alguns usuários, visando uma melhor performance, reproduzem no seu jogo a narrativa construída por outro jogador, apenas trilhando um caminho já construído anteriormente.

Dos três jogadores observados, um deles utilizou-se dos guias e das dicas disponíveis online a fim de obter melhor desempenho no jogo, buscando informações periféricas em sites e fóruns, logo após o cumprimento do primeiro nível. Os demais jogadores detiveram-se em trilhar um caminho intuitivo de ações, resultando, nos dois casos, num desempenho inferior ao usuário que jogou com auxílio dos guias.

⁴ <http://www.playstationblast.com.br/2013/12/varios-caminhos-que-levam-diversos.html>. Acessado em 27/05/2014. <http://detonadosgamer.blogspot.com.br/2010/06/heavy-rain-detonado.html>. Acessado em 27/05/2014.

Além das reproduções das narrativas de outros, existem as próprias limitações de programação do jogo, que oferece um número limitado – embora grande –, de combinações de escolhas que são finitas, diferente de outros tipos de jogos, como os RPG online, onde as ações dos jogadores não estão condicionadas a um enredo fechado. Embora exista uma circunscrição narrativa como uma história de base nos jogos de RPG online, muitas variáveis influenciam na composição do jogo, como o número de usuários e as interações que esses usuários irão construir entre si, sendo essas imprevisíveis.

De acordo com ASSIS (2006), quando falamos em videogames, existem duas grandes famílias a considerar: os *single-player* e os *multi-player*.

Os jogos para múltiplos usuários são arenas para luta e/ou cooperação, e a engenhosidade do game consiste em apresentar aos jogadores ambientes coerentes e desafiadores, mas, em última análise, os jogadores disputam entre si, com a diferença de isso acontecer em um ambiente virtual (...) No jogo *single player*, toda a capacidade dos desenvolvedores tem de consistir na construção de um objeto absolutamente autônomo, o jogo, que deve satisfazer completamente o jogador solitário. (ASSIS, 2006, p. 14)

Quanto menor o número de usuários jogando entre si, menores serão as possibilidades de combinações de ações que estes serão capazes de executar. Sendo assim, ao invés de separarmos essas narrativas simplesmente em lineares e não-lineares, podemos dimensionar essas duas famílias de *games* de acordo com os seus níveis de linearidade. Dessa maneira é possível pensar que os jogos *single-player* residem em camadas mais rasas no que concerne à linearidade narrativa, uma vez que a capacidade transformadora do usuário fica restrita às suas próprias ações e às respostas do software, enquanto os jogos *multi-player* ocupam níveis mais profundos de caminhos possíveis para a construção de uma história.

No caso de *Heavy Rain*, a narrativa apresenta um formato pouco linear em se tratando de um jogo *single-player*. Talvez este seja um dos exemplos mais profundos de múltiplos caminhos narrativos nos jogos *single-players*. Não há informação oficial sobre quantos finais o jogo possui, mas a maioria dos depoimentos dos usuários aponta para 18 finais diferentes.

Dos três jogadores observados, os três atingiram finais distintos, delineados por divergentes escolhas de ações durante o desenvolvimento do jogo. Alguns personagens morreram durante o processo, devido ao insucesso de determinado jogador em salvá-lo.

Dois jogadores atingiram o principal objetivo de salvar a vítima, porém atingiram essa meta de maneiras distintas e com personagens diferentes. Um jogador falhou no objetivo principal, não tendo conseguido manter nenhum personagem vivo que não o assassino. Dos três jogadores observados, apenas o que falhou no objetivo principal demonstrou vontade de jogar novamente, com o intuito de obter um final diferente.

Considerações finais

A hipertextualidade típica dos meios digitais é capaz de imprimir caminhos narrativos menos lineares que nas demais plataformas. O aprimoramento que vem sofrendo o universo dos jogos digitais no que concerne à programação, design e roteiro tem incutido nestes produtos possibilidades discursivas cada vez mais complexas e fascinantes. A quantidade numerosa de finais alternativos em *Heavy Rain* demonstra uma aplicação extrema dos recursos hipertextuais em jogos eletrônicos, principalmente em se tratando de jogos *single-player*.

A observação do processo de jogo em *Heavy Rain* demonstra uma construção narrativa multifacetada para cada um dos três jogadores observados, ficando clara a complexidade do percurso narrativo através das escolhas distintas feitas por cada jogador. Ademais, a possibilidade de revisitar as ações já praticadas e modificar o desfecho da história também demonstra uma ação transformadora em níveis bastante complexos, designando uma construção narrativa pouco linear baseada na performance.

Embora as alternativas de ações sejam bastante significativas em *Heavy Rain*, todas estas opções ficam inscritas em um universo grande, porém limitado de desfechos. Todos estes caminhos estão programados e, em determinados momentos o jogo circunscreve ações obrigatórias, a fim de desencadear situações que são necessárias para que o jogo permaneça dentro dos limites pré-definidos.

Entretanto, apesar dessa circunscrição limitadora nas possibilidades de intervenções, ainda é possível identificar uma presença significativa de ações *transformadoras* no jogo observado. Dentre as características apontadas pelos diversos autores acerca dos jogos digitais, a *transformação* demonstrou-se muito presente no que concerne à interatividade narrativa em *Heavy Rain*, uma vez que das três observações, os jogadores alcançaram três finais diferentes.

Referências

ASSIS, Jesus P. **Artes do videogame: conceitos e técnicas**. 2006. Disponível em <http://www2.eca.usp.br/cap/poeticasdigitais/artigos/artesdo_videogame_1ponto1.pdf>. Acessado em 02/06/2014.

BARTHES, Roland. **A aventura semiológica**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

BORDWELL, David. O Cinema Clássico Hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In Fernão Pessoa Ramos, Org. **Teoria contemporânea do cinema**. São Paulo: Ed. Senac, 2004, pp. 277-282.

BUSARELLO, R. I. BIEGING, P. ULBRICHT, V. R. **Narrativas interativas: imersão, participação e transformação no caso da nova tecnologia para games “kinect”**. *Rumores*, São Paulo, v. 11, n.1, p. 145-161, 2012.

CRAWFORD, Chris. **The art of computer game design**. 1984. Disponível em <http://www.rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD_ArtComputerGameDesign_ChrisCrawford_1982>. Acessado em 30/05/2014.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. **Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling**. 2011. Disponível em: <http://www.academia.edu/1035378/Game_Spaces_Speak_Volumes_Indexical_Storytelling>. Acessado em 11/06/2014.

GERBASE, Carlos. **Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornaram mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

KIELING, Alexandre S. Narrativas digitais interativas e o uso da tecnologia como narrador implícito. *Famecos*, Porto Alegre, v. 19, n. 3, pp. 739-758, set-dez 2012.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

McGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MEADOWS, Mark S. **Pause &Effect**: theartofinteractivenarrative. Indianapolis: New Riders, 2003.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PICCINI, M.S. **“Fiz por querer”**: O papel das escolhas do jogador na construção do sentido em narrativas de jogos digitais. 2012. 108 f. Tese (Doutorado em Letras) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

SALEN, Katie. ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: fundamentos de design de jogo. Volume1. São Paulo: Blucher, 2012.

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar o ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Palus, 2004.