



Universidade Federal do Rio de Janeiro
Centro de Ciências Jurídicas e Econômicas
Faculdade de Administração e Ciências Contábeis
Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação



Felipe Andrade Vieira Maciel

Transmissão informacional nas linguagens das narrativas dos *role-playing games*
eletrônicos: o caso Radiata Stories

Rio de Janeiro
2013

Felipe Andrade Vieira Maciel

Transmissão informacional nas linguagens das narrativas dos *role-playing games*
eletrônicos: o caso Radiata Stories

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Biblioteconomia e Gestão de
Unidades de Informação (CBG/FACC), da
Universidade Federal do Rio de Janeiro, como
requisito parcial para obtenção do Grau de
Bacharel em Biblioteconomia.

Orientador:
Prof. Robson Santos Costa

Rio de Janeiro
2013

M152f Maciel, Felipe Andrade Vieira.

Transmissão informacional nas linguagens das narrativas dos *role-playing games* eletrônicos : o caso Radiata Stories / Felipe Andrade Vieira Maciel. — Rio de Janeiro, 2013.

51 f. ; 30 cm.

Orientador: Robson Santos Costa

Trabalho de Conclusão de Curso—(Graduação em Biblioteconomia). Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação, Faculdade de Administração e Ciências Contábeis, Universidade Federal do Rio de Janeiro.

1. Video games. 2. Jogos eletrônicos. 3. Role-playing games. 4. Narrativa - teoria. 5. Informação - conceito. I. Costa, Robson Santos. III. Título.

CDD 025.49

Felipe Andrade Vieira Maciel

Transmissão informacional nas linguagens das narrativas dos *role-playing games*
eletrônicos: o caso Radiata Stories

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Biblioteconomia e Gestão de
Unidades de Informação (CBG/FACC), da
Universidade Federal do Rio de Janeiro, como
requisito parcial para obtenção do Grau de
Bacharel em Biblioteconomia.

Aprovado em ____ de _____ de 2013.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Robson Santos Costa (CBG/UFRJ)
Mestre em Memória Social pela UNIRIO
Orientador

Prof.^a Ana Senna (CBG/UFRJ)
Mestre em Ciência da Informação pela UFRJ
Professor Convidado

Prof. Antonio José Barbosa de Oliveira (CBG/UFRJ)
Doutor em Memória Social pela UNIRIO
Professor Convidado

Para os fictícios Serge, Kid, Harle e Lynx e para todos
aqueles que já se emocionaram jogando algum jogo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha família: Ivone, Jacy, Tiago e Dudu. E a Tia Adriana – uma espécie de *Sally*. Aos amigos: Thulio, Raina Hellen, Diego, Antônio, Daiana, Débora, Carlinha, Paulinha e a todos os Reminiscentes e *anexos*. A Zee, Jenny, Carina, Renato Diego, Paulo, Rafa e até mesmo a Bilquis – aquela que não se sabe onde mora. A meus colegas de classe e de profissão que, por chance ou destino – nunca consigo decidir entre estes dois – fizeram e ainda fazem parte de minha história.

Devo gratidão às intempéries e bonanças da vida, ao fracasso e ao sucesso, aos fins de semana em Paquetá, às águas das praias e aos pores-do-sol. Aos livros, aos jogos de videogame, aos filmes, aos animes e mangás, à música, aos *couchsurfers*, às viagens, aos professores, ao meu orientador fã de metal, à “seita” que abandonei, à dança que nunca mais dancei, às peças de teatro nunca interpretadas e ao piano que não aprendi a tocar...

Todavia, posso ter me equivocado ao redigir este texto. De fato, frequentemente sou mais grato *por* todas estas pessoas e coisas do que sou grato *a* elas. Concluo, então, que devo extraordinária gratidão a um Ser que me deu a oportunidade de ser grato *a* e *por* tudo que já mencionei: Deus, pois tudo é dele, por ele e para ele. Jesus, você é meu início, meu meio e meu fim. Obrigado.

*“What was the start of all this? When did the
cogs of fate begin to turn?”*

(Chrono Cross)

RESUMO

MACIEL, Felipe Andrade Vieira. **Transmissão informacional nas linguagens das narrativas dos *role-playing games* eletrônicos: o caso Radiata Stories**. 2013. 51 f. Trabalho de Conclusão de Curso—(Graduação em Biblioteconomia). Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação, Faculdade de Administração e Ciências Contábeis, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2013.

Os *video games* representam um novo formato de se contar histórias e, nas últimas décadas, se apresentam arraigados a inúmeras esferas da vida cotidiana. Eles participaram do processo de sinergia entre diferentes linguagens e tecnologias de informação e comunicação durante o século XX e influenciaram a diversos campos das artes e dos saberes. O objetivo deste trabalho é analisar os *video games*, mais especificamente os do tipo *role-playing games* em formato eletrônico, como um dispositivo facilitador de transmissão informacional através de sua narrativa digital. Discute-se as relações entre *video games* e narrativas digitais, bem como as possibilidades de informação condensadas neles. Utiliza a metodologia de Aarseth (2001) para analisar o jogo Radiata Stories e a abordagem narratológica de Murray (2003) para caracterizar os aspectos estéticos das narrativas encontradas no RPG. Ainda, faz um mapeamento histórico do surgimento e disseminação dos *video games* na sociedade atual a fim de compreender sua natureza como produto cultural. Por fim, considera que, assim como qualquer outro substrato para uma narrativa, os *video games* também abarcam um amplo espectro de possibilidades comunicativas e informacionais.

Palavras-chave: Video games. Jogos eletrônicos. Role-playing game. Narrativa. Informação.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | | |
|-----------------|--|----|
| Figura 1 | <i>OXO</i> rodando em um emulador de EDSAC | 18 |
| Figura 2 | Magnavox Odyssey | 20 |
| Figura 3 | Pong | 20 |
| Figura 4 | Space Invaders, tela de <i>start</i> | 21 |
| Figura 5 | Ridley, Jack e Ganz | 38 |
| Figura 6 | <i>Cutscene</i> mostrando Jack Russel | 42 |

SUMÁRIO

| | | |
|--------------|---|----|
| 1 | INTRODUÇÃO: START | 10 |
| 2 | JUSTIFICATIVA | 12 |
| 3 | OBJETIVOS | 14 |
| 3.1 | Objetivo geral | 14 |
| 3.2 | Objetivos específicos | 14 |
| 4 | METODOLOGIA | 15 |
| 5 | A HISTÓRIA DO <i>VIDEO GAME</i> | 17 |
| 5.1 | Primeira fase (1940/1969) | 17 |
| 5.2 | Segunda fase (1970/1979) | 19 |
| 5.3 | Terceira fase (1980/1984) | 21 |
| 5.4 | Quarta fase (1985/2002) | 23 |
| 6 | DEFININDO <i>VIDEO GAMES</i> E <i>RPGs</i> | 27 |
| 6.1 | Jogos, <i>video games</i> e <i>games</i> | 27 |
| 6.2 | <i>Role-playing games</i> | 28 |
| 7 | O ESTUDO DA NARRATIVA E AS NARRATIVAS DIGITAIS | 30 |
| 7.1 | As narrativas | 30 |
| 7.2 | Narrativas digitais e <i>RPGs</i> eletrônicos | 31 |
| 8 | OS CONCEITOS DE INFORMAÇÃO | 34 |
| 9 | ANÁLISE DO <i>RPG</i> ELETRÔNICO <i>RADIATA STORIES</i> | 37 |
| 9.1 | Personagens de <i>Radiata Stories</i> | 37 |
| 9.2 | História de <i>Radiata Stories</i> | 38 |
| 9.2.1 | <i>Caminho humano</i> | 39 |
| 9.2.2 | <i>Caminho não-humano</i> | 40 |
| 9.3 | Quanto aos mecanismos de linguagem de <i>Radiata Stories</i> | 41 |
| 9.3.1 | <i>N1: Nível da narrativa</i> | 41 |
| 9.3.2 | <i>N2: nível extra-narrativa</i> | 43 |
| 9.3.3 | <i>N3: nível extra-game</i> | 44 |
| 10 | CONSIDERAÇÕES FINAIS: CONTINUE? | 46 |
| | REFERÊNCIAS | 48 |

1 INTRODUÇÃO: *START*

O computador assimila, a todo o momento, uma maior capacidade de representação de conteúdos na tela e desenvolve rapidamente muitas variedades de formatos para se contar histórias, tais como os hipertextos literários pós-modernos¹ e os *video games*. Estas novas formas de entretenimento narrativo seguem um processo constante de evolução técnica similar ao que ocorreu com os livros há tempos e, apesar de necessitarem de uma tecnologia particular de comunicação para veicularem-se e de serem limitadas pelo estado da arte da mesma, as tradições das narrativas de suas histórias “são contínuas e alimentam-se umas nas outras, tanto no conteúdo quanto na forma” (MURRAY, 2003, p. 42). Isso significa que o texto narrativo, independente do meio, sempre possui os mesmos elementos, como os personagens e o narrador, e se vale de outras narrativas – que foram provavelmente baseadas em outras narrativas orais.

Os *video games* representam um novo formato de se contar histórias e nas últimas décadas se apresentam arraigados a inúmeras esferas da nossa vida cotidiana. Eles participaram do processo de sinergia entre diferentes linguagens e tecnologias de informação e comunicação durante o século XX e influenciaram a música, o cinema, a pintura, a dança, a educação, a computação, a moda e, inclusive, a área militar. Na sociedade contemporânea eles se transformaram em uma “poderosa máquina de comunicação e informação” (MOITA, 2007, p. 12). Segundo Richard Garriott (2000, p.1) “a arte do *video game* não está simplesmente em ser um sinônimo de entretenimento, mas também de vida”. Para Donovan (2000) o *video game* deflagra a história da criatividade humana apoiada na tecnologia. Para Aarseth (1998, 2005) apud Moita (2007) os *video games* são um gênero artístico por si mesmos, um campo estético único de possibilidades que deve ser julgado por seus próprios termos e constituem um expressivo e complexo fenômeno cultural, estético e de linguagem.

Nesta perspectiva, este trabalho foi pensado durante uma partida de *Chrono Cross*, um *role-playing game* (RPG) eletrônico lançado para o console *Playstation* no ano de 1999 por uma empresa japonesa chamada Squaresoft, hoje conhecida como Square-Enix. O *game* conta a história de um jovem chamado Serge e de suas viagens através de mundos paralelos. Ao perceber que em uma realidade alternativa ele havia morrido quando ainda era criança, Serge inicia uma jornada para descobrir o verdadeiro motivo da divergência entre os mundos. Kid,

¹ Hipertextos em que a narrativa é desenvolvida segundo uma estrutura em labirinto, onde a intervenção do leitor vai determinar o percurso de leitura.

uma ladra que o personagem encontra no meio do caminho, o ajuda a desvendar seu passado e após muitos acontecimentos, ambos acabam descobrindo que já haviam se encontrado antes. Serge desvenda o paradeiro de seu pai biológico; Kid descobre que é uma espécie de clone de uma rainha de um reino distante; o Destino (FATE), uma entidade em forma de supercomputador que visa controlar todas as realidades paralelas, envia Lynx para destruir Serge e seus amigos; Lavos, o último vilão do game, finalmente se revela. Todos estes acontecimentos só vieram à luz após longo tempo de jogo, trinta e cinco horas e quinze minutos ao todo, e dependeram da ativa vontade do jogador em descobrir o que se irá suceder no próximo capítulo da história. A narrativa do game foi sendo construída paulatinamente durante o *gameplay*² e exigia que inúmeros desafios fossem solucionados para prosseguir no andamento do enredo. Entretanto, estes desafios poderiam variar amiúde de dificuldade, muitas vezes envolvendo batalhas, cavernas com passagens ínfimas que mal podiam ser vistas, itens raros que deveriam ser colecionados para ativar determinado portal, entre outros. Desse modo, além das horas, o *game* também demandou uma grande quantidade de informações para que os desafios fossem resolvidos. Tivemos de buscar informações em fontes especializadas no assunto para resolver os mistérios do *game*: manuais, sites e revistas que publicavam o detonado³ dele. Também percebemos a quantidade de informações úteis para a conclusão do *game* disparadas por nosso próprio personagem, pelos sinais e signos encontrados nos ambientes virtuais do jogo, pelo padrão lógico dos acontecimentos e pelos NPCs⁴ que encontrávamos naquele mundo virtual. Por fim, em um nível mais holístico, era possível observar a emissão de informações para o jogador a respeito da própria cultura japonesa, sendo elas exacerbadas no *design* dos personagens e em suas vestimentas, na arquitetura dos prédios virtuais e nos princípios xintoístas deflagrados no game.

² Equivalente ao termo jogabilidade. Na indústria de *video games*, o termo inclui todas as experiências do jogador durante a sua interação com os sistemas de um jogo.

³ Em inglês *walkthrough*. Uma publicação especial em livros, revistas ou sites que contém dicas ou soluções completas para se jogar um *game*. Contém informações detalhadas do *gameplay*; mapas; instruções de como proceder no *game*; listas de inimigos (bestiário), itens (inventário), cidades e *dungeons*; trapaças (*cheats*) e outros elementos específicos de cada jogo.

⁴ *NPC* – *Non-playable character*: nos *video games* representa qualquer personagem que o jogador não possui autonomia para controlar. Ou seja, é controlado por inteligência artificial e aparece nos *games* como personagem aliado, neutro ou inimigo – neste último caso é chamado de *enemy* ou *boss*.

2 JUSTIFICATIVA

Chatfield (2009) nos recorda que em 2008, um jogo eletrônico produzido pela companhia *Rockstar Games* chamado *Grand Theft Auto IV* recebeu o título de produto de entretenimento de maior sucesso da história mundial por ter arrecadado, em apenas 24 horas, o total de 310 milhões de dólares – uma quantia consideravelmente maior do que o livro mais vendido da história nas primeiras 24 horas de seu lançamento (*Harry Potter e as relíquias da morte*, com 220 milhões de dólares arrecadados) ou o filme mais visto no primeiro dia (*Homem Aranha 3*, com 117 milhões). Ainda, de acordo com a Entertainment Software Rating Board (2012), o mercado global de *video games* arrecadou 10,5 bilhões de dólares somente em 2009, tornando a indústria dos video games uma das mais importantes da área do entretenimento.

De acordo com Moita (2007) algumas áreas da ciência como a Comunicação, a Psicologia, a Sociologia, a Arte, a Semiótica, a Filosofia e a Educação possuem extensa lista de trabalhos abordando o assunto e, com efeito, os argumentos supracitados possivelmente seriam suficientes para justificar um estudo deste fenômeno comunicativo que o *video game* representa. Entretanto, nos campos de atuação da Ciência da Informação e da Biblioteconomia, ao menos no Brasil, os estudos sobre os *video games* são escassos. A carência de estudos sobre este assunto na Ciência da Informação brasileira parece clara se olharmos um dos principais periódicos eletrônicos nesta área, a *Datagramazero*, e constataremos que nenhum artigo publicado no periódico trata dos *video games* como um recurso dotado de sua própria linguagem e dinâmica de construção de conhecimento. Até mesmo um dos artigos que trata das narrativas em formato digital parece ignorar que o *video game* é um dos principais meios para que elas se desenvolvam (BARRETO, 1999). Já no campo da Biblioteconomia, encontramos somente o trabalho de Lima (2009) a respeito do assunto. A autora discute os benefícios que os *games* podem trazer aos jogadores e propõe que eles sejam incorporados às bibliotecas em vista da mudança de paradigma na profissão, que se preocupa mais com a função antropocêntrica da Biblioteconomia do que com a função “caixa de livros”. Entretanto, o trabalho recai no tecnicismo da profissão ao preocupar-se com o tratamento de jogos eletrônicos incorporados ao acervo, algo de suma importância, logicamente, porém não é do interesse da autora analisar o poder comunicativo e informacional que eles têm.

Contudo, algumas bibliotecas já começaram a incluir *video games* a seus acervos. O *International Gaming Day @ your library*, uma iniciativa da *American Library Association* (ALA) que conta com a participação de cerca de 1.400 bibliotecas do mundo, visa conectar as comunidades de usuários com os valores educacionais, recreacionais e sociais dos jogos, inclusive os de *video game*. A ALA reconhece que os *video games* proporcionam às crianças a chance de praticar a leitura, escrita e informática no ambiente seguro das bibliotecas e ainda são úteis para o aprendizado de uma variedade de competências midiáticas (*media literacies*) além da leitura básica, que proporcionam modelos para “navegar” em nosso mundo rico em informações (AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION, 2012).

3 OBJETIVOS

De acordo com o que foi elaborado até o presente momento, este trabalho visa alcançar os seguintes objetivos, geral e específicos:

3.1 Objetivo geral

O objetivo deste trabalho é promover uma reflexão sobre o *video game*, mais especificamente o *role-playing game* em formato eletrônico, como um dispositivo facilitador de transmissão informacional através de sua narrativa digital.

3.2 Objetivos específicos

Compreender como ocorreu o surgimento e a disseminação dos *video games* na sociedade moderna.

Refletir sobre os conceitos de jogo, *video game* e *role-playing game*.

Discutir os aspectos estéticos das narrativas em comparação com as narrativas digitais.

Refletir sobre a multiplicidade dos conceitos de informação.

4 METODOLOGIA

Com o propósito de respondermos aos objetivos anteriormente propostos partiremos de uma análise histórica do *video game* a fim de compreender sua natureza, função e sua influência na sociedade de hoje. Em seguida, discutiremos a natureza dos jogos a partir das divagações de Huizinga (1996) e Caillois (2001). Buscaremos definições para os conceitos de *video game*, *role-playing game* e RPG nos estudos de Esposito (2005), Lortz (1979) e Hitchens e Drachen (2008). Utilizaremos também o estudo narratológico de Murray (2003) para analisar os aspectos estéticos das narrativas inseridas nos *role-playing games* eletrônicos e suas implicações nos jogadores. Adiante, será necessária uma reflexão sobre o conceito de informação e sua transmissão. Para isso, faremos uma interlocução entre as ideias de Buckland (1991), McGarry (1999), Capurro e Hjørland (2007) e González de Gomez (1990).

À luz destas reflexões será feita uma análise de um *game* de RPG, sendo o *Radiata Stories* o selecionado. Segundo Aarseth (2003) há três métodos para se estudar um *game*, que são respectivamente:

Firstly, we can study the design, rules and mechanics of the game, insofar as these are available to us, e.g. by talking to the developers of the game. Secondly, we can observe others play, or read their reports and reviews, and hope that their knowledge is representative and their play competent. Thirdly, we can play the game ourselves (AARSETH, 2003, p. 3).

Ainda segundo o autor, o método da observação não é o bastante para se estudar um *game*, pois isso ignoraria questões fundamentais ligadas ao próprio jogador, como seu conhecimento e memória anterior do gênero. O melhor método de se realizar o estudo seria, então, a terceira opção: jogar o *game*, acrescido ou não de outros métodos (AARSETH, 2003, p. 7). De acordo com Juul (2005), qualquer análise de um *game* implica na interação com as regras do jogo e a exploração das possibilidades criadas por estas regras, além do estudo dos códigos imagéticos e narratológicos do mesmo. Mais uma vez, isso significa que o jogo deverá ser jogado para ser entendido. Em nossa análise também será fundamental a observação de como o *game Radiata Stories* faz uso da linguagem do RPG eletrônico através do suporte audiovisual em que está inserido. Para isso, vamos verificar as informações obtidas do *game* em três níveis:

Nível da narrativa (N1): Neste nível se encaixam as informações que seu personagem obtém *in game* sobre o mundo virtual que está a sua volta, ou seja, onde a narrativa acontece. Essas

informações fazem parte da narrativa e são cruciais para o desenvolvimento e entendimento da mesma.

Nível extra-narrativa (N2): Informações obtidas nos momentos em que o sistema se dirige diretamente ao jogador, e não ao personagem em si, ou aos dois simultaneamente. Usualmente, encontram-se fora da narrativa do *game*, mas há casos em que se pode encontrá-las em diálogos, mapas e menus.

Nível *extra-game* (N3) – Para melhor compreensão, dividiremos este nível em dois subníveis, os quais são: Primário – dados e informações publicados pelo próprio autor ou produtora do *game*. São encontrados no encarte do *game*, no *website* da produtora e em guias licenciados, também chamados de *official strategy guides*. Secundário – neste subnível se encontram dados e informações sobre o *game* localizados em bases de dados, repositórios, sites e publicações especiais. São estudos, resenhas, pesquisas e detonados feitos por jogadores.

Segundo Aarseth (2003, p. 3) “every game involves a learning process and this process is different for different players, depending on prior skills, motivation and context”. Encontramos, então, uma das limitações de nossa análise: cada jogador joga de uma maneira única e as informações apreendidas por um sempre serão diferentes das informações apreendidas por outro.

Como Aarseth (2003) nos lembra, alguns jogadores tomam notas enquanto jogam, outros mantêm um diário ou gravam a si mesmo jogando, outros se preocupam somente em finalizar o jogo o mais rápido possível. Cada um joga de uma maneira única e cada um obtém informações e conhecimentos também únicos. Este relativismo pode significar que os resultados desta pesquisa serão não-conclusivos, à medida em que outros pesquisadores e jogadores poderão realizar a mesma, utilizando-se inclusive de uma metodologia semelhante, e descobrir resultados novos ou diferentes. Por este motivo, ao final de nossa partida, recorreremos ao *Radiata Stories Official Strategy Guide*, lançado pela empresa BradyGAMES em 2006, para entender mais sobre os possíveis caminhos que diferem daqueles que encontramos.

5 A HISTÓRIA DO VIDEO GAME

Há dois motivos para que exista uma grande dificuldade em realizar o mapeamento histórico do *video game* na sociedade moderna: o primeiro é o surgimento relativamente novo desse tipo de entretenimento; o segundo, em função disso, é que há bem pouco tempo existia uma resistência da comunidade científica e dos pesquisadores em estudá-lo (ZANOLLA, 2010). Apesar disto, Aranha (2004) buscou traçar a história da consolidação dos *video games* como instrumentos de comunicação e construção de conhecimento. Ele associou a criação dos jogos eletrônicos com o desenvolvimento do computador e dividiu o histórico em quatro fases:

5.1 Primeira fase (1940/1969)

A primeira fase compreende os anos de 1940 até 1969 e trata dos projetos e experimentos iniciais neste campo. Nesta época o conceito de computador pessoal (PC) ainda não existia, e o de *video game* estava em uma fase inicial de construção. As primeiras máquinas de processamento de dados que se assemelhavam a um computador estavam aparecendo, como o ENIAC (*Electronic Numeral Integrator and Computer*), em 1946, porém possuíam uma capacidade de cálculo muito reduzida em comparação às atuais. Donovan (2010) aponta um principal motivo que favoreceu o surgimento da indústria dos *video games* nesta época: a disseminação da televisão nos Estados Unidos durante os anos 1950 foi tão grande que quase noventa por cento dos lares norte-americanos tinham o aparelho. Impulsionados pela rápida penetração dos aparelhos televisivos no mercado, os fabricantes iniciaram uma corrida para construir TVs cada vez melhores. Em 1947, a Cia. Dumont tentou explorar a ideia de se jogar em uma televisão. Os empregados Thomas Goldsmith e Estle Mann criaram o *Cathode-Ray Tube Amusement Device*, um dispositivo de diversão baseado nos tubos de raios catódicos dos televisores antigos que permitia atirar mísseis em um alvo mostrado na tela. O produto nunca chegou a ser vendido. Outro embrião de um *game* surgiu acidentalmente em 1949 quando um engenheiro elétrico chamado Ralph Baer, empregado da empresa Sanders Associate, tentou criar uma nova televisão com capacidades interativas. Suas descobertas e invenções foram tão importantes que, algum tempo depois, ele desenvolveria o primeiro console⁵ do mundo, o *Magnavox Odyssey*.

⁵ Console é um dispositivo de entretenimento interativo que produz sinais audiovisuais legíveis por televisores ou monitores e no qual se pode jogar *games*. Segundo Aranha (2004, p. 28) “os consoles são, em sua grande maioria, reconhecidos como aparelhos de médio porte, de uso doméstico, que conectados a um aparelho de

Em 1952 surgiu o OXO (figura 1), um “jogo da velha” (*tic-tac-toe*) adaptado para ser jogado através de um computador EDSAC exclusivo da Universidade de Cambridge, na Inglaterra. É considerado o primeiro jogo com gráficos digitais a rodar em um computador. Tempos mais tarde, em 1958, os visitantes do *Brookhaven National Laboratories* poderiam jogar o chamado *Tennis Programming* (ou *Tennis for Two*). Seu criador, Willy Higinbotham, não havia percebido o novo conceito de *video game* que estava por trás de seu experimento e o projeto não foi patenteado. Já em 1962, treze anos antes da invenção do microcomputador, Stephen Russel, Wayne Witanen e Martin Graetz desenvolveram o *game Spacewar!*, que era executado em um computador DEC PDP-1.

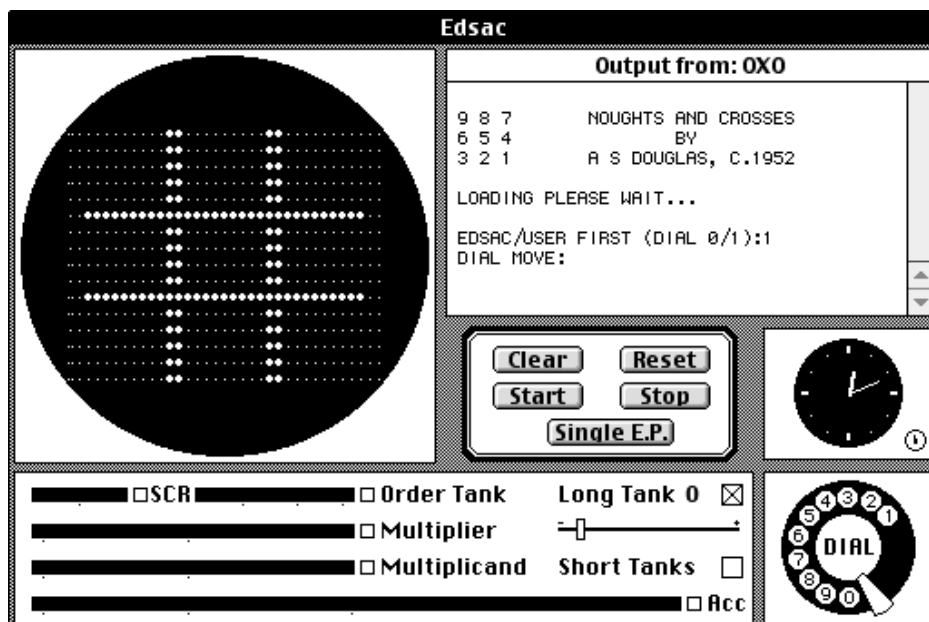


Figura 1 - OXO rodando em um emulador de EDSAC para o System 6/System 7 de um Mac OS X, v10.4.3. Fonte: WIKIPEDIA. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/OXO#cite_note-1>. Acesso em: 15 dez. 2012.

A primeira atualização do projeto de Ralph Baer ocorreu em 1967 com o surgimento do *game Chase*, muito semelhante ao conceito de jogo de tênis criado no *Brookhaven National Laboratories*. Tratava-se de um *ping pong* eletrônico que poderia ser jogado por até dois usuários simultaneamente. No ano seguinte, Baer patenteou sua nova criação com o nome de *Brown Box*.

5.2 Segunda fase (1970/1979)

A segunda fase, segundo Aranha (2004), compreende o período entre 1970 e 1979 e é caracterizada pelo surgimento e popularização dos *video games*, tanto em consoles quanto em máquinas de *arcade*⁶. Em agosto de 1972, a partir do *Brown Box* de Baer, a empresa Magnavox lançou o primeiro console comercial do mundo: o *Odyssey* (figura 2). Na mesma época, Nolan Bushnell programou o *game Spacewar!* para rodar em uma máquina chamada *Computer Space*, que se tratava de um *arcade* capaz de executar um *game*. Ainda no mesmo ano, Bushnell fundou a Atari, empresa que se tornaria um dos maiores ícones dos *video games* de todos os tempos, e lançou o *arcade Pong*. O *arcade* simulava o conceito já conhecido de uma partida de tênis virtual e contava com gráficos simples 2D. O sucesso de *Pong* foi tamanho que abriu as portas para a indústria dos *video games* nos Estados Unidos. Várias empresas, como a Ramtek e a Nutting, fabricaram máquinas similares ao *Pong* e a Atari começou a sentir forte pressão para lançar novos produtos.

Então, em 1974, a Atari lançou o *arcade Tank*, em parceria com a Kee Games. Depois, em 1975, a Atari produziu máquinas para uso doméstico capazes de executar *Pong* com o auxílio de uma televisão, o *Home Pong*. Mais uma vez, o *game* fez tanto sucesso que outras empresas criaram suas próprias máquinas para executar jogos similares a *Pong*: o Binatone TV Master MK4, Bingo TVG-203, BST, Intel Universal Teleplay, Continental Edison Jv 2701, Markint 4a, SOE Occitel 003, SOE Occitel 5000. Nessa época, até mesmo uma empresa japonesa, a Nintendo, lançou no mercado asiático o console Color TV 6, que executava seis diferentes clones de *Pong*. A Atari ainda lançou no Natal de 1977 o console Atari VCS, que teria seu nome alterado depois para Atari 2600, e “agregava elementos que o aproximavam bastante de máquinas como os computadores *Altair* e o *Apple I*” (Aranha, 2004, p. 34). Em 1978 a Nintendo lançou o *arcade Computer Othello*, que não fazia uso de *joystick*⁷, mas sim um conjunto de dez botões para cada jogador. Além disso, neste ano a Magnavox lançou a segunda geração de seu console pioneiro: o *Odyssey 2*. Apesar de ser tecnicamente inferior ao Atari 2600, o novo console da Magnavox suportava um teclado alfa-numérico que era o maior

⁶ *Arcade* é uma máquina de entretenimento operada por moedas em que é possível jogar *pinball*, *claw cranes* (garra de bichinhos de pelúcia) ou *games*. São geralmente encontrados em fliperamas. Segundo Aranha (2004) os *arcades* foram o suporte por excelência dos jogos eletrônicos nas décadas de 1970 e 1980, mas sua importância decaiu consideravelmente com a popularização dos consoles e dos computadores capazes de executar *games*. No Brasil, eles se popularizaram na mesma época e perduraram até os anos 1990 através dos jogos de luta. Apesar de quase extintos nos Estados Unidos, eles ainda são muito famosos na Ásia.

⁷ Em português: controle ou manete. É um dispositivo geral de controle, sendo também um periférico de entrada de comandos em um sistema.

diferencial de seu concorrente e poderia ser utilizado em jogos que comportassem textos escritos.



Figura 2 - Magnavox Odyssey. Fonte: WIKIPÉDIA.
Disponível em:
<<http://en.wikipedia.org/wiki/File:Magnavox-Odyssey-Console-Set.png>>. Acesso em: 15 dez. 2012.

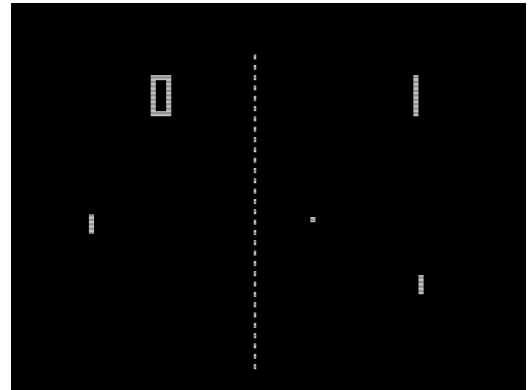


Figura 3 - Pong. Fonte: WIKIPÉDIA.
Disponível em:
<<http://en.wikipedia.org/wiki/File:Pong.png>>. Acesso em: 15 dez. 2012.

De acordo com Aranha (2004), foi nesta fase que a indústria japonesa começou a mostrar sua força para produzir *video games*. Depois de passarem algum tempo estudando o mercado norte-americano e agindo apenas na área de tecnologia de base, os japoneses finalmente penetraram no mercado ocidental com diversos *arcades*. Empresas como Nintendo, Capcom, Namco, Konami e Taito tiveram muita aceitação no mercado ocidental e *games* como o estrondoso sucesso *Space Invaders* (figura 4), de 1978, consolidaram a diversidade da indústria dos *video games*. O *game* obteve grande êxito e se tornou o jogo mais vendido, bem como o produto de entretenimento mais rentável de seu tempo, arrecadando aproximadamente quatro vezes mais que o filme *Star Wars*, lançado em 1977 (CBC, 1982). O Japão ficou temporariamente sem moedas de 100 *yens*, pois o público havia usado todas nos *arcades*. O governo japonês teve que quadruplicar a produção de moedas a fim de resolver essa escassez (DEMARIA; WILSON, 2002). Posteriormente, *Space Invaders* foi vendido em cartuchos para o Atari 2600, repetindo o sucesso da versão *arcade* e fazendo com que as vendas do console disparassem.



Figura 4 - Space Invaders, tela de *start*. Fonte: Kotaku.com. Disponível em: <<http://cache.gawkerassets.com/assets/images/9/2011/07/invaders.jpg>>. Acesso em: 15 dez. 2012.

Este período também foi marcado por outras mudanças: o surgimento dos primeiros RPGs (*role-playing games*) eletrônicos, como o *Dragonstomper*, e da crescente ideia de que era possível contar uma história através de uma narrativa digital, apesar da baixa resolução das imagens geradas pelos consoles. Aranha (2004) abre a discussão sobre o conteúdo simbólico dos jogos eletrônicos e, segundo o autor, os símbolos dispostos na tela eram compreensíveis ao jogador e engendravam em um processo repleto de significação. Esta noção de história a ser explorada através da intervenção direta do jogador influenciaria todas as gerações seguintes.

5.3 Terceira fase (1980/1984)

Terceira fase é caracterizada pela popularização dos games para microcomputadores e pelo o que Aranha (2004) chama de o “crash da indústria dos jogos eletrônicos”, em 1984. Entretanto, os efeitos desta crise foram sentidos apenas nos Estados Unidos, enquanto na Europa e, principalmente, na Ásia os *video games* prosperavam e se tornavam cada vez mais importantes. Ocorreu que o mercado norte-americano deixou de lado as questões do aperfeiçoamento técnico e da elaboração temática, privilegiando simplesmente o caráter quantitativo da produção, ao contrário do mercado japonês (ARANHA, 2004). Os novos games da Atari já não eram tão inovadores e seguiam a mesma fórmula já consolidada. Apesar disto, entre consoles mais famosos desta época figuram o Atari 2600 e seu sucessor Atari 5200, o Intelelevision, o ColecoVision, o PC Engine e o MSX.

Aranha (2004) ressalta que o desenvolvimento do design gráfico e da capacidade de processamento dos consoles proporcionou o aumento da paleta de cores e ampliou as possibilidades de construção de cenários. Os microcomputadores pessoais também se propagaram rapidamente na década de 80 e máquinas como o Apple II e o IBM PC receberam uma vasta quantidade de RPGs de bastante sucesso na época. Destacam-se os games *Wizardry*, um dos mais antigos RPGs eletrônicos que viria a influenciar a produção de RPGs japoneses, *Might and Magic*, *Ultima* e *The Bard's Tale*. Um dos únicos games de grande sucesso nos *arcades* e consoles do início dos anos 80 foi *Pac-Man*, ou Come-Come, no Brasil. Vale lembrar que um pouco antes do *crash*, em 1983, foi lançado pela Microsoft do Japão o MSX, uma máquina que misturava o conceito de microcomputador e console. O MSX fez bastante sucesso em terras nipônicas, bem como na Europa e no Brasil. Foi este aparelho que recebeu o primeiro game de uma das séries mais importantes dos video games, o *Metal Gear Solid*.

A falta de criatividade do mercado norte-americano, a predominância dos jogos japoneses e a disseminação do microcomputador foram os principais fatores que causaram o *crash* a indústria norte-americana de *video games*. Aranha (2004) comenta:

“as vendas [dos consoles e *arcades*] caíram em razão da popularização do PC, pois enquanto um console girava em torno de US\$ 150,00 no mercado americano, o PC podia ser adquirido por US\$ 200,00, agregando um número maior de funções, com destaque para o processador de texto” (ARANHA, 2004, p. 46).

A Atari, que já passava por sérios problemas financeiros, tentou se reerguer ao lançar um acessório chamado *My First Computer*. Contudo, este foi rapidamente esmagado pela concorrência dos PCs. Sobre a derrocada da Atari, Aranha (2004) diz:

A Warner [que detinha os direitos da Atari] vendeu a divisão de consoles e computadores da Atari para a família Tramiel em 1984, que passou a deter os direitos sobre a marca e fundou a Atari Corp. A empresa ainda tentou voltar à ativa nos anos seguintes com novos consoles e computadores, sem sucesso. Em 1996, a Atari Corp. foi comprada pela fabricante de HDs JTS, que pediu concordata em 1998 e vendeu a empresa (por meros US\$ 5 milhões) para a HIACXI Corp., divisão da Hasbro Interactive, tornando-se esta a detentora das propriedades intelectuais da Atari. Somente em 1996 é que o grupo Time Warner vendeu a divisão Atari Games (responsável por jogos de *arcades*, como *Gauntlet Legends* e *Rush the Rock*) para a WMS Industries, dona da Midway Games (produtora do clássico *Mortal Kombat*). Algumas conversões destes jogos para formatos caseiros ainda apareciam com o logotipo Atari, mas, em 2000, a empresa resolveu mudar o nome desta divisão para Midway Games West e o nome Atari Games foi enterrado definitivamente. Em Dezembro de 2000, a Infogrames compraria a Hasbro Interactive e, em 2002, ainda era a proprietária da maioria dos clássicos que levaram o nome da companhia nas décadas de 70 e 80. A Infogrames detém igualmente o direito a utilizar o nome e o logotipo da Atari (ARANHA, 2004, p. 48).

5.4 Quarta fase (1985/2002)

O renascimento dos *video games* nos Estados Unidos só aconteceu em 1986, com o lançamento do console NES (*Nintendo Entertainment System*), também conhecido como Famicon no Japão e Nintendinho no Brasil. Segundo Aranha (2004) este console atingiu seu objetivo comercial em virtude de sua estratégia mercadológica: em sua concepção, os *video games* eram vistos como produtos tecnológicos para pessoas que assistiam televisão. A Nintendo desafiou esta abordagem e apostou em uma expansão do mercado que valorizava o público infante-juvenil e outras faixas etárias. Ela conseguiu driblar a resistência dos varejistas norte-americanos e conquistou um público mais extenso que qualquer outro console lançado até então. Além disso, a Nintendo introduziu um novo modelo de negócios que licenciava *softhouses*⁸ e as autorizava a produzir e distribuir games para sua plataforma – modelo de negócios vigente até hoje na indústria dos *video games*. Para o NES surgiram alguns dos *games* mais famosos do mundo: *Final Fantasy*, *Dragon Quest* (ou *Dragon Warrior*), *Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda* e *Megaman*. O NES também permitiu que os RPGs e jogos de aventura que incorporavam elementos de RPG se tornassem tão famosos nos consoles quanto nos PCs. Aranha (2004) nos lembra de que a dinâmica deste gênero importava na inserção do jogador dentro de uma narrativa que vai se revelando de acordo com as opções que ele escolhe.

Diante deste cenário, a Sega introduziu no mercado o seu console chamado Master System, em 1986 nos Estados Unidos, que tinha o *hardware* tecnicamente superior ao da concorrência. Com o sucesso deste console, especialmente no Brasil, a Sega é impulsionada a lançar rapidamente outro console: o Mega Drive (ou Sega Genesis, nos EUA), em 1989. Outra fabricante chamada NEC fez acordos com *softhouses* japonesas para lançar o console PC Engine, que usava mídias de CD-ROM para armazenagem dos *games*. Para este último console, foi lançado o *game* de luta *Street Fighter*.

Em 1991 um novo console da Nintendo, o *Super Nintendo Entertainment System* (SNES), chegou aos Estados Unidos acompanhado do *game Super Mario World*. Entre os principais títulos lançados para o SNES estão: *Final Fantasy III* (conhecido depois como *Final Fantasy VI*), *Chrono Trigger*, *The Legend of Zelda: a Link to the Past*, *Super Metroid*, *Donkey Kong*

⁸ *Softhouses* são empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos. Podem desenvolver jogos para uma plataforma específica ou jogos multiplataforma. Geralmente, uma fabricante de consoles, como a Sony, também tem uma divisão de produção de games.

Country, *Megaman X*, *Super Mario Kart* e *EarthBound* (GAMERANKINGS, 2013). Ainda no ano de 1991, o Mega Drive recebeu o *game Sonic: The Hedgehog*. Já em 1992, chegou às prateleiras do mercado o *Sonic 2*. Pela primeira vez a hegemonia da Nintendo foi estremecida naquela década (ARANHA, 2004). Em 1993, dois grandes *games* clássicos para computador surgiram: *Doom* e *Myst*, ambos lançados em mídias de CD-ROM.

Aranha (2004) afirma que nessa época se iniciou uma preocupação das fabricantes de *video games* em lançar consoles cada vez mais avançados, com gráficos melhores a cada geração⁹. O NES e o Master System, por exemplo, tinham uma capacidade de processamento gráfico de 8-bits. O SNES e o Mega Drive possuíam o dobro: 16-bits. Além disso, não bastava que o console fosse tecnologicamente mais avançado. Os *games* deveriam acompanhar essa gradual evolução e as mídias para distribuição deles exigiam uma capacidade cada vez maior de armazenamento. Os cartuchos utilizados na época comportavam pouca quantidade de dados e limitavam os gráficos e sons dos *video games*. Lentamente, a mídia de CD-ROM começou a substituir os cartuchos, pois permitia uma capacidade muito maior de armazenamento. O Sega CD, que veio para terras norte-americanas em 1992, era um periférico que trazia a nova mídia para o Mega Drive, porém o console possuía uma capacidade gráfica reduzida e não fez bom proveito da nova tecnologia. A Nintendo, em parceria com a Sony, logo se interessou em fabricar um dispositivo semelhante, porém desistiu do projeto e se aproximou da Phillips com seu console CD-i. A Sony se sentiu traída e indignada pela parceria da Nintendo com uma concorrente (ARANHA, 2004) e anunciou que usaria o *know-how* da tecnologia de CD-ROM para a produção de um console próprio de 32-bits, o dobro da capacidade gráfica dos *video games* da época.

A partir de então, a indústria dos *video games* concentrou-se unicamente em lançar consoles cada vez mais avançados graficamente. A Panasonic lançou o primeiro console de 32-bits, o 3DO, em 1993. A Sony traz ao mercado americano seu console Playstation, em 1995. Aranha (2004) afirma que nesta época a indústria parecia se aproximar de mais um *crash*. Entretanto, esta afirmação parece bastante dubitável, uma vez que o console da Sony obteve um sucesso comercial maior do que qualquer *video game* da história até aquele momento, vendendo mais de 100 milhões de aparelhos em todo mundo (SONY, 2005). Segundo Jeffrey Brand,

⁹ É chamado de "geração" todo o período que compreende desde o lançamento de um console até a sua substituição por outro mais avançado. A primeira geração dos *video games*, por exemplo, se iniciou com o lançamento do Magnavox Odyssey e se findou com a chegada de seu sucessor ao mercado, o Magnavox Odyssey 2. Atualmente, os *video games* se encontram na oitava geração.

professor e doutor da *Bond University*, “PlayStation re-ignited our imagination with video games” (HIIL, 2005). Além disso, foi nesta época que alguns dos *games* mais famosos até os dias de hoje se consolidaram: *Gran Turismo*, *Final Fantasy VII*, *Final Fantasy VIII*, *Tomb Raider*, *Resident Evil*, *Metal Gear Solid*, *Silent Hill* e *Crash Bandicoot*. A Nintendo tentou liderar o mercado mais uma vez ao lançar seu novo console, o Nintendo 64, possuía capacidade gráfica de 64-bits, mas ainda usava os ultrapassados cartuchos para armazenagem de jogos. O fracasso comercial do console e a tecnologia de cartuchos usada pelo mesmo afastaram definitivamente as *softhouses* da Nintendo. Enquanto isso, os *games* para computadores faziam sucesso equiparável àqueles lançados para o Playstation. Dois principais *games* surgiram nesta época: *Diablo* e *Ultima Online*.

A análise da história dos *video games* feita por Aranha (2004) é finalizada com o lançamento do Playstation 2, no ano de 2000. Segundo o autor, é possível verificar nesta trajetória historiográfica o surgimento de “uma nova tecnologia de tratamento das informações e produção de sentido, que tem na tecnologia computacional o modo de ‘realização física do sistema’”. (DORIA, 1999 apud ARANHA, 2004). Contudo, a partir dos anos 2000 muitas mudanças significativas ocorreram na indústria dos *video games* e nas maneiras de se jogar um *game*. Os *Massively multiplayer online role-playing games*¹⁰ (MMORPGs) se tornaram muito difundidos tanto nos consoles quanto nos computadores graças ao aumento da velocidade da internet em todo o mundo (CHAN; VORDERER, 2006). O *game World of Warcraft*, por exemplo, da Activision Blizzard, já recebeu mais de dez milhões de pedidos de inscrição (D’ANGELO, 2012). Além disso, as redes sociais e a chegada de *smartphones* ao mercado internacional fortaleceram ainda mais o caráter social dos *games* que, diferentemente do *multiplayer*¹¹ presencial, agora são jogados de maneira remota através de conexão com a internet (ROSSI, 2009).

Outras mudanças profundas ocorreram: consoles portáteis como o Nintendo DS e Playstation Portátil (PSP) chegaram ao mercado com uma capacidade de processamento gráfico maior que os consoles da década 1990. Não obstante, a Nintendo recuperou sua posição de liderança no mercado de *video games* com o sucesso de seu console portátil e o lançamento do Wii, em 2006. O Wii competiu no mercado com os consoles da Microsoft (Xbox 360) e da Sony

¹⁰ RPGs online em que grandes quantidades de jogadores se conectam a um mesmo mundo virtual e interagem entre si através da internet.

¹¹ Em português: multijogadores. Os jogos *multiplayer* podem ser jogados por mais de uma pessoa ao mesmo tempo.

(Playstation 3) e saiu vencedor da competição, tornando-se o console mais vendido de sua geração, com cerca de cem milhões de unidades vendidas (NINTENDO, 2013). Tanto sucesso se deu porque em vez de preocupar-se com melhorias gráficas, como havia ocorrido nas gerações anteriores, a Nintendo resolveu focar na jogabilidade. Por conta disso, o Wii não é o melhor console de seu tempo no quesito capacidade de processamento gráfico. Contudo, é o único que revolucionou os controles dos *video games* e conseguiu atingir o mercado de jogadores casuais, que é formado por aqueles que não jogam com muita frequência e preferem *games* de curta duração. Pouco tempo depois, o Playstation 3 lançou um controle semelhante ao de seu concorrente e o Xbox 360 revelou seu Kinect, um sensor de movimento. A indústria independente de *video games* também se mostrou forte ao arrecadar na internet a quantia de US\$ 8.596,474 para iniciar a fabricação do console. *Softhouses* independentes, como a Thatgamecompany, tornaram-se referência no campo da inovação de *games* e trouxeram à tona questionamentos sobre arte digital apresentada em *games* como *FIOW*, *Flower*, *Journey*, *Limbo*, *Bastion* e *Botanicula*. Consoante a este fenômeno, alguns museus como o *Modern Museum of Art* (MoMA) e o *Smithsonian* montaram exposições que tratam dos *video games* enquanto formas de expressão artística.

6 DEFININDO VIDEO GAME E RPGS

Nesta parte do trabalho, trataremos dos conceitos de jogos, *video game*, *games* e de RPGs. Estas definições serão importantes para auxiliar no entendimento da amostra coletada e analisada posteriormente.

6.1 Jogos, *video games* e *games*

A palavra “jogo” advém do latim *ludus*, *ludere*, que designava jogos infantis. Nas línguas românicas, o termo foi substituído por *iocus*, *iocare*, referindo-se também à representação cênica e aos jogos de azar. Com o passar do tempo, o termo associou-se a ideia de movimento, leveza e não-seriedade. Passou, também, a adquirir diversos significados de acordo com a época e o local, chegando a ser confundido com os termos zombaria, divertimento, passatempo, brinquedo ou brincadeira (MOITA, 2007).

Para o historiador holandês Johan Huizinga, o caráter lúdico dos jogos perpassa por todas as atividades humanas, incluindo a filosofia, guerra, arte, leis e linguagem. Não simplesmente inocentes ou educativos, os jogos são elementos-chave de uma cultura. A escrita alfabética, por exemplo, surgiu porque alguém resolveu brincar com sons, significados e símbolos. O jogo, então, é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Trata-se de uma função significativa, ou seja, “todo jogo significa alguma coisa” (HUIZINGA, 2003, p.7). Ainda, um jogo é uma atividade livre e voluntária, com início e fim. É ordenado e regido por regras absolutas, além de ter uma limitação espaço-temporal que lhe é próprio. Até mesmo depois de chegar ao seu fim, o jogo permanece como uma criação do espírito, uma tradição a ser conservada pela memória.

Caillois (2001, p.11) salienta que “todo jogo é um sistema de regras. Estas definem o que é ou não jogo, o que é permitido e proibido”. Assim como Huizinga, Caillois defende o jogo como uma atividade regrada, prazerosa e divertida, que possui temporalidade e espaço próprios. Ele também definiu seis qualidades básicas de um jogo: é livre (voluntário), separado (está subscrito em certo limite espaço-temporal), é incerto (a conclusão é desconhecida), improdutivo (não cria bens ou riquezas materiais), é governado por regras (diferentes das regras da vida real) e tem um caráter de faz de conta (se sabe que não é a vida real).

Esposito (2005) diz que, independente de ser considerado uma forma de expressão cultural, uma forma de arte narrativa, ferramenta de educação ou qualquer outra coisa, o *video game* é um jogo. Mas, para o autor, esta definição não basta. Ele afirma que, na verdade, um *video game* é “a game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be based on a story” (ESPOSITO, 2005, p.2). Esta frase nos revela que os *video games* estão em uma categoria mais ampla que os jogos que jogamos neles. Eles são, de fato, um conjunto tecnológico que fazemos uso para nosso entretenimento. Apesar disto, não se pode jogar qualquer jogo com o uso de tal conjunto. Já vimos que o conceito de jogo circunscreve-se em várias áreas de nossas vidas, não somente aos jogos eletrônicos que podemos jogar em um console. Por isso, tratamos dos jogos jogáveis através de um *video game* usando o termo jogos eletrônicos, ou ainda, *games*, segundo grande parte das revistas especializadas os denominam.

6.2 Role-playing games

Acredita-se que os *role-playing games* (RPGs) se originam na década de 1970, com a publicação de *Dungeons and Dragons* (HITCHENS; DRACHEN, 2008). Desde então, eles desenvolveram uma variedade grande de estilos e mídias, incluindo as digitais e as não-digitais, bem como diversidade de número de jogadores simultâneos, variando desde um jogador para milhares. Lortz (1979) apud Hitchens e Drachen (2008) define que um RPG é qualquer jogo que permite, a certo número de jogadores, assumir papéis de personagens imaginários e operar com algum grau de liberdade em um ambiente imaginário.

Os RPGs podem se apresentar de seis formas distintas: *pen-and-paper/tabletop*, *systemless*, *live-action role-playing*, *single player digital*, *massively multi-player online* (MMORPG), *freeform* ou *pervasive*. Destas seis formas, duas são de importância fundamental para o nosso trabalho: o *pen-and-paper* (ou *tabletop*, ou ainda, RPG de mesa) e o *single player digital*. O primeiro nada mais é do que a forma original dos RPGs. Nela, os jogadores geralmente se sentam em volta de uma mesa com uma vasta quantidade de material escrito e, com a direção do mestre do jogo (*game master*), um participante responsável em guiar a história, o jogo é “encenado” por todos os jogadores. Esta maneira de se jogar um RPG gerou, diretamente, a outra forma conhecida como *single player digital*. Neste formato de RPG o aparato tecnológico substitui a função de contador da história originalmente exercida pelo mestre do

jogo. Além disso, a representação do mundo imaginário é feita através de recursos visuais e sonoros de computador. Hitchens e Drachen (2008) nos lembram de que esta forma digital também é mais limitante que a outra em termos de interação com o mundo do *game*, pois o sistema já está configurado com regras fundamentais. Apesar das várias discussões sobre as distinções entre os termos digital e eletrônico, neste trabalho consideramos equivalentes os termos RPG digital e RPG eletrônico. Ainda, utilizaremos a esta última nomenclatura para designar especificamente o *game* que estamos analisando, Radiata Stories, que caracteriza-se por ser um RPG *single player digital*.

Hitchens e Drachen (2008) ainda citam uma lista de elementos fundamentais aos RPGs, que são:

- Personagem - um alguém fictício controlado pelo jogador e pelo qual ele interage com o mundo do jogo;
- Mestre do jogo - alguém (ou algum sistema) que controla o mundo fictício do jogo;
- Espaço - um mundo fictício distinto da realidade, onde os jogadores são livres para escolher como explorá-lo;
- Interação com o espaço - participação no mundo fictício de maneira consistente e distintiva da realidade;
- Reforço narrativo - elementos narrativos frequentemente presentes durante a partida.

7 O ESTUDO DA NARRATIVA E AS NARRATIVAS DIGITAIS

Nesta parte do trabalho, pretendemos mostrar um pouco de como começou o estudo da narrativa com sua forma estritamente estruturalista, que, com o passar do tempo e influência de alguns pesquisadores, foi se flexibilizando.

7.1 As narrativas

Segundo Vieira (2001) os primeiros estudos de narrativa surgiram na Poética de Aristóteles escrita por volta do ano de 335. a.C. Neste estudo, Aristóteles divide a narrativa em quatro momentos: exposição (situação inicial que gera o drama), desenvolvimento da ação, clímax (ou peripécia) e por fim o desfecho (ou solução). Vladimir Propp (1928), precursor do estruturalismo na narrativa, retomou o problema ao analisar contos de fadas russos e descobriu que muitas vezes estes contos emprestavam as mesmas ações à personagens diferentes e as funções das personagens representavam partes fundamentais da obra. Para Propp (1928), uma função é "a ação de uma personagem definida do ponto de vista do seu significado no desenrolar da intriga", ou seja, ela é parte constitutiva fundamental do conto. O mesmo autor ainda listou trinta e uma funções que nem sempre existem em sua totalidade quando tomado um conto particular, mas a ordem em que surgem nele é sempre a mesma.

Depois, Labov e Waletzky (1967) se preocuparam com a superestrutura textual que eles identificaram nas narrativas e que é composta de cinco etapas: orientação, complicação, ação ou avaliação, resolução, conclusão ou moral. Para eles, um texto narrativo se inicia com a *Orientação*, na qual espaço, tempo e características dos personagens se definem. Em seguida, ocorre uma *Complicação* que visa modificar o estado inicial. A narrativa segue para o momento em que a *Ação* transforma a situação ou a *Avaliação* da nova situação é realizada. Logo após, é obtido o *Resultado* e é estabelecido um novo estado diferente do inicial. O final acontece quando se chega a uma *Conclusão* ou *Moral*. De acordo Vieira (2001) estes e outros estudos da narrativa até a década de 1980 concentraram-se em encontrar nela uma estrutura básica que revelasse uma forma geral dos enunciados narrativos. Estes estudos chegaram aos seguintes princípios: para que haja uma narrativa “é necessário 1) uma relação cronológica e lógica entre os eventos e 2) as ações dos atores e que os eventos tenham uma organização macro-proposital” (VIEIRA, 2001, p. 602).

Autores como Goodman (1981) e Ricœur (1994) dão outra perspectiva ao estudo da narrativa ao criticarem a abordagem estruturalista ao assunto. O primeiro autor demonstra que a narrativa é capaz de suportar muitos tipos de reordenamento dos eventos sem deixar de ser uma narrativa. Ainda, a narrativa só é sustentada pela indicação que o texto dá sobre o que aconteceu antes ou o que acontecerá depois da situação descrita, ou seja, pelo que está implícito. No exemplo do próprio autor: “uma pintura de uma floresta nos conta implicitamente sobre árvores crescendo e folhas caindo; e uma pintura de uma casa implica que árvores foram cortadas para isto” (GOODMAN, 1981, p. 111).

Ricœur (1994), por sua vez, faz um estudo da *mimese* e do valor ético que este conceito abarca na Poética de Aristóteles. Além disso, ele introduz uma proposta de descronologização da narrativa, dando ênfase na ideia de que “o absolutamente necessário na composição do Mito [da narrativa] não é a organização cronológica dos eventos, mas o seu ordenamento lógico” (VIEIRA, 2001, p. 606). A descronologização dos eventos ou das funções da narrativa, entretanto, não significa que esta será lida de forma não-linear. Pelo contrário, as narrativas registradas livros, por exemplo, se inserem no caráter rígido e linear da própria escrita. Se, por exemplo, estamos lendo um romance e de súbito avançamos várias páginas, corremos o risco de não entender mais sobre o que se lê, pois a escrita é como uma linha reta, com início, meio e fim. Todavia, uma narrativa digital apresentada através de hipertextos, permitiria, usando as palavras de Lévy (1993, p. 41), “dobras inimagináveis, [...] encaixes complicados e variáveis adaptados pelo leitor”.

7.2 Narrativas digitais e RPGs eletrônicos

Diferentemente das narrativas lineares, as digitais podem se apresentar multiforme com facilidade, seja através de hipertextos e/ou de simulações. De acordo com Murray (2003), a narrativa multiforme frequentemente reflete pontos de vista diferentes sobre um mesmo acontecimento e procura dar uma existência simultânea às possibilidades, permitindo ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas. Entretanto, a mesma autora nos lembra de que até mesmo a narrativa linear pode testar seus próprios limites e tentar ter múltiplas formas, como no filme de Frank Capra “A felicidade não se compra”, de 1946, ou na história sombria de Jorge Luís Borges intitulada “O jardim dos caminhos que se bifurcam”, de 1941.

Segundo Murray (2003) a diferença residiria então na capacidade do meio digital ser tanto interativo quanto imersivo e na diferença estética que esta experiência narrativa proporciona. Para a autora estética das narrativas digitais se dá através de três princípios: a imersão, a agência e a transformação. A imersão é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água e nada mais é do que a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado. A agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver o resultado de nossas ações e escolhas. Já a transformação refere-se à capacidade de o computador tornar mais plástico, mais metamórfico, o que está sendo representado na tela. A transformação traz à tona o prazer de um jogador assumir outras identidades, como a de um médico, um engenheiro ou um criminoso batedor de carteiras no *game The Sims*, por exemplo.

Os maiores esforços e sucessos da narrativa digital se concentram na área dos *video games*, apesar de alguns gêneros, como os *games* de luta, apresentarem um conteúdo narrativo escasso e às vezes dispensável ao jogador. “Todo jogo, [entretanto], pode ser vivenciado como um drama simbólico”¹² (MURRAY, 2003, p. 140). No caso dos RPGs eletrônicos há uma narrativa rica em momentos dramáticos, muitas vezes apoiados em técnicas cinematográficas e uma trilha sonora capazes de intensificar o poder de imersão na história¹³. A autora afirma que este poder é tão forte que torna o próprio calabouço virtual uma realidade objetiva muito mais concreta do que uma cadeia de um jogo de tabuleiro ou um calabouço de um jogo de representação ao vivo, por exemplo. As palavras, imagens e animações na tela são “tão transparentes quanto num livro [...] e a tela do computador exhibe uma história que também é um lugar” (MURRAY, 2003, p. 86). Em um de seus relatos no livro *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, ela também aponta o impacto moral que a narrativa pode exercer em um jogador:

[...] o jogo Tie Fighter escala o jogador como membro das forças do Império. Como me disse um jogador adulto, [...] esse recrutamento nas tropas do Império pode ser uma fonte de intensa fascinação: “Eu me identifiquei totalmente com o Império e seus objetivos para manter a ordem. Quando dei por mim, estava odiando os rebeldes por provocarem desordem. Isso realmente me fez pirar. Eu pude perceber imediatamente como seria fácil me transformar num grande fascista”. (MURRAY, 2003, p. 144)

¹² Entendemos que drama significa o mesmo que narrativa, da mesma forma que VIEIRA (2001) entende o termo em seu artigo.

¹³ História é “um ato de interpretação do mundo, enraizado nas percepções e sentimentos particulares do escritor” (MURRAY, 2003, p. 194).

Além disso, em um jogo sempre somos os protagonistas da ação simbólica, cujo enredo¹⁴ se desenvolve semelhante a uma das seguintes fórmulas:

- Eu encontro um mundo confuso e descubro sua lógica.
- Eu encontro um mundo em pedaços e reconstruo um todo coerente.
- Eu me arrisco e sou recompensado por minha coragem.
- Eu encontro um difícil oponente e triunfo sobre ele.
- Eu encontro um desafiador teste de habilidade ou estratégia e sou bem sucedido.
- Eu começo com poucos bens de valor e termino com uma grande quantidade deles.
- Eu sou desafiado por um mundo de constantes e imprevisíveis emergências e sobrevivo a todas elas.

Ou quando perdemos a partida e/ou não há um final feliz, ainda sim somos parte do drama simbólico do jogo da seguinte maneira:

- Eu falho em um teste importante e sofro a derrota.
- Eu decido tentar repentinamente até obter sucesso.
- Eu decido vencer trapaceando, isto é, agindo fora das regras, pois estas foram feitas para serem quebradas.
- Eu me dou conta que o mundo está contra mim e contra outros como eu.

Murray (2003) finaliza a questão dos jogos como dramas simbólicos dizendo que neles “podemos encenar nosso desejo de vencer a adversidade, de sobreviver às nossas inevitáveis derrotas, de modelar nosso ambiente, de dominar a complexidade e de fazer nossas vidas se encaixarem como as peças de um quebra-cabeça” (p. 141).

¹⁴ Enredo é uma narrativa de eventos cuja ênfase recai na causalidade (Forster, 1927).

8 OS CONCEITOS DE INFORMAÇÃO

Um dos estudos pioneiros sobre a informação foi realizado por Shannon e Weaver, em 1949, e gerou a Teoria Matemática da Comunicação, um modelo positivista de engenharia amplamente aceito pela comunidade da Ciência da Informação nos anos decorrentes. Neste modelo o processo de comunicação é abordado a partir da ideia de transmissão de informação de uma fonte (emissor) a um receptor, mediante o uso de um canal e sujeito à incidência de ruídos - interferências que prejudicam o entendimento da mensagem. Segundo Araújo (2009), os autores deste modelo reconheciam as diversas complexidades e questões relativas à informação, contudo, em sua teoria, preocuparam-se exclusivamente com os problemas técnicos relativos ao transporte físico da materialidade que compõe a informação. De acordo com González de Gomez (1990, p. 119) na Ciência da Informação sempre se acreditou “na necessidade de definir um modelo de comunicação que ofereceria o arcabouço teórico sobre o qual se projetariam as leituras descritivas ou técnicas da informação”. Entretanto, seria necessário colocar o processo de comunicação em campo conceitual mais amplo, que incluísse fatores culturais, linguísticos, históricos e sociais dos processos de informação. A autora ainda afirma que “uma prática ou ação de informação implica, além de “competências linguísticas”, outras “competências” cognitivas e comunicacionais” (GONZÁLEZ DE GOMEZ, 1990, p.119).

Apesar de a informação ser tratada de forma objetiva e de representar somente uma unidade no trabalho de Shannon e Weaver, muitos pesquisadores utilizaram este modelo para trabalhar com a definição do conceito de informação. Tal uso fez com que a mesma teoria fosse conhecida também como Teoria da Informação e muitos conceitos de informação surgiram a partir de então.

Capurro e Hjørland (2007) afirmam que existem muitos conceitos de informação e eles estão inseridos em estruturas teóricas mais ou menos explícitas. É fácil perder a orientação quando se estuda a informação. Apesar da polissemia do termo, Wiener apud McGarry (1999) aponta que “informação é o termo que designa o conteúdo daquilo que permutamos com o mundo exterior ao ajustar-nos a ele, e que faz com que nosso ajustamento seja nele percebido”. Esta definição nos é útil, pois trata das informações obtidas no mundo a nossa volta, ou seja, aquelas que captamos por meio de nossos sentidos a todo o momento (MCGARRY, 1999). Esta abordagem do conceito de informação permite dizer que as placas nas estradas podem

conter informações enquanto dirigimos, por exemplo, ou as nuvens escuras no céu podem ser interpretadas como uma chuva vindoura. Segundo o McGarry (1999), nossa eficiência como seres humanos depende do que fazemos com esta grande quantidade de informação: o que ignoramos, o que aceitamos, como armazenamos, como utilizamos as informações para nossas futuras ações ou decisões em busca de conhecimento. De qualquer forma, “a informação deve ser representada de alguma forma e transmitida por algum tipo de canal” (MCGARRY, 1999, p. 11) e os modos necessários de transmissão de informação são os signos, símbolos e sinais – os quais condensaremos apenas na categoria “signo”, de acordo com a abordagem da Semiótica. Um signo é qualquer coisa que representa alguma coisa para alguém (PEIRCE, 1993). Para decodificar estes signos são necessárias pré-estruturas cognitivas e complexas regras apreendidas da cultura, da linguagem e da memória coletiva (MCGARRY, 1999). Estas ideias de McGarry abrem espaço à abordagem na Ciência da Informação conhecida como construtivismo social, relacionada à abordagem hermenêutica da informação. Neste campo, a informação é vista como um signo dependente de interpretação de um agente cognitivo e o seu significado é determinado nos contextos social e cultural (CAPURRO; HJØRLAND, 2007).

Outra análise a se levar em conta é a de Buckland (1991), a qual diz que a informação pode ser vista como processo, conhecimento ou coisa (documento). Para este autor, qualquer coisa pode ser simbólica e classificada como informação. Capurro e Hjørland (2007, p. 192) apontam o exemplo: “o tronco de uma árvore contém informação sobre sua idade assim como sobre o clima durante a sua vida. De maneira semelhante, qualquer coisa poderia ser, em qualquer circunstância imaginável, informativa”. Se na frase de Donovan (2000) citada adrede, os *video games* deflagram a história da criatividade humana apoiada na tecnologia, então podemos pensar que temos uma coisa, um documento, que, simbolicamente, carrega em si diversas informações acerca do período histórico em que foi construído e das práticas culturais, tecnológicas, linguísticas e artísticas de determinado povo. Ainda, os *video games* carregam narrativas escritas em formato digital e possuem uma linguagem e um meio que lhes são próprios. Costa e Orrico (2007), por exemplo, defendem os HQs como um meio de difusão informacional que possuem uma linguagem e história que lhes são únicos. O mesmo pode ser aplicado aos *video games*, pois também se tratam instrumentos tecnológicos específicos para produção e difusão de informações, além de produzirem discursos dos mais variados gêneros: literários, ficcionais, míticos etc. González de Gomez (1990, p. 119) afirma que nas narrativas o transmitido não se destaca como "algo em si", independente do narrador

e do ouvinte: o enunciado é parte da vida do narrador e se constitui em parte da experiência dos interlocutores. Além disso, Logan (2012) considera uma narrativa como organização de um texto ou de um enunciado, e, portanto, constitui-se em uma forma de informação (ou “macroinformação”, nas palavras do autor).

9 ANÁLISE DO RPG ELETRÔNICO RADIATA STORIES

Radiata Stories (em japonês: ラジータ ストーリーズ) é um *game* de RPG eletrônico lançado para o console Playstation 2, no ano de 2005, pela empresa Square-Enix. O *game* possui uma quantidade considerável de NPCs e personagens jogáveis durante seu *gameplay*. São cerca de 300 personagens diferentes no jogo, sendo que 175 podem ser recrutados para sua equipe (SQUARE-ENIX, 2005). Entretanto, para entrar em contato com todos os personagens se faz necessário mais de uma partida. A história do *game* tem seu início no reino de Radiata, onde Jack Russel, o protagonista da história, vive com sua irmã Adele. Há um ponto na narrativa em que a história se divide em duas e o jogador deve decidir qual caminho tomar. Para esta análise, o *game* foi jogado duas vezes, cada uma vez escolhendo um caminho distinto (caminho humano e não-humano). Traçamos a seguir quais são os principais personagens que identificamos na narrativa e o enredo contado por ela. Ainda, dividimos os mecanismos da linguagem dos RPGs eletrônicos utilizados em Radiata Stories para transmitir informações ao jogador nos níveis N1 e N2, além de informações extra-*game* do N3.

9.1 Personagens de Radiata Stories

O *game* possui três personagens principais, sendo eles: Jack Russel, que tem a função de protagonista no conflito principal de Radiata Stories. Ele cresceu no vilarejo Solieu (*Solieu Village*), uma cidadezinha muito perto de Radiata. Ele vivia uma vida calma com sua irmã até completar 16 anos de idade e entrar para os Cavaleiros Radiata, bem como seu pai o fez tempos antes.

Ridley Silverlake é uma personagem secundária de fundamental importância na história. Ela é a única filha de Sigourney Silverlake e Jasne Colton, uma família cujo clã possui o brasão da Grande Águia do Norte (*Great Eagle of the North*). Ela é muito centrada e séria, apesar de carregar um lado extremamente frágil.

Outro personagem secundário é Ganz Rothschild, filho de Gawain e Freya Rothschild, do clã Rothschild, que carregam o brasão do Leão do Oeste (*Lion of the West*). Sua fala e seus modos são impecáveis e ele se tornou um Cavaleiro Radiata aos dezoito anos de idade. Foi promovido a capitão quando completou vinte e oito anos. Juntamente com Jack e Ridley forma a Brigada Rose Cochon.



Figura 5 - Ridley, Jack e Ganz. Fonte: Behindthevoiceactors.com. Disponível em: <http://www.behindthevoiceactors.com/_img/games/banner_863.jpg>. Acesso em: 13 jan. 2013.

9.2 História de Radiata Stories

O mundo de Tottaus é um planeta separado por grandes abismos. A maior parte da superfície terrestre é habitada por humanos e por criaturas não-humanas, como elfos (*elves*), anões (*dwarves*), duendes (*goblins*), orcs e dragões lendários. Jack Russel, um garoto de dezesseis anos, filho do grande cavaleiro Cairn Russel, cresceu em um pequeno vilarejo chamado Solieu Village, nos arredores do reino de Radiata. Ele vive com sua irmã Adele até ser aceito pelo Castelo como um Cavaleiro Radiata (*Radiata Knight*) graças à reputação de seu pai. Ao ingressar no Castelo, Jack se torna parte da Brigada Rose Cochon (*Rose Chocon Brigade*) juntamente com Ridley Silverlake, uma garota treinada para ser amazona desde que nasceu. Sob os comandos do capitão Ganz Rothschild, filho de Gawain Rothschild, suposto assassino do pai de Jack, a brigada segue com suas missões que visam beneficiar o reino de Radiata. A brigada Rose Cochon recebe uma missão especial: entregar uma carta aos elfos de luz (*light elves*) acompanhada por Genius, um pesquisador humano. Depois de ser rechaçado pelos elfos, o grupo viaja para Forest Metropolis para encontrar os elfos negros (*dark elves*) e conversar com Lorde Nogueira sobre seu problema. Neste ponto da história, Jack e Ridley começam a desenvolver um carinho especial um pelo outro. O grupo é atacado por um Orc e Ridley fica mortalmente ferida. A única maneira de salvar sua vida é realizar um ritual considerado *taboo* entre todos os elfos chamado *Transpiration*, que consiste em passar o espírito de um elfo para outro. No caso de Ridley, a elfa Hap passou seu espírito para um

recipiente humano, algo jamais feito antes. Por causa deste acontecimento as pessoas pensarão que Ridley se tornou recipiente do Dragão Dourado (*Gold Dragon*) Quasar.

Por permitir que o ritual fosse realizado com uma humana, a Brigada Rose Cochon é desfeita e todos os seus integrantes se separam. Jack ingressa na guilda de guerreiros *Theater Vancoor* e logo é nomeado sargento. Ridley, por sua vez, é promovida a capitã no Castelo Radiata. Enquanto os dois jovens ganham fama e reconhecimento com seus feitos, o forte sentimento de amizade que ambos desenvolveram no tempo em que estiveram juntos emerge com mais força do que nunca. Quando os dois se encontram, Jack diz a Ridley para que venha conversar com ele sempre que precisar.

Enquanto isso, uma tensão se espalha rapidamente no mundo de Tottaus entre os humanos e as criaturas não-humanas. Como a própria introdução do *game* nos conta: “*Imbalance grows / Forests turn dark / This is our doom / The tower breaks the sky*”. Este desequilíbrio (*imbalance*) começou quando os Cavaleiros de Radiata, sob o comando do General Dynas, foram enviados ao Vale da Terra (*Earth Valley*), lugar habitado pelos anões, para persuadi-los a vender seus produtos por preços menores. Durante as negociações, o cavaleiro Cross e seus aliados desobedecem as ordens do general e exterminam os anões. Todas as criaturas não-humanas se revoltaram com a situação e proclamaram guerra contra os humanos. Dias depois, Ridley visita Jack e revela que sua condição física está anormal desde que passara pelo ritual élfico. Por conta disso, ela está a caminho da Cidade das Flores (*City of Flowers*) para encontrar o líder dos elfos da luz, Lord Zane. Os sentimentos de Jack por Ridley se tornam aparentes e ele deve, então, decidir entre dois possíveis caminhos: ir com Ridley à *City of Flowers* ou ir ao Castelo Radiata para participar de uma importante reunião. Neste ponto a narrativa do *game* se subdivide em duas e o jogador deve escolher qual caminho tomar. Se escolher seguir Ridley, fatalmente, devido ao estado de guerra, estará indo em concordância às criaturas não-humanas; se o jogador escolher que Jack deve ir ao Castelo, naturalmente ele juntará forças com os humanos para guerrear contra as outras criaturas.

9.2.1 Caminho humano

Na primeira partida que jogamos, escolhemos arbitrariamente o caminho humano. Neste, Jack decide que Ridley está passando por uma fase difícil e permite que ela vá sozinha à *City of Flowers*. Nosso protagonista segue na direção contrária para encontrar Lord Larks no Castelo

Radiata e ser reincorporado aos Cavaleiros do Castelo. É dito que as criaturas não-humanas são protegidas por quatro dragões: o Dragão da Água (*Water*), da Terra (*Earth*), do Vento (*Wind*) e do Fogo (*Fire*). O objetivo dos Cavaleiros passa a ser exterminar todos os dragões que ainda estão vivos e assim o fazem. Depois de todos estes acontecimentos, Ridley visita Jack para falar com ele pela última vez antes de seguir seu próprio caminho, o qual ela afirma estar destinada. Jack acaba seguindo na mesma direção e encontra Lucian, o conselheiro de Lord Larks, no mesmo local com Ridley. O conselheiro explica a Jack toda a situação: Ridley foi totalmente tomada pela parte élfica que havia nela e tornou-se um recipiente de Quasar, o Dragão Dourado. Gawain, pai de Ganz, conta a Jack a verdade sobre a morte de seu pai. Logo depois, Lucian revela ser Aphelion, o Dragão Prateado (*Silver Dragon*), responsável pela humanidade e por consertar o planeta de seu desequilíbrio cósmico (a guerra). Para que os humanos possam viver normalmente Aphelion mata Ridley para que Quasar não tome controle dela. Jack fica enfurecido e destrói Aphelion. A cena final do game mostra Jack deixando o Castelo Radiata sozinho.

9.2.2 Caminho não-humano

Este caminho só pode ser tomado depois, quando iniciamos uma nova partida de Radiata Stories para conhecer a outra face da história. Neste, Jack percebe que Ridley é muito importante para ele e decide acompanhá-la em sua viagem. Eles encontram Lord Zane, o líder dos elfos da luz, e Ridley lhe conta à respeito sua rara condição. Para ajudar Ridley, Jack acaba concordando em juntar forças com os exércitos não-humanos e acaba lutando contra colegas antigos. No meio da guerra, Jack vê os dragões ainda sobreviventes morrerem pelas mãos dos humanos e junta forças com Gawain, que foi perdoado por ser causador da morte de Cairn. Em uma manhã, Jack acorda e percebe que Ridley e Gawain se foram para outra cidade. Jack os persegue e encontra Aphelion, o Dragão Prateado. Ele diz a Jack a localização de Ridley e como pode evitar que ela se transforme em Quasar. Assim ele o faz e impede Ridley de continuar o ritual de transformação. Aphelion mata Gawain e, logo depois, é abatido por Jack e Ganz. Enquanto a cidade inteira desmorona, Jack e Ridley fogem. A última cena mostra Jack e Ridley voltando para Radiata segurando suas mãos. Radiata está deserta, sem nenhum humano. Ridley brilha com uma luz dourada e a voz de Jack ecoa como se estivesse desaparecendo no espaço.

9.3 Quanto aos mecanismos de linguagem de Radiata Stories

Os *video games*, enquanto meio de transmissão informacional, possuem uma linguagem e dinâmica que lhes são únicos. A seguir, vamos relacionar as técnicas com que o RPG Radiata Stories se vale para contar sua história pensando em como, simultaneamente, transmite informações nos níveis N1, N2 e N3.

9.3.1 N1: nível da narrativa

No nível da narrativa se encontram informações necessárias para que o jogador conclua a própria narrativa do *game*. Em Radiata Stories, bem como na maioria dos RPGs eletrônicos atuais, entramos em contatos com estas informações através do mundo virtual do game e de seu padrão lógico, dos NPCs e personagens jogáveis, dos diálogos, das *cutscenes*¹⁵, dos mapas, entre outros. Cada um destes elementos possui particularidades próprias que influenciam o sentido que será atribuído à informação referente à narrativa. Em Radiata Stories identificamos os seguintes elementos:

Mundo virtual – Radiata Stories possui um mundo construído dentro de si, com uma lógica própria. Há regras que determinam e limitam as ações dos personagens, há distinção entre os tipos de magia, tecnologia e as raças que habitam Tottaus. As estruturas sociais deflagradas no Castelo de Radiata também se fazem presentes neste mundo virtual: são lordes, generais, sargentos, soldados e civis. O poder de imersão da narrativa contada em Radiata Stories também parece maior se levarmos em conta que, diferentemente de muitos RPGs, o mundo de Tottaus tem fuso horário próprio. Desta forma, o game permite caracterizar os dias, as tardes e as noites, bem como as horas do dia em função do relógio presente na tela. Isso significa que podemos saber exatamente quanto tempo vivemos virtualmente e o que podemos fazer em um dia normal de 24 horas virtuais. Todos os personagens do *game* seguem um padrão lógico de aparição nas ruas e masmorras de Radiata Stories. Se por exemplo quisermos que Alba, um personagem orgulhoso, se junte a nossa brigada, devemos derrotá-lo uma vez e, no outro dia, derrotá-lo de novo. Se desejarmos Cornelia em nosso grupo, devemos esperar até as 19:05h para que ela se transforme em Rachel, sua versão adulta que canta pelas noites boêmias da Cidade da Noite e da Luxúria (*Town of Night and Lust*).

¹⁵ Sequências de animação programadas para guiar a narrativa.

NPCs e personagens jogáveis – Frequentemente, os próprios personagens do *game* expressam através de gestos ou falas o que deve ser feito para que a narrativa continue. Nos momentos iniciais do game, Jack necessita ir a uma sala de reuniões com Ganz e Ridley. Se o jogador não sabe em qual direção ir, basta perguntar a um dos guardas que mantém posição firme nos corredores do Castelo. Ainda, se Jack segue a direção oposta a da sala de reuniões, o próprio personagem se lembra de que tem um compromisso importante e volta atrás. Através dos NPCs e personagens jogáveis também se pode obter a localização de itens importantes e detalhes do enredo vistos daquele ponto de vista particular.

Cutscenes – A primeira cena de Radiata Stories é um livro que se abre e conta a história de quando o pai de Jack, Cairn Russel, lutou contra o Dragão da Água. Nesta cena, o jogador ainda não sabe quem é o personagem principal e tampouco pode controlá-lo. Aranha (2004) se baseia na estrutura poética de Aristóteles para explicar que tipo de cena é esta. Segundo o autor, trata-se do conceito aristotélico de exposição, ou seja, uma situação inicial, o fato gerador de toda a trama. A segunda *cutscene* de Radiata Stories serve de introdução aos personagens da trama e tem duração de cerca de sete minutos. Nesta cena, Jack entra para o Castelo Radiata e conhece Ridley e Ganz.



Figura 6 - *Cutscene* mostrando Jack Russel. Fonte: Gamesspot.com. Disponível em: http://image.gamespotcdn.net/gamespot/images/2005/244/reviews/924323_20050902_790screen0102.jpg. Acesso em: 15 jan. 2013.

Diálogos – Separamos diálogos de *cutscenes* devido a duas distinções fundamentais entre os dois: 1) os primeiros não possuem vozes humanas gravadas, enquanto os segundos o possuem; 2) nos diálogos, a câmera em terceira pessoa, onisciente, é fixa. Já nas *cutscenes* a câmera possui fluidez cinematográfica e muda de ângulo frequentemente. Apesar disto, ambos mostram as falas dos personagens em caixas de texto transparentes que possuem uma função semelhante a dos balões encontrados nas histórias em quadrinhos. Alguns RPGs, como o Shin Megami Tensei: Persona 3, fazem uso das mesmas técnicas linguísticas dos quadrinhos, inclusive o uso de onomatopeias em conjunto com efeitos sonoros para aumentar a força dramática da ação.

Mapas – Os mapas são elementos comuns a todos os RPGs, bem como em Radiata Stories. No *game*, são acessíveis pelo botão R1 do controle e revelam a localização de Jack e sua direção. Também apresentam uma bússola no canto esquerdo que só aponta para o norte e uma representação gráfica da planta baixa do local onde Jack se encontra.

9.3.2 N2: nível extra-narrativa

Ao jogar Radiata Stories, percebemos que este nível tende a tratar de informações a nível instrucional ou configuracional, obtidas quando o sistema se dirige diretamente ao jogador e não ao personagem em si, ou aos dois ao mesmo tempo. Nestes momentos, o sistema costuma se dirigir ao jogador com a palavra “*you*” (você) para transmitir informações. Contudo, de acordo com Walker (2000) existem vários tipos de “*you*”. Entre eles, figuram o você, jogador real da partida, ou “você”, o protagonista de Radiata Stories, Jack Russel. Tratamos deste nível como extra-narrativa porque, geralmente, possui um caráter mais didático que o outro, destinando-se a ensinar o jogador a dinâmica do game e como utilizar os controles através de tutoriais. Para isso, o sistema (por meio dos personagens ou não) instrui a apertar uma sequência de botões, como X + R2, algo impossível de ser concebido para o “*you*” personagem. Em Radiata Stories, identificamos os elementos:

Tutoriais – O primeiro tutorial que aparece em Radiata Stories apresenta uma cena em que Ganz ensina Jack a arte do combate. Através da pergunta “*What do you want to learn?*”, o jogador escolhe uma das respostas sugeridas pelo sistema. Se escolhermos “*How to attack*”, Ganz responde: “*You attack with ‘O’ button*”. Esta fala do personagem, apesar de parecer

direcionada a Jack, é um comando claro para o jogador real, pois trata no manuseio do controle e de como se pode usar os comandos do mesmo para agir no mundo virtual. Jack Russel jamais poderia saber o que significa apertar o botão ‘O’ do controle, pois a existência deste dispositivo está em outro plano fora da narrativa.

Menu configurações (*settings*) – Nas configurações do *game* estão as opções de controle de volume da música e das vozes dos personagens, dos ajustes de exibição no televisor, entre outras. Estas opções são exclusivamente direcionadas ao jogador e suas preferências ao interagir com o sistema, sendo assim também estão fora da narrativa.

Save Flages – As *save flages* podem ser azuis ou vermelhas. Elas servem para que o jogador possa salvar seu progresso no jogo em um cartão de memória (*memory card*). Quando são achadas em uma cama, também há a opção para que Jack descanse e recupere suas energias. Na primeira vez que aparecem, Jack percebe a existência delas e pergunta: “*What’s that?*”. Ele não é respondido por outro personagem, mas sim por uma tela especial que diz ao jogador como acessar o mapa através do botão R1.

9.3.3 N3: nível extra-game

No tocante ao subnível primário, o *website* da companhia responsável pelo *game* foi encontrado disponível no endereço eletrônico <<http://na.square-enix.com/game-radiastories>>. No encarte de Radiata Stories também há informações como: tipo de mídia usada (DVD) e sua região, classificação etária, responsabilidade autoral, data de *copyright*, quantidade de jogadores e sistema compatível com o *game*. Também encontramos detalhes sobre o *gameplay*, uma introdução aos personagens principais da trama e ao mundo de Radiata Stories. No *Radiata Stories Official Strategy Guide*, uma personagem especial chamada Valkyrie é considerada um personagem principal no *game*. Entretanto, esta personagem só é encontrada na segunda partida do jogo e, mesmo assim, não é fundamental para o desenrolar da ação narrativa. Na verdade, esta publicação só considerou este personagem muito importante porque ele provém de outro *game* chamado *Valkyrie Profile*, criado pelos mesmos produtores de Radiata Stories. Esta tentativa de intertextualidade, contudo, não tem força dramática para sustentar os laços entre estes dois *games* e acaba revelando o que o personagem extra é quase que descartável. Além disso, analisando o

Official Strategy Guide percebemos a quantidade de itens que nunca conseguimos encontrar durante nossas duas partidas e de habilidades (*skills*) que nunca desenvolvemos.

No subnível secundário encontramos conteúdos relativos à Radiata Stories principalmente em diretórios *online*, como o Gamefaqs.com. Neste *site* há descrições do *game*, guias, detonados, códigos e trapaças, resenhas, notas atribuídas ao *game* pelos jogadores e por revistas especializadas, fórum de mensagens e dúvidas, imagens, vídeos, partidas salvas disponíveis para *download*, datas de lançamento, classificação etária e responsabilidade autoral, além da classificação do *game* segundo seu gênero (no caso, Radiata Stories foi classificado como “*Action RPG*”). Outro site, o Gamerankings.com, arrola uma lista de resenhas feitas por sites e revistas especializados em *video games* sobre Radiata Stories. Ao todo, são 49 resenhas que fazem com que ele alcance a marca de 75.87% de aprovação no ranking do site até o mês de fevereiro de 2013.

10 CONSIDERAÇÕES FINAIS: CONTINUE?

Os *video games* representam um novo formato de se contar histórias e, nas últimas décadas, se apresentam arraigados a inúmeras esferas da nossa vida cotidiana. A rápida disseminação deles na sociedade contemporânea nos traz a mente questões acerca de seu valor como produto cultural que abarca um amplo espectro de possibilidades comunicativas e informacionais. Mas será que os *video games* possuem mesmo narrativas como defendemos neste trabalho até então? Para alguns autores, até mesmo um ensaio acadêmico possui um narrador, ou seja, alguém que lê este texto ("você") e vários elementos de uma narrativa, muito embora não seja considerado uma narrativa por nenhuma definição até hoje. O mesmo vale para textos eletrônicos. Embora jogos de computador ou hipertextos literários também não sejam narrativas propriamente ditas, certamente há narração nestes textos. A pesquisadora Janet Murray, supracitada neste trabalho, apesar de defender os *video games* como o meio mais poderoso para que o conceito de narrativas digitais se desdobre, chega a uma conclusão parecida no tocante à questão. De qualquer forma, é melhor ver de forma otimista a questão do futuro das narrativas digitais apresentadas nos jogos de *video game*: com o desenvolvimento da ciência e das técnicas de contar histórias por meio digital, as narrativas multiformes, com múltiplos pontos interconectados de forma caleidoscópica, podem se tornar cada vez mais comuns e representar uma nova maneira de encarar uma história. Os *video games*, inclusive os RPGs eletrônicos, ainda são os principais meio que se provam capazes de catalisar e popularizar este novo tipo de entretenimento, uma vez que representam uma poderosa máquina de comunicação e informação na sociedade atual.

Através de nossa análise, tentamos identificar as estratégias linguísticas que o RPG Radiata Stories faz uso para transmitir sua narrativa e informações relacionadas a mesma ou não. As observações feitas a respeito dos elementos encontrados no game, em conjunto com a literatura estudada, nos fazem crer que os RPGs eletrônicos são, de fato, dispositivos que podem abarcar diversos tipos de informação. Identificamos informações úteis para que o jogador chegue até o término da narrativa, informações a nível didático ou configuracional do sistema e outras informações extra-*game*, que estão totalmente fora no ambiente virtual, mas que se referem diretamente ao mesmo. Consideramos que o *game* Radiata Stories é um poderoso dispositivo de transmissão informacional feito por um grupo circunscrito de pessoas e direcionado a um público-alvo. A um nível macro, pensamos que a simples organização de uma mensagem a ser passada em forma de narrativa, ou seja, um complexo conjunto de

signos e símbolos coesos, já é em si uma forma de informação. Apesar da plasticidade do termo informação e de suas aplicações, esperamos que este estudo tenha trazido à reflexão a questão das novas tecnologias, mas especificamente a dos *video games*, e de como as informações transmitidas através delas possuem uma dinâmica única, distinta das outras. Como a própria *American Library Association* nos lembra, os *video games* proporcionam chances de praticar a leitura, escrita e informática no ambiente das bibliotecas e ainda são úteis para o aprendizado de uma variedade de competências midiáticas. Além disso, esperamos contribuir para que a comunidade acadêmica, especialmente no campo da Biblioteconomia, perceba que a beleza da narrativa não depende do meio. As histórias contadas em livros não são, de forma alguma, superiores àquelas contadas em outros meios menos prestigiados ou mais recentes, como os *games*, filmes, programas de televisão, novelas, peças de teatro etc. Todas essas linguagens podem ser complementares no campo da narrativa. A antiga função “caixa de livros” da biblioteca já está desgastada há muito.

REFERÊNCIAS

AARSETH, E. Playing Research: Methodological approaches to game analysis. In: 5TH DIGITAL ARTS & CULTURE CONFERENCE, 2003, Melbourne. **Proceedings...** Melbourne: [s.n], 2003.

AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION. **International Games Day 2012 Wrap-up: So. Much. Awesomeness.** Disponível em: <<http://www.ilovelibraries.org/gaming>>. Acesso em: 10 nov. 2013.

ARANHA, G. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. **Ciências & Cognição**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 1, p.21-62, 31 nov. 2004. Disponível em: <<http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/473>>. Acesso em: 19 dez. 2013.

ARAÚJO, C. Correntes teóricas da Ciência da Informação. **Ci. Inf.**, Brasília, DF, v. 38, n. 3, p.192-204, set./dez., 2009.

BARRETO, A. Glossário sobre a Ciência da Informação. **DataGramZero**, [S. l.], v.8, n.1, fev. 2007. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/fev07/F_I_com.htm>. Acesso em: 2 jul. 2012.

_____, A. Os documentos de amanhã: a metáfora, a escrita e a leitura nas narrativas em formato digital. **DataGramZero**, v.10, n.1, fev. 1999. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/fev09/Art_01.htm>. Acesso em: 2 jul. 2012.

BUCKLAND, M. Information as a thing. **Journal of the American Society for Information Science**, v. 42, n. 5, p. 351-360, 1991. Disponível em: <<http://people.ischool.berkeley.edu/~buckland/thing.html>>. Acesso em: 17 jan. 2013.

CAILLOIS, R. **Man, Play, and Games**. Urbana: University of Illinois, 2001.

CAPURRO, R.; HJØRLAND, B. O conceito de informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 12, n. 1, p. 148-207, jan./abr. 2007.

CBC Digital Archives. **Video games: Making millions, 25 cents at a time.** Disponível em: <<http://www.cbc.ca/archives/categories/arts-entertainment/media/the-arcade-age/making-millions-25-cents-at-a-time.html>>. Acesso em: 20 jan. 2013.

CHAN, E.; VORDERER, P. Massively Multiplayer Online Games. In: VORDERER, P.; BRYANT, J. **Playing video games: motives, responses and consequences**. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, 2006.

CHATFIELD, T. Videogames now outperform Hollywood movies. **The Guardian**, 27 set. 2009. Disponível em: <<http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2009/sep/27/videogames-hollywood>>. Acesso em: 02 jul. 2012.

COSTA, R.; ORRICO, E. Informação e memória quadrinística: o caso Watchmen. **VIII ENANCIB** – Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação, 8., 2007, Salvador, BA. Disponível em: <<http://www.enancib.ppgci.ufba.br/artigos/GT3--124.pdf>>. Acesso em: 16 jan. 2013.

D'ANGELO, W. **Activision Blizzard Retail Sales Increase, Beats Forecast**. 08 Nov. 2012. Disponível em: <<http://www.vgchartz.com/article/250534/activision-blizzard-retail-sales-increase-beats-forecast/>>. Acesso em: 20 jan. 2013.

DATAGRAMAZERO: Revista de Ciência da Informação. Disponível em: <<http://www.dgz.org.br>>.

DEMARIA, R.; WILSON, J. Lee. **High score!**: the illustrated history of electronic games. Berkeley, Calif.: McGraw-Hill; Osborne, 2002.

DONOVAN, Tristan. **Replay**: the history of video games. Great Britain: Yellow Ant, 2010.

ENTERTAINMENT Software Rating Board. Disponível em: <<http://www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.jsp>>. Acesso em: 02 jul. 2012.

ESPOSITO, N. A short and simple definition of what videogame is. In: DIGRA CONFERENCE: CHANGING VIEWS – WORLDS IN PLAY, 2005, Vancouver. **Proceedings...** Vancouver: [s.n], 2005. Disponível em: <<http://www.informatik.uni-trier.de/~ley/db/conf/digra/digra2005.html>>. Acesso em: 20 jul. 2012.

FORSTER, E. **Aspects of the novel**. Londres: Arnold, 1927.

GAME Rankings. **SNES reviews and news articles**. Disponível em: <<http://www.gamerankings.com/snes/index.html>>. Acesso em: 05 jan. 2013.

GARRIOTT, R. Foreword. In: DONOVAN, Tristan. **Replay**: the history of video games. Yellow Ant: Grã Bretanha, 2010.

GONZÁLEZ DE GOMEZ, M. O objeto de estudo da Ciência da Informação: paradoxos e desafios. **Ci. Inf.**, Brasília, DF, Brasil, 19, dez. 1990. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/ciinf/index.php/ciinf/article/view/1376/1001>>. Acesso em: 12 fev. 2013.

GOODMAN, N. Twisted tales: or, story, study and simphony. In: MITCHELL, J. (Org.) **On narrative**. Chicago: University of Chicago Press, 1981. p. 99-116.

HILL, J. **Playing for keeps**. Nov. 17, 2005. Disponível em: <<http://www.theage.com.au/news/livewire/playing-for-keeps/2005/11/15/1132016799582.html>>. Acesso em: 15 jan. 2013.

HITCHENS, M.; DRACHEN, A. The many faces of role-playing games. **International Journal of Role-Playing**, Utrecht, The Netherlands, v. 1, n. 1, p. 3-21, dez., 2008.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.

JUUL, J. **Half-Real**: video games between rules and fictional worlds. Massachusetts: The MIT Press, 2005.

LABOV, W; WALETZKY, J. Narrative analysis: oral versions of personal experience. In: HELM, J. (Org.) **Essays on the verbal and visual arts**. Seattle: University of Washington Press, 1967. p. 12-44.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**. Rio de Janeiro: Ed. 42, 1993.

LIMA, V. **Os videogames na biblioteca**: propostas e reflexões. 2009. 74 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia e Documentação) - Escola de Comunicações e Artes/USP, São Paulo. Disponível em: <http://issuu.com/vivirodrigues/docs/videogames_nas_bibliotecas_propostas_e_reflexoes?mode=window&pageNumber=1>. Acesso em: 10 set. 2012.

LOGAN, R. **Que é informação?** Rio de Janeiro: Contraponto; PUC-Rio, 2012.

MCGARRY, K. **O contexto dinâmico da informação**. Brasília, DF: Briquet de Lemos, 1999.

MOITA, F. **Game on**: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @. Campinas: Alínea, 2007.

MURRAY, J. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural; UNESP, 2003.

NINTENDO Co., Ltd. **Consolidated sales transition by region**. Disponível em: <http://www.nintendo.co.jp/ir/library/historical_data/pdf/consolidated_sales_e1212.pdf> Acesso em: 20 jan. 2013.

PEIRCE, S. **Semiótica e filosofia**. São Paulo: Cultrix, 1993.

PROPP, V. **Morphology of the folktale**. 2 ed. Austin: University of Texas Press, 1928.

RICŒUR, P. **Tempo e Narrativa**. Campinas, SP: Papyrus, 1994.

ROSSI, L. Playing your network: gaming in social network sites. In: DiGRA CONFERENCE: breaking new ground - innovation in games, play, practice and theory, 2009, Uxbridge, UK. **Proceedings...** Uxbridge: [s.n], 2009. Disponível em: <http://larica.uniurb.it/redline/wp-content/pictures/download/DiGRA2009_SNS.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2013.

SONY Computer Entertainment Inc. **Playstation®2 breaks record as the fastest computer Entertainment platform to reach cumulative Shipment of 100 million units**. Nov. 20, 2005. Disponível em: <<http://www.scei.co.jp/corporate/release/pdf/051130e.pdf>>. Acesso em: 15 jan. 2013.

SQUARE-ENIX. **Radiata Stories**. Los Angeles: Square Electronic Arts, 2005. Jogo eletrônico (Playstation 2), 1. DVD (SLUS-21262), manual (24 p. : il; 22 cm).

SUTTON-SMITH, Brian. **The Ambiguity of Play**. Cambridge: Harvard University Press, 1997.

WALKER, J. Do you think you're part of this?: digital texts and the second person address. **Cybertext Yearbook 2000**, Jyväskylä, Finland, v. 1, n. 1, p. 34-51, jan./dez., 2000.

VIEIRA, A. Do Conceito de Estrutura Narrativa à sua Crítica. **Psicol. Refl. Crít**, Porto Alegre, v. 14(3), p. 599-608, 2001.

ZANOLLA, S. **Videogame**: educação e cultura. Campinas, SP: Alínea, 2010.