

A história do jogo vista pelo jogador: um estudo empírico sobre como os jogadores contam histórias

Felipe Orsini Martinelli
Universidade Estadual de Campinas

José Armando Valente
Universidade Estadual de Campinas

Resumo

Este artigo descreve pesquisa realizada durante disciplina sobre narrativas digitais e que aborda como os jogadores vêem a narrativa dos jogos. Foi utilizada uma pesquisa empírica com perguntas dissertativas sobre um jogo escolhido pelo jogador em um grupo de 25 usuários, seguindo a ideia de registrar não a narrativa disponibilizada pelos produtores e lojas de jogos, mas como o jogador enxerga esta história. As respostas foram apresentadas em forma de mosaico digital interativo, onde respostas sobre um mesmo jogo foram colocadas próximas, para verificar as semelhanças e diferenças de como os usuários vivenciam um mesmo jogo. Durante o estudo foi possível perceber diversas relações entre as respostas, além da diversidade tanto da linguagem utilizada quanto do nível de profundidade das respostas de cada jogador. Além disso, serviu como um eixo inicial para uma posterior pesquisa sobre as narrativas dentro do meio digital dos jogos eletrônicos.

Palavras-chave: narrativa, jogos digitais, jogador

Contato dos autores:

felipeomart@gmail.com
jvalente@unicamp.br

1. Introdução

Os jogos eletrônicos surgiram entre o final da década de 50 e o início da década de 60 e, de forma sucinta, evoluíram de gráficos extremamente simples com poucos pixels na tela, a sistemas tridimensionais texturizados, constituindo um importante objeto cultural a ser estudado [Egenfeldt-Nielsen et al, 2008]. Com o passar do tempo, o aumento na capacidade de processamento dos computadores permitiu que os jogos fossem mais representacionais e complexos, havendo, deste modo, um melhor uso do tempo e espaço dentro do jogo. Tal fato possibilitou, por sua vez, que a narrativa dos jogos se tornasse mais complexa [Wolf, 2001].

Os jogos eletrônicos compartilham algumas características com outros meios interativos digitais em relação à sua estética, conforme aponta Murray [2003]. Uma delas é a imersão, que trata da sensação de estar envolvido por uma outra realidade. Outra característica é o sentido de agência, posta como "a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões" [Murray, 2003, p. 127], o que se mostra pouco presente nas formas de arte

tradicionais e frequente nos jogos. Por fim, há a transformação, que diz que o ambiente computacional permite mudanças de forma, reiniciar a história e mudar a perspectiva dentro do ambiente, diferente do que costuma se passar com o livro impresso, por exemplo. Além disso, por meio da imersão, são geradas experiências no ato de jogar muitas vezes inesquecíveis, de maneira que os jogos trabalham as emoções do jogador de um modo memorável [McGonigal, 2011].

Por meio das características apontadas, é possível ver que os usuários dentro de um mesmo jogo eletrônico podem traçar caminhos distintos, alterando o ambiente e gerando experiências distintas um do outro. Ou seja, cada um cria uma visão de uma mesma narrativa, sendo de interesse à pesquisa verificar como essas visões se igualam ou se diferenciam. Pensando nisso, foi idealizado o trabalho em questão dentro da disciplina de narrativas digitais, e proposto o desenvolvimento de um produto para web. Este disponibiliza as respostas coletadas, de modo que haja um registro dos jogadores contando como é a história do jogo e como foi a experiência de jogar, não de pessoas jogando, nem dos jogos. Desta maneira, um ponto muito importante dentro do projeto é o ato do jogador, uma pessoa que a viveu diretamente, contar uma experiência. Fica importante mencionar também que a ideia foi inspirada pelo projeto que permite a pessoas preservarem experiências de suas vidas através de gravações de áudio dos relatos, desenvolvido pela organização norte-americana sem fins lucrativos *StoryCorps*, conforme informações disponíveis no site do projeto¹ e apresentado por Jake Barton [2013], um dos responsáveis pelo projeto, em uma conferência realizada no TED Talks.

2. Desenvolvimento do Projeto

Durante o curso de pós graduação, foi realizada uma disciplina sobre narrativas digitais, cujo trabalho final tinha como objetivo criar uma narrativa usando o objeto de estudo de cada aluno matriculado e, por meio deste, desenvolver um produto relacionado à temática da narrativa digital. Foram realizados, por exemplo, projetos com livros digitais, vídeos, histórias em quadrinhos para web, entre outros. Tomando os jogos eletrônicos como objeto central de pesquisa, foi proposto este projeto. A ideia fundamental foi de

¹ Link para a página do projeto *StoryCorps*: <<http://storycorps.org/>>. Acesso em: 3 de junho de 2014.

trabalhar não com a narrativa em específico, mas como os jogadores contam o que acontece enquanto jogam. Em outras palavras, como eles próprios pensam a narrativa que acontece no espaço diégético, considerado aquele no qual se passa a narrativa, ou o mundo em que os personagens vivem e atuam [Wolf, 2003]. Deste modo, deveria ser registrada a visão do jogador da maneira mais subjetiva possível, para posterior comparação. Originalmente, pensou-se em realizar o registro por meio de vídeos, áudio, imagens e texto. No entanto, por se tratar de um projeto inicial, preferiu-se delimitar a resposta dos usuários apenas por meio da escrita, respondendo a um formulário previamente elaborado, com respostas dissertativas.

Foi desenvolvida uma metodologia contendo 5 etapas básicas, com a duração total de um semestre acadêmico, para que fosse possível apresentar o trabalho final concluído. A primeira etapa foi a pesquisa de ferramentas digitais para realização das demais etapas. Foram pesquisadas maneiras de coletar as respostas *on-line*, sendo o sistema de formulários do *Google Docs*², o mais prático dentre as opções encontradas, com as vantagens de ser gratuito e possuir diversas opções para o desenvolvimento de formulários. Para a disposição das respostas, pensou-se em criar um produto audio-visual onde as respostas obtidas fossem distribuídas na tela em um espaço navegável, como uma apresentação de slides, mas sem a sua linearidade e que pudesse ser acessado pela Internet, facilitando o acesso ao produto final. Para isso, foram pesquisados programas que permitissem a distribuição dos elementos na tela, além da navegação não linear, ou seja, quem acessasse o projeto poderia navegar pelos elementos na tela na ordem que quisesse. Foram procurados diversos aplicativos que funcionam diretamente pelo navegador, sem a necessidade de instalação de algum programa, com exceção do *plug in* do *Adobe Flash*, e três deles foram testados: *Murally* (www.mural.ly), *Mindomo* (www.mindomo.com) e *Prezi* (www.prezi.com). O que melhor atendeu às necessidades anteriormente apontadas foi o *Prezi*.

Na segunda etapa de desenvolvimento, foram elaboradas as perguntas passadas aos participantes. No formulário, foi pedida uma identificação com nome e *e-mail*, e se o usuário gostaria que seu nome aparecesse nos agradecimentos do projeto. Em seguida, foi pedido para que colocasse o nome de um jogo de que gostasse muito, um jogo "inesquecível", e que respondesse a duas perguntas dissertativas. A primeira, sobre como foi jogar, quais as emoções sentidas; a segunda, sobre qual a história do jogo em questão, o que acontece em sua narrativa. O formulário foi escrito de maneira informal, para que os participantes se sentissem à vontade para responder. Para isso também foi explicado no corpo do formulário que eles poderiam escrever o quanto quisessem, o que refletiu nas

respostas, conforme será analisado mais adiante. Outra informação colocada no formulário foi que as respostas seriam desvinculadas da identificação antes de serem analisadas, de modo que não seria possível mais saber qual participante escreveu quais respostas.

Na terceira etapa, o formulário foi enviado a usuários previamente consultados, que seguissem a população pré-estabelecida: deveriam ter entre 20 e 25 anos, gostar de jogos eletrônicos e não poderiam estar matriculados no curso de pós-graduação em que estava sendo realizada a pesquisa, para que não tomassem conhecimento do projeto nem da disciplina, o que poderia interferir no momento de escrever as respostas. Apenas lhes foi passado que as respostas seriam utilizadas para um projeto acadêmico e o resultado final poderia ser acessado por todos os participantes. As perguntas foram enviadas a 30 usuários, tendo o retorno de 26 deles. As respostas de um deles foram invalidadas pois a pessoa respondeu todas as perguntas com palavras quaisquer, deixando suas respostas sem sentido semântico. Deste modo, o projeto foi feito com 25 respostas válidas.

Na quarta etapa, foi feita análise e comparação das respostas válidas, além do desenvolvimento do produto final do *Prezi*, para que, na quinta etapa, fosse apresentado em sala de aula para posterior avaliação e discussão da temática proposta³, além de poder verificar a interação com o espaço criado com as respostas coletadas, conforme descrito anteriormente, o que é mostrado na Figura 1.



Figura 1. Captura de tela que mostra visão geral do mosaico, com as respostas dentro dos nomes dos jogos, e estes, por sua vez, dentro das palavras em branco.

Como mostrado nas Figuras 2 e 3, as respostas foram colocadas dentro do nome de cada jogo, os quais, por sua vez foram colocados dentro das palavras "Histórias dos Games". Ao clicar dentro do espaço, a imagem se amplia e se reduz, além de se rotacionar, para que seja possível ler as informações, navegando entre os títulos e as respostas do formulário.

² O sistema de formulários pode ser utilizado através do endereço: <https://docs.google.com/templates?type=forms>. Acesso em 10 de junho de 2014.

³ O resultado apresentado em sala de aula pode ser visto através do link: <http://prezi.com/7ktzoisqbhlp/historias/>. Acesso em 14 de junho de 2014.



Figura 2. Captura de tela mostrando um dos títulos escolhidos, com as respostas dentro da letra "k".

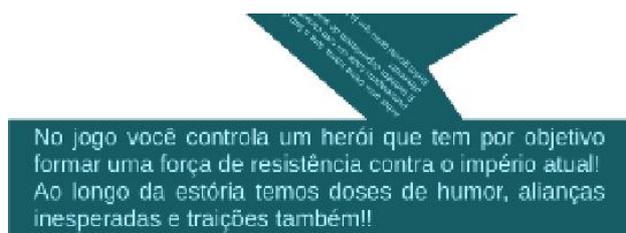


Figura 3. Captura de tela com a letra ampliada e rotacionada, onde é possível ver uma das respostas dadas em relação ao título *Suikoden II*.

3. Análise das respostas dos usuários

Diversos jogos foram escolhidos pelos usuários, e apenas um título apareceu mais de uma vez, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, o qual foi citado por quatro usuários. Outros jogos da mesma franquia que foram citados uma vez cada foram *The Legend of Zelda: Majora's Mask* e *The Legend of Zelda: Skyward Sword*. Também foram apontados: *Journey*, *Winning Eleven*, *Resident Evil*, *Super Mario World*, *Super Mario 64*, *Final Fantasy 9*, *The Sims 2*, *FIFA 2012*, *Counter Strike*, *Xenoblade Chronicles*, *Resident Evil 3*, *Suikoden 2*, *Kingdom Heart 2*, *Heavy Rain*, *The Elders Scrolls V - Skyrim*, *The Company of Myself*, *The Last of Us*, *Donkey Kong* e *L.A. Noire*.

A proposta era permitir aos participantes que escrevessem o quanto quisessem nos campos do formulário, o que resultou em respostas variando entre poucas e quinhentas palavras, aproximadamente. Além disso, a linguagem utilizada foi diferente de usuário para usuário, havendo respostas extremamente pessoais como "[...] já perdi a conta de quantas vezes joguei ele!"; até respostas mais formais, analíticas e descritivas como "Acompanhamos os 4 personagens jogáveis, cada um com uma história bem construída, uma personalidade, um passado". Serão utilizadas as respostas relacionadas ao jogo que foi escolhido por mais de um usuário, no caso, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, para uma questão comparativa. Por meio das respostas à pergunta "Qual a história desse game?" relacionadas a tal título, foram obtidas respostas sucintas, mostradas abaixo:

"A história é baseada em um menino (*Link*) que tem que proteger o reino de Hyrule e para que o antagonista obtenha a Triforce. Para que isto seja possível, ele tem a ajuda de diversos personagens, inclusive da princesa *Zelda*, que dá o nome do jogo. Ao coletar três relíquias que protegem o reino sagrado (em que vivem os 6 sábios) e a Ocarina of Time, o menino, ao abrir o reino, deixa o vilão *Ganondorf* entrar. Nisso, o garoto envelhece 7 anos e tem que resgatar 5 dos 6 sábios para ter acesso ao castelo do vilão, e derrotá-lo. Segundo a própria Nintendo, o jogo pode apresentar 3 finais: *Link* adulto morre para *Ganondorf*; *Link* adulto derrota *Ganondorf* e não volta a ser criança; *Link* adulto volta a ser criança."

Resposta do usuário nº 1

"*Link* é um garoto que vive com outras crianças numa floresta. Enquanto todas as outras crianças possuem fadas, *Link* é o único que não tem uma. Quando uma finalmente aparece para ele, ela o manda para a *Great Deku Tree*, que explica que um mal apareceu na terra e que *Link* deve impedir que esse mal se apodere da Triforce, uma relíquia dos deuses."

Resposta do usuário nº 2

"Um menino, chamado *Link*, deve salvar o reino de Hyrule e salvar a princesa *Zelda* do vilão *Ganon*. Para isso ele deve coletar as 3 pedras espirituais, as quais abrem o templo, o qual esconde uma espada "Master Sword" e possibilita sua viagem no tempo. Entretanto, nosso herói fica preso no templo por 7 anos e quando consegue sair, deve coletar os 6 medalhões dos sages e por fim derrotar o malvado *Ganon*."

Resposta do usuário nº 3

"É a história de como *Link*, um garoto da floresta, descobre que é o herói escolhido para salvar o reino de Hyrule de *Ganondorf*. Para isto, ele deve percorrer templos à procura da Triforce, que lhe garantirá o poder de derrotar *Ganondorf*."

Resposta do usuário nº 4

É possível constatar que os únicos elementos presentes nas quatro respostas são o protagonista, o herói *Link*, e uma força maligna que luta contra este herói. Os participantes nº 1 e 4 trataram do vilão pelo nome, *Ganondorf*, outro participante, que deu a resposta nº 3, utilizou-se de um nome alternativo ao personagem, *Ganon* (uma transformação do vilão dentro do jogo), e o participante nº 2 tratou de uma força maligna, porém sem dar nomes. Outro elemento importante da história é a *Triforce*, relíquia sagrada que está intimamente ligada à história do jogo⁴.

⁴ Tais informações foram retiradas da página oficial dos jogos da série *The Legend of Zelda*, disponível no link: <<http://www.zelda.com/universe/pedia/>>. Acesso em 15 de junho de 2014.

Apesar das respostas terem sido curtas, é possível constatar que cada uma delas possui fragmentos ausentes nas outras, o que permite a construção de uma narrativa mais desenvolvida acerca do jogo ao juntar os elementos das quatro respostas. Também pode-se ver que alguns elementos são lembrados por alguns usuários e outros não, o que lembra o apontado por Murray [2003] acerca da recepção do leitor de narrativas, de que é aplicado um modelo cognitivo, cultural e psicológico em cada história, em uma leitura ativa de cada leitor.

Outro ponto que se torna importante tratar é relativo às respostas dadas à pergunta "como foi jogar?". Algumas respostas merecem atenção por trazerem considerações emocionais sobre o ato de jogar. Por exemplo, um dos participantes, no meio de sua resposta apontou que "[...] *Ao final do jogo, não consigo evitar lágrimas - mesmo quando jogando pela sexta, sétima, oitava vez [...]*", a respeito do jogo *Journey*. Outro tratou de escrever que "*Eu era muito pequeno, mas lembro dos sentimentos como se fosse hoje! [...]*" em relação ao título *Resident Evil*. Outra resposta, esta a respeito de *Super Mario World*, aponta que "[...] *Quando finalizei tudo foi muito emocionante, senti um misto de alegria e tristeza, pois o joguinho tinha acabado [...]*". É possível perceber por meio de respostas como estas, que tal meio, sem dúvidas, trabalha com questões emocionais e memoráveis, indo de encontro ao que trata McGonigal [2011], quando a autora diz, entre diversas questões, que os jogos possuem a capacidade de despertar emoções positivas nos jogadores, ou permitir que eles se sintam em uma situação épica e memorável.

4. Apontamentos finais

Por meio deste projeto, foi possível perceber que é viável construir uma possível narrativa do jogo em questão através das respostas dadas pelos jogadores, sem o contato direto com o jogo estudado. Também foi possível verificar que cada jogador aponta elementos distintos e de maneiras diferentes, dando uma importância subjetiva aos elementos presentes em uma mesma narrativa.

Por fim, levando em consideração este projeto como um pré-desenvolvimento para uma segunda pesquisa, foram constatadas diversas questões a serem estudadas em uma segunda etapa, desta vez em maior escala. Um primeiro ponto é a dificuldade de analisar de maneira comparativa as respostas, devido à ideia inicial de limitar o menos possível as respostas dos usuários, dando-lhes liberdade para escrever sobre o jogo eletrônico que lhes interessasse. Pretende-se, em um segundo momento, para um melhor estudo comparativo, limitar os jogos sobre os quais os participantes responderão às perguntas. Uma segunda ação a ser feita é alterar o sistema de formulário para uma entrevista semi-estruturada. Tal ferramenta de pesquisa permite que sejam estabelecidas mais

questões para a posterior análise, conforme o andamento da entrevista. Assim, pode-se ampliar a quantidade de informação coletada dentro de cada resposta.

Agradecimentos

Os autores gostariam de agradecer aos professores e alunos da disciplina "Criatividade e Método - criação e aplicação de Narrativas Digitais", oferecida dentro do programa de pós-graduação em Artes Visuais na Universidade Estadual de Campinas, pelas críticas e sugestões dadas durante todo o semestre, em especial durante a apresentação do trabalho final. A disciplina foi ministrada pelos professores José Armando Valente, Hermes Renato Hildebrand e Iara Lis Franco Schiavinatto. Agradecimentos também a Mariana Russo, pela revisão da versão final do artigo. Por fim, agradecimentos especiais a todos os participantes da pesquisa, tanto pelo tempo dedicado a responder ao questionário, quanto aos comentários após verem o projeto finalizado.

Referências

- BARTON, Jake, 2013. *The Museum of You*. Disponível em: <<http://on.ted.com/911Museum>>. Acesso em: 2 de outubro de 2013.
- EGENFELDT-NIELSEN, S.; SMITH, J. H.; TOSCA, S. P., 2008. *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge.
- MCGONIGAL, J., 2011. *Reality is Broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York: The Penguin Press.,.
- MURRAY, J. H., 2003. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp.
- WOLF, M., 2001. *The Medium of the Videogame*. Austin: University of Texas Press.