

## **História Espacial, Narrativa e Jogabilidade**

Ivan Mussa

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-RJ

### **Resumo**

O trabalho busca entender os jogos em sua configuração espacial e a possibilidade que eles possuem de desenvolver, através da interação do jogador, “histórias espaciais”. O estudo toma como base jogos que procuram construir “mundos alternativos” e que valorizem a exploração e interação com o espaço. O objetivo é definir esse tipo de experiência como uma nova maneira de conhecer e experimentar mundos ficcionais, uma maneira que respeite as limitações impostas pela interatividade inerente aos jogos, mas que também tire proveito da liberdade e da interação que ela permite.

### **Palavras-chave**

Videogame; espacialidade; ludologia; narrativa.

### **Abstract**

This work aims at understanding games in their spatial configuration and their possibility of developing, through the player’s interaction, “spatial stories”. The study takes as inspiration games that try to build “alternative worlds”, and that value exploration and interaction with space. The objective is to define this kind of experience as a new way of knowing and experiencing fictional worlds, a way that respects the limitations imposed by the interactivity intrinsic to games, but that also takes advantage of the freedom and the interaction that it allows.

### **Key words**

Videogame; spatiality; ludology; narrative.

### **Corpo do artigo**

Para podermos explorar os potenciais de uma possível “história espacial”, vivida pelo jogador através da exploração de ambientes criados a partir de um espaço simulado, precisamos antes estabelecer diferenças entre esse tipo de história e a história narrada através de livros, filmes, ou seja: mídias não-interativas.

O cinema, na sua incipiência, se inspirou na literatura para tentar narrar histórias através da imagem. Com o passar dos anos, os artistas foram aprendendo a adequar a narrativa ao formato audiovisual do cinema, encontrando uma maneira única de narrar. Talvez esse processo tenha feito os primeiros grandes estudos a explorar o campo dos jogos eletrônicos de computador (LAUREL, 1993; MURRAY, 1999) seguirem uma linha de pensamento que acreditava na narrativa como o objetivo estético a ser alcançado por essa nova mídia.

No entanto, nos anos que se seguiram, uma outra linha de pesquisas apontou para o fato de que a interatividade pudesse talvez ser um fator problemático (ou até mesmo impossibilitador) para a narração através de jogos:

“Existe um conflito direto e imediato entre as exigências de uma história e as de um jogo. A divergência do caminho da história torna provável que a história fique menos satisfatória. Restringir a liberdade de ação do jogador, torna provável que o jogo fique menos satisfatório.” (COSTIKYAN, 2000, traduzido pelo autor)

O autor, no caso, usa a palavra “história”, que não é sinônimo de narrativa (embora sejam o mesmo produto, em diferentes estágios de formatação). O conceito de narrativa, porém, é ainda mais conflitante com certos aspectos da jogabilidade. Trataremos, primeiramente, dele, portanto.

As duas idéias, de narrativa e de interatividade, seriam praticamente contrárias. Enquanto se está narrando, não é possível oferecer interatividade, pois a narração clássica envolve uma escolha de eventos, que são dispostos no tempo e no espaço em uma ordem específica. Essa fixidez admitiria pouca intervenção da jogabilidade, pouca interatividade.

Para analisarmos se isso realmente acontece, precisamos estabelecer que tipo de interatividade e que tipo de narrativa estamos analisando. A interatividade do jogador pode se estender desde aos movimentos do seu *avatar*, ou o protagonista do jogo controlado por ele, até os rumos da história (como em *Mass Effect* ou *Fallout 3*, jogos recentes nos quais o final muda drasticamente dependendo das escolhas tomadas pelo

jogador). Estas são funções que podem ser executadas apenas nos jogos de videogame. Em filmes e livros, a interatividade fica resumida à imaginação de quem assiste/lê. Em casos mais experimentais, temos o livro “O Jogo da Amarelinha”, de Júlio Cortazar (1963), que oferece ao leitor a possibilidade de ler os capítulos fora da ordem; ou o filme *Smoking/No Smoking* de Alan Resneis, que possui duas diferentes versões: uma em que a protagonista fuma, e outra em que ela não fuma, versões que foram feitas para serem exploradas e assistidas conjuntamente. No entanto, o espectador/leitor “não pode interagir fisicamente com o texto ou ‘atuar’ ao longo do texto” (FLANAGAN, 2000, traduzido pelo autor). Mesmo que os jogos não possuam uma história, a sua interatividade possibilita ações e reações, uma resposta imediata do jogo para a interação que o jogador estabelece com ele.

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

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

As próprias definições de narrativa estudadas pela narratologia parecem ser bem amplas e abrangentes quando comparadas entre si. Em “*An Introduction to Narratology*”, porém, Monika Fludernik traça uma série de critérios e conceitos narratológicos para chegar a uma definição geral de narrativa:

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

Como foi dito, há campos de interseção e de negação entre jogos na definição acima. A construção de novos mundos, o caráter espaço-temporal da experiência e a realização de ações objetivas (ou não tanto) são exemplos de elementos que são frequentemente encontrados em jogos. Outros elementos, porém, podem ou não ser encontrados e, mesmo assim, sofrem alterações nos jogos, muitas vezes explorando possibilidades oferecidas pela interatividade. A protagonização, por exemplo, é um conceito que atravessa diferentes níveis nos jogos. Muitos possuem personagens controlados pelo jogador, seja ele uma figura de personalidade fixa como em *Uncharted* (2007), ou totalmente customizáveis, como em *Fallout* (1997), jogo que oferece a possibilidade de se controlar um homem ou mulher, inteligente ou forte, cientista ou assassino, tudo sujeito à escolha do jogador. A sua natureza antropomórfica, no entanto, não é uma constante. Jogos de controle de naves, como *F-Zero* (1990), por exemplo, perderia nesse quesito, assim como muitos outros.

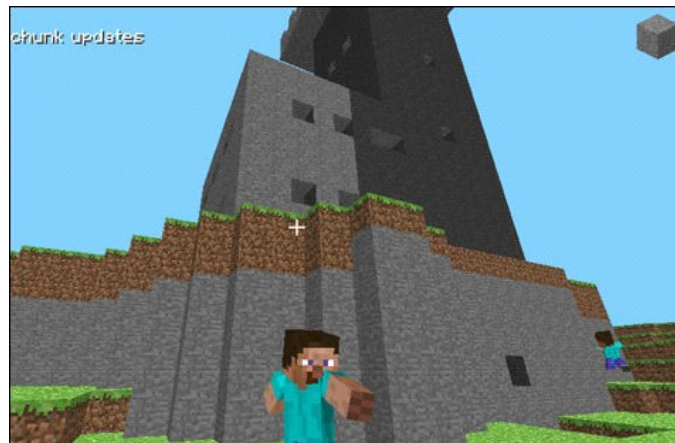
Quando se chega ao papel do narrador, a conclusão, porém é que qualquer jogo, mesmo que abrigasse momentos narrativos, abrigaria também partes em que a convivência com a interatividade não seria possível, já que “o discurso narrativo modela o mundo narrado criativamente [...] particularmente através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

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

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

### **Histórias não narradas**

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



**Ilustração 1**

Para que fique claro que tipo de experiência um espaço aberto pode permitir, e como ela pode ser encarada como um tipo específico de história, analisaremos o jogo *Minecraft* (2010). *Minecraft* é um jogo feito basicamente de blocos: cada paisagem e a maioria de seus objetos e habitantes são constituídos de blocos, e muitos destes podem ser extraídos e recolocados em diferentes lugares para erguer construções. O jogo mistura sobrevivência com exploração, além da mecânica de mineração e coleta de recursos para construir objetos e edifícios. Seu mundo é totalmente aberto e virtualmente infinito, já que seu terreno é gerado aleatoriamente, atingindo vários quilômetros quadrados de extensão. O jogador é “solto” nesse espaço e, a partir da exploração, pode coletar recursos como madeira, ferro, ouro e diamantes. Os recursos são usados para construir pequenos artefatos como portas ou janelas, armas como espadas ou arcos, picaretas para minerar mais rápido, machados para cortar madeira, etc. O jogador pode também usar determinados recursos para erguer e ornamentar suas construções, que podem ter o tamanho de uma pequena casa, ou atingir a altura de uma montanha.

O jogador (que controla um *avatar*, ou seja, um modelo de personagem que simula um habitante do mundo do jogo) precisa construir seu próprio abrigo, já que o jogo simula um sistema de dia e noite. E quando a noite cai, criaturas perigosas ocupam qualquer lugar aberto e não iluminado. Uma vez com seu abrigo construído, a maioria dos jogadores começa a explorar cavernas e minas subterrâneas, tentando coletar materiais para construir novos artefatos ou edifícios. As criaturas agressivas também ocupam os níveis subterrâneos, ou seja, minerar é uma atividade potencialmente

lucrativa, mas também perigosa. Na Ilustração 1, vemos uma fortaleza construída inteiramente pelo jogador. O sistema de blocos do jogo funciona da seguinte maneira: você coleta inúmeros blocos feitos de diferentes materiais com suas ferramentas (machado, pá, picareta, etc.), e pode empilhá-los para erguer construções. No canto inferior direito está um segundo jogador: *Minecraft* pode abrigar mundos compartilhados através de servidores hospedados na internet.



**Ilustração 2**

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

E por ser um jogo que oferece tesouros (e perigos), os usuários também estão interessados em saber como os outros jogadores se saíram em suas aventuras. Em



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

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

“Essas distinções nos permitem, por exemplo, levar em consideração que a mesma história pode ser apresentada em vários formatos. A história de vida de Charlemagne pode ter sido contada de numerosas maneiras em diferentes trabalhos históricos, e a história da Branca de Neve na versão dos Irmãos Grimm é totalmente diferente das versões modernas retrabalhadas ou de paródias do conteúdo da história.” (FLUDERNIK, 2009, p. 13, traduzido pelo autor).

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



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

### **O espaço e a transmissão informações**

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

O pesquisador Henry Jenkins, do MIT, lista em seu artigo uma série de maneiras pelas quais os jogos serviriam como plataformas para desenvolvimento de narrativas espaciais (JENKINS, 2004). Usarei dois dos exemplos citados por Jenkins: histórias “evocativas”, quando um jogo se passa em um universo previamente estabelecido em outra obra de ficção (um filme, livro, etc.), evocando suas características; e as histórias “integradas”, ou “embutidas”, uma forma de espalhar elementos pelo espaço e fazer o jogador pensar sobre a história do jogo a partir do que esses elementos transmitem a ele. Aqui, abandonaremos a idéia de narrativa para nos focarmos na experiência de navegar e interagir com o espaço, que chamamos de história espacial.

Os espaços evocativos (evocative spaces) já fazem parte do dia-a-dia da cultura pop, graças as frequentes adaptações de mídia para mídia, inclusive as que envolvem jogos eletrônicos. Jesper Jull argumenta que "você claramente não pode apreender a

história de Star Wars através do jogo” (JUUL, 1998). Juul alega que as naves, personagens e ambientes dos filmes da saga Star Wars, são meros enfeites, escravos da mecânica de jogabilidade: se fossem mudadas as aparências das naves, o jogo seria o mesmo e não haveria traço algum da série Star Wars. Embora o argumento de Juul seja válido, a réplica de Jenkins nos chama atenção para algo interessante:

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

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

A “evocação” defendida por Jenkins pode ser pensada não só como uma ferramenta de criação de histórias transmidiáticas, mas também como um indício de que a caracterização do espaço pode ser extremamente importante para a experiência do jogador. Os jogos podem ornamentar cada centímetro de seu espaço com elementos de determinada natureza para transmitir um ou outro tipo de sensação ou emoção, seja medo, curiosidade, tensão, apreensão, repulsa, etc. Não é preciso acreditar que os jogos podem narrar como filmes ou livros para pensar que eles podem transmitir sensações tão bem quanto eles. O que muda é a natureza da imersão: se o jogador se sente dentro da experiência de habitar um mundo fictício, grande parte disso pode ser devido à caracterização e atmosfera criadas nos seus espaços.

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

No jogo *Myst* (1993), o jogador é o único habitante de uma ilha abandonada, repleta de construções estranhas e objetos com os quais se pode interagir: livros com textos legíveis, passagens secretas, casas com salões subterrâneos, e em quase em todo

lugar um enigma que convida o jogador a resolvê-lo. Para isso, não basta raciocínio lógico ou sorte: é preciso entender o que se passou naquela ilha. Os pedaços da história estão espalhados no espaço, e precisam ser juntados. A exploração e a interação, mais uma vez, se mostram como as principais ferramentas de reconstrução dessa história. Arlindo Machado, ao descrever experiências como as possíveis em *Myst*, compara esse tipo de estrutura com a multiplicidade de possibilidades de um labirinto:

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

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

A possibilidade de se incluir pedaços de informações ao longo da experiência enriquece o discurso do jogo e adiciona um nível a mais à exploração. O jogador não apenas está andando por um espaço virtual, mas sim conhecendo a história daquele lugar fictício. As possibilidades são infinitas. No jogo *Bioshock* (2007), o jogador, depois de um acidente de avião, se refugia numa cidade subaquática. Inicialmente, o lugar parece apenas um prédio antigo, escuro e desabitado. Ao longo do jogo, porém, são apresentados diversos sinais que vão adicionando dados à história da cidade. Os pilares e paredes destruídos, os habitantes descontrolados e agressivos, a aparência de um lugar outrora rico e agora destruído. Mais adiante no jogo, é possível reconstituir um passado de um pioneiro que construiu a cidade com o intuito de criar um lugar utópico. A comparação do estado anterior com o que o jogador vê no momento produz uma sensação única: “Ao entrarmos nestes espaços, nós somos assolados com poderosos sentimentos de perda ou nostalgia, especialmente nas situações em que o espaço foi transformado por eventos narrativos” (JENKINS, 2004). O exemplo de Jenkins se refere à sensação de encontrar um espaço alterado, e a nostalgia que isso pode produzir. Mas o espectro de sensações e informações que podem ser transmitidas é interminável.

## Como a interação nasce no espaço

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

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

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

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

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

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

Novamente fazendo a ressalva em relação ao termo “narrativa”, o que Jenkins descreve são as infinitas possibilidades que podem fazer parte da experiência com *The Sims*. O que pode não ter ficado claro, e para o que Jenkins chama atenção, é que as possibilidades não estão apenas asseguradas por um sistema de programação que gera eventos aleatórios ou pelo sistema que governa as vontades dos personagens. A experiência do jogador não se resume a isso, passando também pelo design do espaço. Sejam as casas de *The Sims*, com seus artefatos com propriedades únicas, decorada pelo

próprio jogador; ou Minecraft com suas cavernas escuras, cheias de riquezas e monstros; a experiência não pode ser delimitada a um conjunto de possibilidades que alcança níveis exponenciais, e que se manifesta através da programação do jogo.

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

### Referências bibliográficas

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- JUUL, Jesper. Games Telling Stories – a brief note on games and narratives. Disponível em [www.gamestudies.org/0101/juul-gts/](http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/) (acessado 24/7/2011), 2001.
- \_\_\_\_\_. A Clash between Game and Narrative: A thesis on computer games and interactive fiction. Disponível em <http://www.jesperjuul.net/thesis/> (acessado 24/7/2011), 1999.
- LAUREL, Brenda. Computers as Theatre. Reading, MA: Addison-Wesley, 1993.
- MACHADO, Arlindo. Pré-Cinemas e Pós-Cinemas. 5ª Edição, Papirus Editora: São Paulo, 2008.
- MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck – O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- PEARCE, Celia. Theory Wars: An Argument Against Arguments in the so-called Ludology/Narratology Debate. Disponível em <http://www.lcc.gatech.edu/~cpearce3/PearcePubs/PearceDiGRA05.pdf> (acessado 24/7/2011), 2005.
- \_\_\_\_\_. Spatial Literacy: Reading (and Writing) Game Space. Disponível em [http://lcc.gatech.edu/~cpearce3/PearcePubs/Pearce\\_FROG\\_FINAL.pdf](http://lcc.gatech.edu/~cpearce3/PearcePubs/Pearce_FROG_FINAL.pdf) (acessado 24/7/2011), 2008.
- SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.
- WAALZ, Steffen P. *Toward a Ludic Architecture: The Space of Play and Games*. Pittsburgh, PA: ETC Press, 2010.