

Jogos eletrônicos e narratologia: aprofundando noções de interatividade na narrativa

Clarissa Marquezepi Picolo¹

Resumo: o presente artigo explora a questão sobre as narrativas de jogos eletrônicos, dando ênfase na influência que a interatividade exerce sobre a narração e sobre os percursos que essa desenvolve. Contemplando abordagens tanto narratológicas quanto ludológicas, o texto discute os jogos *Sonic*, *The Hedgedog 3* (1994), *Half-Life* (1998) e *Chrono Trigger* (1995), pensando no funcionamento da narrativa destes.

Palavras-chave: narrativa, narratologia, ludologia, interatividade

Abstract: the following article explores the discussion about videogame narratives, emphasizing the influence that interactivity has on the narration and on the narrative paths developed by it. Employing approaches such as narratology and ludology, the text discuss the games *Sonic*, *The Hedgedog 3* (1994), *Half-Life* (1998) and *Chrono Trigger* (1995), thinking about the way the narrative works inside them.

Keywords: narrative, narratology, ludology, interactivity

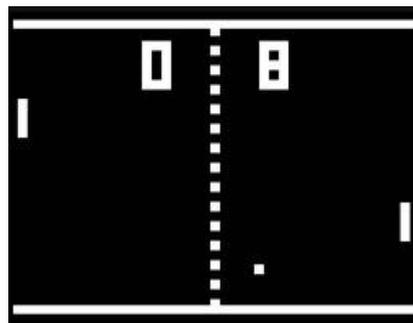
Introdução

O estudo de um jogo eletrônico pode ser conduzido de diversas maneiras, a depender do aspecto que se queira destacar. Por se tratar de uma mídia realizável em diferentes níveis, ou seja, uma mídia que necessariamente se constitui de imagens, sons, movimentos e textos, diferentes abordagens podem ser usadas, conforme se queira priorizar um ou outro elemento. À primeira vista, a gama diversificada que é permitida sobre o jogo eletrônico também representa um problema na metodologia de análise nessa área, levantando a

¹ Universidade Estadual Paulista – UNESP. Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas – IBILCE. Programa de Pós-Graduação em Letras – Estudos Literários. São José do Rio Preto – SP – Brasil. Orientador: Prof. Dr. Alvaro L. Hattnher.

questão: até que ponto um nível de um jogo é separável do todo, de maneira a ser analisado isoladamente? Até que ponto um jogo pode ter seus níveis claramente divididos, para que apenas um seja abstraído e analisado?

A questão tem suas raízes na própria definição de jogo. Sabendo-se o que é um jogo, e sabendo como este é constituído, a separação dos níveis que o integram e sua subsequente análise são justificadas. No entanto, o que é um jogo? É cinema interativo? Literatura interativa? (JENKINS, 2004, p. 118). Na tentativa de sanar a questão, ludólogos e narratólogos lançam mão de conceitos por vezes extremistas, que tendem a priorizar somente um aspecto do jogo. A recente disciplina da ludologia afirma que um jogo é, puramente, um conjunto de regras aplicadas a um mundo simulatório, e que interagir com essas regras é a chave do funcionamento da mídia. (AARSETH, 2004, p. 47). Já alguns narratólogos afirmam que jogo é, necessária e primariamente, uma narrativa, mesmo aquele em que um narrar não exista de maneira alguma (por exemplo, *Pong*, de 1972) (MURRAY, 2004, p. 3).



A tela de *Pong*

É possível perceber que, apesar de nenhuma das duas concepções estar totalmente errada, ambas pecam por apenas priorizar um só aspecto de uma mídia tão diversificada que é o jogo eletrônico, deixando de lado todos os outros. De acordo com Wolf, o jogo foi a primeira mídia a apresentar uma *integridade* tão única formada da combinação de elementos tão diferentes. Ainda segundo esse autor, o jogo mostra ser, nessa combinação, uma mídia que apresenta um ambiente propício para novas formas de *storytelling* e simulação (WOLF, 1991, p. 5). E é justamente essa *integridade* que deve ser observada. Apesar de ainda não estar definido o conceito de jogo, pode-se dizer que este é mais bem observado e analisado quando suas partes são tomadas como um todo constituinte do objeto jogo: o gráfico do cenário, ou a movimentação das personagens, por exemplo, devem ser levados em conta,

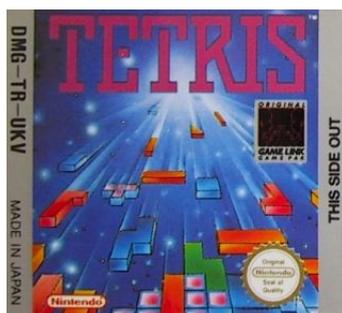
mesmo que com ênfase mínima, para que o jogo não pareça ser uma obra constituída de pedaços que entre si apresentam uma ligação somente superficial.

A proposta deste artigo é, portanto, lançar um olhar sobre os dois aspectos destacados pelas duas teorias principais que estudam os jogos, ou seja, levantar questões tanto sobre a interatividade quanto sobre a narratividade do jogo eletrônico.

O aparecimento e o desenvolvimento da narrativa

Pode-se afirmar que os primeiríssimos jogos lançados comercialmente há cerca de quarenta anos não possuem conteúdo narrativo, apesar de um ou outro apresentar tentativas de marcar o discurso com um determinado tipo de história subentendida, muitas vezes oculta. Esse é o caso do jogo *Tetris* (1984), criado pelo russo Alexey Pajitnov.

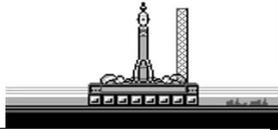
O jogo consiste em um *puzzle* dinâmico onde o jogador deve encaixar as peças que



Capa de *Tetris* para o GameBoy

surtem na tela com as já existentes no quadro. O atraente do jogo é a dificuldade que gradualmente aumenta conforme a velocidade; no entanto, uma história existente por trás desse quebra-cabeça não é relevante para impulsionar a *gameplay*, mesmo porque os únicos indícios que temos da existência de uma história são cenas que aparecem no momento em que o jogador perde depois de atingir, pelo menos, 100.000 pontos – uma marca relativamente rara de conseguir sem treino constante. A cena representa um “desfecho” diferente, a depender de quantos pontos foram conseguidos:

Pontos	Cena Final (desfecho)
100.000	

200.000	
>250.000	

A palavra “desfecho” parece soar um pouco fora de contexto quando se fala de um jogo que aparentemente não tem história, mas aqui este termo funciona como “o evento que finaliza processo da *gameplay*”, ou seja, seja uma cena, um diálogo, uma *cut-scene*, o desfecho no jogo funciona tanto como o finalizador da história quanto o finalizador da ação de jogar. No caso de *Tetris*, as quatro cenas são representações diferentes de *algo que aconteceu* devido ao fato de o jogador ter atingido uma determinada quantidade de pontos. Esse *algo* é um momento, é uma situação que envolve uma causa e uma consequência para que possa ocorrer. Dessa maneira, *Tetris* é um jogo que possui em si uma tentativa de narrativa, porque mostra um resultado, mostra uma consequência das ações do jogador. Usa-se aqui “tentativa” de narrar porque uma narrativa propriamente dita não existe. Ademais, segundo Juul, o termo “narrativa” – definido por ele como “estado inicial” → “mudança do estado” → “retorno ao estado inicial” – não se aplica muito bem à mídia game. Usando *Space Invaders* (1997) como exemplo:

If we *play Space Invaders*, we find that we cannot actually restore the initial state; we cannot win since every wave of aliens is followed by another. As players we are fighting to *realise* an ideal sequence of events, but the actual playing is not this sequence. (JUUL, 2001)

Muito se especula sobre qual seria o motivo que explicaria o lançamento de foguetes e naves ao final do jogo. A especulação se estende da área da narratologia até a sociologia, em que ainda vigora uma discussão sobre a possível mensagem subliminar política que esses foguetes representariam. No entanto, essa afirmação depende mais de uma interpretação sugestiva do que analítica, porque, afinal, o jogo não tem narrativa – ao menos, não

claramente estruturada. *Tetris* realmente ofereceria uma história, na qual, depois de muito juntar os blocos, um desfecho seria alcançado?

Apesar da incerteza que esse jogo suscita, o fator de suposta narrativa que ele apresenta é um sinal de que a mídia dos jogos eletrônicos tem em si o potencial de contar histórias. E isso ficou provado com *SuperMario World* (1990), para o NES, onde uma clássica história de conto de fadas (um pouco reformada para os moldes do jogo) é apresentada. A Princesa Peach Toadstool é seqüestrada pelo dragão Bowser, e fica a cargo de Mario e seu irmão Luigi resgatá-la.

Contrariamente a jogos de simulação e história aberta, como *The Sims*, (2000), e *SimCity*, (1989), – apesar de a estrutura narrativa se apresentar um pouco fraca para poder balancear toda essa força interativa – em *Super Mario World* o jogador vive a aventura de Mario, uma história de começo, meio e fim pré-determinados. Neste jogo não existem escolhas que afetem o fluxo principal da narrativa, o que faz com que a interatividade aja puramente no nível da *gameplay*, em que o jogador escolhe aquele ou outro caminho, ou escolhe fazer ou não alguma fase opcional. No entanto, o jogador *deve* escolher.

Esse dever, no momento em que a estrutura narrativa começa a ser propriamente desenvolvida nos jogos eletrônicos, representa o início de um tipo de jogo: aqueles que possuem narrativa. E isso fica ainda mais reforçado com o lançamento dos primeiros RPGs eletrônicos, como *Zelda* (1986) e *Final Fantasy* (1987). Poder-se-ia dizer que este desenvolvimento ainda primitivo da narrativa nos *games* consumiu um pouco de recursos primordialmente lúdicos que a mídia oferecia, e estabeleceu uma certa ditadura por parte do jogo. Mas, ao contrário do que afirmam ludólogos mais radicais, jogos com narrativas ainda são jogos, ainda são interativos, com a diferença de que possuem um tipo de interatividade *diferente* daquela oferecida por jogos sem narrativa ou puramente simulatórios. A experiência oferecida ao jogador pode ser diferente, mas não no sentido de que o aumento do nível narrativo cause uma perda do nível da *gameplay*; a existência da narrativa do jogo expande as possibilidades de interatividade para outro ramo, em que o jogador pode interagir muito ou pouco dentro de uma história que já tem alguns elementos fixos. Jogos com narrativa permitiriam, portanto, que o jogador experimentasse uma participação mais ou menos realística dentro de uma história que ele quer jogar ou vivenciar. Possibilita que o

jogador veja “de perto” aquela ou outra saga. E isso é um fator de separação e de valorização dos jogos com narrativa em relação aos jogos de simulação.

Tomemos como exemplo dois jogos do gênero *first-person shooter* que foram lançados quase que simultaneamente pela Valve: *CounterStrike* (1999) e *Half-Life* (1998). O primeiro deles simula um conflito armado entre duas facções inimigas (policias e terroristas), em que uma tem que destruir a outra primeiro para ganhar. O jogo oferece uma grande variedade de armas, de pistolas à granadas, que estão à disposição do jogador. O objetivo do jogo é, basicamente, atirar e matar os jogadores do time inimigo. *Counter Strike (CS)* é, portanto, um jogo sem narrativa constitutiva explícita. *Half-life* também é um *first-person shooter*, exatamente como *CS*: os comandos, a sensibilidade do controle e até o estilo gráfico são os mesmos. No entanto, *Half-Life* tem um protagonista, Gordon Freeman, e uma história que chega ao fim depois de cerca de 10 horas de jogo. O protagonista possui densidade psicológica, dramas internos e estabelece conflitos com outros personagens presentes no jogo e com a história em si, tornando-se notável na narrativa (BOBANY, 2008).

Os dois jogos são iguais no nível lúdico: atirar em um inimigo em *CS* e em um outro inimigo em *Half-Life* representa a mesma experiência de *game*, porém em nível narratológico, *Half-Life* tem muito mais a oferecer. Quem joga *Half-Life* vai estar sujeito a cumprir um script pronto, podendo interagir nas brechas que lhe serão permitidas; no entanto, ele estará participando, da posição mais privilegiada de todas, da saga de Gordon Freeman (usa-se saga porque a história do personagem estende-se e torna-se grandiosa conforme foram lançados outros títulos da série protagonizados por ele).

O caso de *Half-Life* ilustra bem como determinadas abordagens não conseguem fornecer uma análise que cubra os aspectos relevantes de um jogo, devido a sua multiplicidade. Esse jogo não se caracteriza exclusivamente por *gameplay*, nem por narrativa: trata-se de uma entidade que une harmoniosamente os dois.

Após tais considerações, verifica-se que a presença da narrativa nos jogos é um fator enriquecedor para a mídia. Percebe-se que ela possui a capacidade não só de simular, mas também de contar histórias e possibilitar que narrativas sejam vistas de pontos de vista privilegiados.

Apesar de toda a discussão existente na área sobre o benefício ou o malefício que a narrativa representa para um jogo, não se pode negar que a união entre ela e interatividade representa um papel crucial na evolução da mídia, e até na sua consolidação e independência. Especula-se que a procura dos jogadores hoje ainda é maior por jogos que apenas simulem do que por aqueles que contem histórias ou experiências cinematográficas (AARSETH, 2004, p. 52); mas os jogos com narrativas representam uma boa fatia dos títulos existentes e em muito contribuíram para a consolidação da mídia.

Narrativa + Interatividade

Tetris é considerado um jogo revolucionário, porque propõe um ato de jogar quase infinito – você pode jogá-lo durante todo o seu tempo de vida, sem que enjoje, sem que o jogo torne-se monótono. A mesma coisa com xadrez ou com *Counter Strike*. No entanto, é difícil jogar *Half-Life* do começo ao fim mais de uma vez sempre prestando atenção em todo o conjunto lúdico + narrativo do jogo.

De acordo com Aarseth, os jogos não precisam mais do que um conjunto de regras aplicado ao mundo do jogo – ou seja, a *gameplay* – para que um jogo se constitua como tal. Qualquer outra característica presente seria somente um adorno:

[...] games are eminently themeable: you can play chess with some rocks in the mud, or with pieces that look like the Simpson family rather than kings and queens. It would still be the same game. The “royal” theme of the traditional pieces is all but irrelevant to our understanding of chess. Likewise, the dimensions of Lara Croft’s body, already analyzed to death by film theorists, are irrelevant to me as a player, because a different-looking body would not make me play differently. When I play, I don’t even see her body, but see through it and past it. (AARSETH, 2004, p. 48)

De certa maneira, esse posicionamento aplica-se a tais jogos que, como foi explicado anteriormente, não fornecem nenhum conteúdo narrativo que seja razoável de atenção ou que demonstre níveis mais elevados de perplexidade.

Por outro lado, Murray (2004, p. 3) levanta uma questão importante com relação à narrativa do jogo. Segundo a narratóloga, uma pergunta perene em relação aos estudos culturais de jogos é “o que veio primeiro, a narrativa ou o jogo?” No caso, Murray crê que a

narrativa seja a natureza de qualquer jogo. Apesar da resposta, o interessante na sua linha de raciocínio é exatamente a pergunta. Usando um exemplo:

Sonic, The Hedgedog 3 (1994) é um *plataformer* dividido em fases que vão aumentando de dificuldade conforme o jogador progride por elas. O jogador deve guiar o protagonista Sonic e seu companheiro Tails por essas fases, juntar o máximo de anéis possíveis (100 anéis = uma vida extra) e derrotar os chefões para zerar o jogo. Apesar de serem poucas as regras as serem seguidas, o jogo tem fases bem difíceis, o que faz com que muito tempo e dedicação sejam gastos para se chegar até o final.

No entanto, *Sonic 3* tem uma história e uma narrativa, e em função delas existe um



Tela inicial do jogo

minigame opcional, e em função desse *minigame* existe pelo menos um final diferente daquele conseguido seguindo o fluxo normal das fases. A interatividade desse jogo permite que o jogador escolha entre um menor esforço e um final não tão bom ou um esforço maior para um final melhor.

A história tem como protagonista Sonic que, para deter o seu arqui-inimigo Prof. Robotnik, deve coletar todas as esmeraldas daquele planeta para que Prof. Robotnik não as roube para dar energia às suas invenções malucas e, conseqüentemente, destruir o planeta. A história tem, inclusive, um mediador entre o bem e o mal: um outro porco-espinho chamado Knuckles, inicialmente amigo dos heróis, mas que foi induzido pelo Prof. Robotnik a roubar as esmeraldas e tramar contra Sonic.



À esquerda, a cena em que Knuckles rouba as esmeraldas; à direita, uma cena em que Sonic e Tails lutam contra uma das formas de Robotnik.

Essa narrativa é somente percebida no jogo por meio de curtas cenas que aparecem no começo e no final de cada fase. Nenhuma palavra é dita e nenhuma outra explicação é dada. Todo o processo narrativo é passado por ações que Knuckles e Robotnik realizam contra Sonic.

Caso o jogador termine o jogo seguindo linearmente as fases, Sonic derrota o Prof. Robotnik. Esse não é um final muito bom, porque o vilão manteve consigo as esmeraldas. Para obter um final melhor, o jogador deve procurar nas fases anéis gigantes que escondem as esmeraldas. Ao entrar nesses anéis, Sonic é levado para uma outra dimensão onde há um *minigame*. Caso ele consiga vencer o *minigame*, receberá a tal esmeralda. Se o jogador progredir assim até o final do jogo, na última fase ele terá todas as esmeraldas consigo e, além de derrotar o Prof. Robotnik, terminará o jogo com o item causador dos problemas da história. Ou seja, o desfecho é melhor.



Tela inicial do *minigame*. O jogador deve coletar todas as esferas azuis evitando as vermelhas.

Se o jogador não se importar com a história, a jogabilidade seguirá um rumo natural esperado para os jogos da série *Sonic*: as fases aumentam de dificuldade, deve-se sempre coletar anéis, ao final da fase há um chefe. Se o jogador decidir fazer o final bom da história, a jogabilidade também muda, porque ele deverá se submeter a um *minigame* difícil, em alternância com as fases. Ou seja, a *gameplay* do jogo será não-linear em função desse outro percurso narrativo.

Portanto, conclui-se que a narrativa é um elemento que atua no desenvolvimento da jogabilidade, e a interatividade permite que essa narrativa afete mais ou menos o jogo. A narrativa e a interatividade juntas contribuem na formação de um jogo com muitas possibilidades de ação por parte do jogador. Qualquer jogo é interativo porque isso é uma característica da mídia. No entanto, jogos que possuem narrativa, apesar de serem mais dificilmente re-jogados, permitem uma outra experiência de interação, uma em que o

jogador pode, se quiser, se envolver com a história, e, caso assim escolha, poderá ali decidir o que acha melhor.

SONIC GOT A CHAOS EMERALD

SCORE	17300
RING BONUS	4200
PERFECT	0

Caso o jogador colete todas as esferas azuis sem errar, ele recupera uma das esmeraldas roubadas. Feito isso oito vezes, o jogador terá o melhor desfecho do jogo.

Chrono Trigger (1995)

Chrono Trigger é considerado um dos maiores jogos de todos os tempos. De acordo com a revista japonesa *Nintendo Power* de 1995, esse RPG clássico é revolucionário por incluir múltiplos finais, *sidequests* diretamente relacionadas com o fluxo da história, mas com foco no desenvolvimento das personagens, sistema de batalhas inovadores (*active time battle*) e gráficos elaborados, desenhados pela mão do famoso ilustrador Akira Toriyama. Lançado inicialmente para SNES, o jogo foi transportado para o Playstation e para o Nintendo DS.



Capa de *Chrono Trigger* para o Nintendo DS

Nele, o jogador interpreta o papel de Crono que, devido a um acidente com uma máquina teletransportadora criada pela inventora Lucca, é obrigado a viajar no tempo para resgatar uma de suas amigas, Marle. Ao longo da jornada, Crono se reúne com Lucca e, ao reencontrarem Marle, os três começam uma jornada para tentar voltar para seu tempo.

Nessas viagens eles acabam por conhecer outras personagens que se unem a eles, formando assim uma *party*. Devido a uma sucessão de eventos, Crono e sua *party* terminam por se envolver com Lavos, um ser alienígena devorador de mundos que planeja consumir (ou já consumiu, depende do tempo em que as personagens estão) o planeta delas. A *party*, então, decide deter Lavos para poder salvar o planeta.

A *gameplay* de *Chrono Trigger* é bem esperada para esse tipo de gênero. RPGs são jogos que geralmente se definem pelo tipo de história e pelo tipo de jogabilidade disponível, e, conseqüentemente, pelo tipo de interação. Explicitando:

- o jogador se movimenta livremente por cidades, casas, *dungeons*, e até pelo mundo;
- o jogador pode iniciar uma conversa com qualquer *NPC* que aparecer;
- cada personagem comandado possui *level*, possibilidade de trocar de armas, armaduras e acessórios;
- o jogo tem um *menu*, onde o jogador pode verificar o status de cada personagem, os itens que possui, os logs das missões;
- o aumento do *level* vem junto com a aquisição de novas habilidades;
- a exploração de um *dungeon* vem sempre acompanhada de batalhas e aquisição de novos itens;
- onde é possível, o jogador pode comprar, vender e customizar os itens que tem;
- o jogo possui *sidequests* conectadas e não conectadas à história central.

Existem outros elementos que podem ser citados aqui, mas eles não permitiriam tanta generalidade para o gênero, já que o sistema de batalhas, itens e evolução variam de jogo para jogo. Um exemplo seria o fato de Crono nunca falar nada e, quando fala, sua pronúncia é na verdade uma das opções que o jogador escolheu. Sendo assim, o protagonista de *Chrono Trigger* é, de certa maneira, indefinível, pois a enunciação dele depende de quem está jogando. E a depender da fala escolhida, alguns detalhes na história mudam. Um exemplo é quando Crono é visto como um criminoso: caso o jogador escolha as melhores



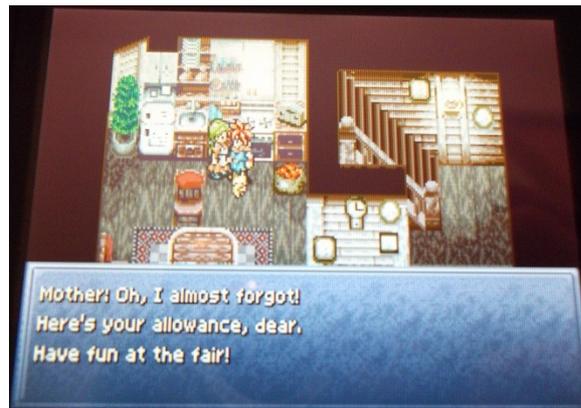
falas, ele será absolvido e ganhará itens raros; caso o jogador decida interpretar um Crono malvado, ele será declarado culpado e não ganhará os itens.

Um outro fator relevante é que, geralmente, RPGs permitem que o jogador insira um nome que preferir para a personagem sem usar o nome já pré-concebido para ela. Na maioria dos RPGs isso só acontece com o protagonista, mas em *Chrono Trigger*, isso é possível para todas as personagens comandáveis. Isso realçaria ainda mais a indefinição do protagonista, e sugeriria um poder de ação maior que o jogador pode ter sobre os outros personagens: apesar de não escolher o que eles falam, o jogador pode escolher o nome deles.



Tela onde o jogador pode escolher mudar o nome da personagem.

A *gameplay* do jogo permite um tipo de interação bastante intensa com a história fornecida. Primeiramente porque a possibilidade de conversar com qualquer outro personagem na tela é muito enriquecedora. Essas personagens dão dicas, comentários, explicações que muitas vezes tapam buracos na trama ou adicionam informações que tornam o jogo mais interessante. Ademais, é por meio dessas conversas paralelas que o jogador toma conhecimento das *sidequests* disponíveis.



Essa é uma cena em que Crono está indo para um festival. Caso o jogador não converse com a mãe dele, ele não receberá essa “mesada” que é, na verdade, um bom dinheiro para o começo do jogo.

Outro tipo de diálogo relevante para o jogo são aqueles que ocorrem entre as personagens sobre os eventos do próprio jogo. Ao jogador só é permitido andar com três personagens na *party* ativa (que explora e faz batalhas), e existem sete personagens comandáveis no jogo. Nesse caso, o jogador deve escolher quem levar consigo: Crono é sempre fixo porque é o protagonista, então outros dois personagens são selecionados. A depender de quem for escolhido, o jogador vê pontos de vista diferentes dos eventos da história. Isso porque nos eventos mencionados essas personagens fazem comentários e conversam entre si, e são nessas conversas que o jogador conhece melhor essas personagens e conhece outros pontos de vista acerca dos eventos da história. Isso expande a narrativa, porque o jogador tem a possibilidade de adequar as personagens de acordo com seu gosto. Se gostar de mais humor na história, provavelmente manterá Marle na *party* ativa, pois trata-se de uma personagem descontraída. Se preferir comentários mais sérios e explicativos, provavelmente escolherá Robo ou Lucca, que são personagens mais inteligentes que cômicas.

A interatividade existente em *Chrono Trigger* também permite alterações no curso principal da história, fazendo assim com que o jogador mude de um percurso pré-traçado para outro. Em outras palavras, o jogo possui essencialmente pontos fixos da história que devem existir para que a narrativa se estruture e faça sentido; alguns desses pontos fixos são opcionais ou proporcionais a outros, dando assim a possibilidade de o jogador escolher entre um e outro, sem desestruturar a narrativa. O jogador tem o poder de mudar o final da história *dentre os finais possíveis permitidos*, e não criar um novo final por si só, por exemplo. Fosse esse o caso, a narrativa do jogo não poderia se desenvolver tanto para não correr o risco de se desestruturar e perder o sentido. No entanto, quem joga um RPG já

espera vivenciar a história que está ali proposta sob o ponto de vista do protagonista: é uma noção pré-formada para RPGs de console. Portanto, quem joga *Chrono Trigger* irá participar na história da posição mais privilegiada de todas (a do herói) e dentro do que lhe é permitido, irá agir. Seja falar com outras personagens, seja explorar melhor uma cidade ou uma floresta, seja comprar quantas armas o dinheiro puder, seja terminar o jogo com o final mais desejado.

No caso, *Chrono Trigger* possui dois divisores de águas, ou seja, dois eventos que mudam drasticamente o jogo a depender da escolha do jogador. O primeiro deles é uma batalha com um dos vilões que, em tempos passados, amaldiçoou uma das personagens da *party*, o espadachim Frog. Caso o jogador o derrote, esse vilão morre e Frog, libertado da maldição, vai embora. Caso o jogador decida poupar a vida do vilão, este se junta à *party* e Frog continua a jornada como antes. O segundo deles é, na verdade, uma gama de eventos que o jogador pode escolher fazer, que na essência são a mesma coisa: derrotar Lavos. O que vai tornar diferente cada batalha e, portanto, cada desfecho – essa é a luta contra o último chefe, o maior vilão do jogo – é a época da história do mundo do jogo em que o jogador decide derrotá-lo. Dependendo da época em que o jogador escolher, o final pode ser neutro, bom ou ruim. Por exemplo, se ele escolher confrontar Lavos depois que este já destruiu o planeta, o final provavelmente será ruim. O melhor desfecho, no entanto, só é possível em um *new-game+*, em que o jogador pode derrotar Lavos em uma época muito remota na história do mundo, quando o vilão ainda não tinha nem começado a destruir o planeta.

Considerações Finais

Este artigo procurou demonstrar por meio de alguns exemplos como a narrativa e a interatividade trabalham juntas na formação de um jogo. Apesar de a questão metodológica ter permanecido não resolvida, pode-se ver que os dois aspectos priorizados por duas correntes teóricas diferentes têm muito a contribuir quando analisados em conjunto.

A partir dos exemplos aqui apresentados, percebe-se que a ausência de qualquer um desses elementos, narrativa ou jogabilidade, o jogo não existiria. A mídia é da maneira que é porque consegue unir em si fatores tão diversificados e por vezes até contraditórios.

Um jogo seria, portanto, uma experiência passada a partir dessa união. Seria uma vivência balanceada entre nível de interação e a narrativa apresentada, onde o jogador possui espaço considerável para se movimentar dentro de uma história já pré-determinada. Ficou claro que, por primazia, o objetivo dos jogos que possuem narrativas, apesar de não possuírem altos níveis de interatividade, é possibilitar que o jogador veja uma história do ponto de vista mais privilegiado: o do protagonista.

Referências Bibliográficas

AARSETH, E. Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. In: HARRIGAN, P.; WARDRIP-FRUIIN, N. (Org.). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press, 2004. p. 45-55.

ASSIS, J. P. *Artes do videogame: conceitos e técnicas*. São Paulo: Alameda, 2007.

BAL, M. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. 2nd ed. Buffalo: University of Toronto Press, 2007.

BOBANY, A. *Video Game arte*. Teresópolis: Editora Novas Idéias, 2008.

COUNTER STRIKE. Uma produção de Minh "Gooseman" Le Jess Cliffe. Washington: Valve Corporation, 1997. 1 CD.

CHRONO TRIGGER. Uma produção de Takashi Tokita, Yoshinori Kitase e Akihiko Matsui. Tóquio: Square, 1995. 1 cartucho.

GOMES, R. Narratologia e Ludologia: um novo round. In: VIII Brazilin Symposium in Games and Digital Entertainment. Anais eletrônicos. Disponível em <www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21_09.pdf>. Rio de Janeiro:SBM, 2009. Acesso em: 21 dez 2010.

HALF-LIFE. Uma produção de Marc Laidlaw. Washington: Valve Corporation, 1998. 1 CD.

JENKINS, H. Game Design as Narrative Architecture. In: HARRIGAN, P.; WARDRIP-FRUIIN, N. (Org.). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press, 2004. p. 118-130.

JULL, J. Games Telling Stories? –A brief note on games and narratives. *Game Studies*. v.1, 2001. Available at <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>>. Acesso em: 30 dez 2010.

KOBAYASHIKAWA, B. The Spoilers. *The Unofficial Gameboy Tetris Home Page*. 7 sep 1998. Disponível em: <<http://synergy.design.ucla.edu/gallery/kobashik/tetris/>>. Acesso em: 02 jan 2011.

MURRAY, J. From Game-Story to Cyberdrama. In: HARRIGAN, P.; WARDRIP-FRUIN, N. (Org.). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press, 2004. p. 2-11.

REUTER, Y. Abordagens metódicas. In: _____. *Introdução à análise do romance*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

SONIC, THE HEDGEDOG 3. Uma produção de Takashi Thomas Yuda, Hirokazu Yasuhara e Yuji Naka. Tóquio: Sega, 1996. 1 cartucho.

TETRIS (GameBoy). Uma produção de Hirokazu Tanaka. Kyoto: Nintendo Co., Ltd, 1989. 1 cartucho.

WALLIS, J. Making Games that Make Stories. In: HARRIGAN, P.; WARDRIP-FRUIN, N. (ed.). *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge: The MIT Press, 2007. p. 69-80.

WOLF, J. P. *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press: 2007.