
Quem narra nos videogames? Percepções iniciais da narratologia em jogos¹

Thiago Henrique Gonçalves ALVES²

Soraya Madeira da SILVA³

Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos (OIIQ)

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

RESUMO

O presente artigo versa sobre os estudos de videogames na área da comunicação e da narratologia. A pesquisa parte da pergunta: quem narra nos videogames? A partir disso, revisitamos o papel do narrador na literatura e das novas mídias como histórias em quadrinhos e cinema que foram consolidadas ao longo do século XX. A partir disso, voltamos nosso olhar para quem narra as histórias nos videogames. Nossos objetos de análise são os jogos *Super Mario Bros* (1985, Nintendo) e *The Legend of Zelda* (1986, Nintendo). Ao final propomos uma reflexão sobre o narrador mostrador e as diversas formas de se contar uma história nos videogames.

PALAVRAS-CHAVE: videogames; narrador; *game studies*; narratologia; comunicação.

INTRODUÇÃO

Os videogames com menos de um século de vida já se consolidaram como uma mídia massiva. Hoje, dentro de uma lógica de mercado e de consumo de massa, a indústria de jogos eletrônicos já domina a maior parte da fatia do lucro, superando inclusive linguagens hegemônicas como o cinema, a televisão e a música. Contudo, os videogames vão além de números e cifras. Com as atuais tecnologias os jogos eletrônicos ganham cada vez mais camadas de profundidade e de estrutura narrativa.

Partindo do pressuposto que os videogames também são mídias que se contam histórias, é normal que possamos estudá-los à luz das teorias narratológicas. Assim, uma

¹ Trabalho apresentado no GP 20 Games, XXIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação ICA-UFC, e-mail: thiagosenaufc@gmail.com

³ Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação ICA-UFC, e-mail: sorayamadeira@ufc.br

pergunta surge: quem narra nos videogames? Nos estudos literários, a figura do narrador é o ponto de partida da história, seja em primeira ou terceira pessoa⁴, sendo qualquer pessoa que conta uma história (Alves, 2009). Vemos o mundo diegético a partir de sua visão de mundo e daquilo que ele nos mostra. Então como seria essa figura do narrador nos jogos digitais?

Nosso objetivo, então, é identificar o narrador em jogos digitais, sua representação e suas características. Como objeto, escolhemos dois jogos localizados na década de 1980 do século XX, período no qual os videogames ganharam destaque em seus consoles de uso doméstico. Os jogos escolhidos são *Super Mario Bros* (1985, Nintendo) e *The Legend of Zelda* (1986, Nintendo), o primeiro sendo um marco nos jogos estilo plataforma, e o segundo dando início a uma franquia gigantesca no gênero aventura.

Iniciaremos o trabalho apresentando o conceito clássico de narrador, originado nas teorias literárias, e colocando-o em contraste com duas mídias que questionaram a identidade desta figura: o cinema e as histórias em quadrinhos. A partir do audiovisual do cinema e das imagens desenhadas e sequenciadas das HQs, teóricos como Gaudreault e Jost (2009) e Lucas (2011) refletem sobre quem seria este novo narrador - se este for o melhor termo para designar à instância narradora. Uma vez percorrido este ponto de partida com a análise de mídias mais antigas que os jogos digitais, podemos partir para o estudo deles e de como teóricos como Arsenault (2009), Majewski (2003), Salen e Zimmerman (2012), Tessaro (2018), Sá (2007), Beatriz, Martins e Alves (2009).

A PROBLEMÁTICA DA FIGURA DO NARRADOR NO CINEMA E NAS HQS

O estudo da figura do narrador pode ser encontrado já na Antiguidade, na qual “Platão e Aristóteles distinguem três tipos de narrador: o orador ou poeta que usa a sua própria voz; alguém que assume a voz de uma ou mais pessoas que não a sua e que fala pela voz delas; alguém que usa uma mistura da sua própria voz com a de outras.” (Alves, 2009). Dando um pulo temporal e chegando à contemporaneidade, o estudo do narrador passa a ser classificado como categoria literária. Genette (2017) o divide em quatro possibilidades categóricas:

⁴ Deriva do vocábulo latino “narro” que significa “dar a conhecer”, “tornar conhecido”, o qual provém do adjetivo “gnarus”, que significa “sabedor”, “que conhece”. Por sua vez, “gnarus” está relacionado com o verbo “gnosco”, lexema derivado da raiz sânscrita “gnâ” que significa “conhecer”. O narrador é a instância da narrativa que transmite um conhecimento, narrando-o. Qualquer pessoa que conta uma história é um narrador. (Alves, 2009).

1) *extradieético-heterodieético*, paradigma: Homero, narrador em primeiro grau que narra uma história da qual é ausente; 2) *extradieético-homodieético*, paradigma: Gil las, narrador em primeiro grau que narra sua própria história; 3) *intradieético-heterodieético*, paradigma: Xerazade, narradora em segundo grau que conta histórias das quais em geral ela está ausente; 4) *intradieético-homodieético*, paradigma: Ulisses nos cantos IX até XII, narrador em segundo grau que conta sua própria história. (Genette, 2017, p. 77)

Estas quatro divisões para o narrador apontam para a presença de um enunciador para a história. Embora possam existir diferenças entre as definições acima tratadas, é consenso que não existe uma obra literária sem a figura de um narrador. Pelo menos não sem questionar ou tensionar essas categorias citadas. Com o desenvolvimento de mídias como o cinema e as histórias em quadrinhos, este tensionamento ficou evidente, pois as teorias literárias não dão conta de prover um arcabouço teórico suficiente para categorizar e definir os elementos das novas narrativas. Com o vídeo, o som e a sequência de quadros das mídias acima, não era possível fazer uma transposição de elementos narrativos de um meio impresso para outros audiovisuais.

E, ao refletirmos sobre o assunto, podemos perceber que as histórias em quadrinhos, o cinema e os videogames não apresentam essa divisão de narrador de maneira tão visível como na literatura. Nos quadrinhos, alguns traços dele podem aparecer por meio de um recordatório. No cinema, com um pensamento em *off* ou uma tela é possível reconhecer um personagem como narrador. Mas mesmo quando isto acontece, há momentos da história no qual o narrador parece não estar presente e, mesmo assim, a narrativa continua existindo. Isso leva à pergunta: como o cinema e as HQs fizeram para superar essa barreira de uma possível “inexistência” do narrador?

Gaudreault e Jost (2009, p. 57) são enfáticos quando apontam que “Não há narrativa sem que haja uma instância que narre”, e completam afirmando que “o filme é muito diferente do romance pelo fato de poder *mostrar* ações sem *dizê-las*” (idem). E que instância seria essa? No caso, seria um *meganarrador*, formado pela mostraçõ e pela narraçõ. A mostraçõ é a primeira camada de narratividade do filme, na qual os fotogramas sã o articulados para formar imagens em movimento. Ela contém o mostrador, responsável pela filmagem, enquadrando com o devido ângulo aquilo que deverá ser visto pelo público. A narraçõ é a segunda camada, que articula planos, dando sentido à sequência de imagens. Aqui o narrador aparece como o responsável pela montagem do filme, pela construção da narrativa a partir do que foi filmado.

Este narrador pode se dividir em dois tipos: o narrador explícito, que se apresenta como um personagem que usa palavras para contar a própria história, e o narrador implícito, que seria um “grande imagista”, aquele que fala através de imagens e sons em uma linguagem cinematográfica (idem). Os dois nem sempre são o mesmo, apesar de ser possível sua coexistência em um filme. No entanto, essa espécie de “apagamento” da instância discursiva nos filmes pode dar a impressão de que não há enunciação nenhuma, ficando esta a cargo do espectador.

Vejamos agora a discussão sobre o narrador nos estudos de HQs. Lucas (2011) levanta o questionamento e problemática sobre o assunto, indicando que não há um consenso entre definições da figura do narrador nas HQs. Na sua revisão sobre a literatura, os termos divergem segundo cada pesquisador. Alguns desses pesquisadores, como Paulo Ramos (2009), evitam usar o termo narrador para histórias em quadrinhos, preferindo expressões como cena narrativa. Lucas (2011) também traz Gaudreault e Jost e seu conceito de mostrador para aplicá-lo aos quadrinhos, mas indica que, nas HQs, seria mais adequado o termo mostrador-sonorizador, “um agente da enunciação responsável pela visualização dos quadros, das imagens e dos sons (tornados gráficos) aos quais o leitor terá acesso ou não (pois que não há narrativa quadrinizada sem “alguém” que enquadre, mostrando, ou não, imagens e sons) (idem, p. 1).

A partir desta revisão, Lucas (2011) faz uma proposta de tabela comparativa com base na obra de Ducrot (1987 *apud* Lucas, 2011), que indica que existem três instâncias narrativas: o “produtor efetivo do enunciado e exterior à narrativa”, o “locutor (“quem fala” e interno à narrativa”, e o “ponto de vista (“quem vê”) (idem, p. 8). Lucas (2011), então, faz o exercício de pensar nas correspondências dessas instâncias com a obra de Genette e com o que temos nas HQs. O resultado é o seguinte:

Tabela 1 - Resumo comparativo entre termos de Genette, Ducrot e HQs

Genette	Ducrot	HQs
Autor	Produtor efetivo do enunciado e exterior à narrativa	Autor; produtor efetivo e externo à narrativa

Narrador	Locutor (“quem fala”) e interno à narrativa	Mostrador-sonorizador, interno à narrativa
Centro de perspectiva	Ponto de vista (“quem vê”)	Pontos de vista e de audição do mostrador-sonorizador

Fonte: Lucas (2011, p. 8)

O resultado dessa tabela aponta para presença e distinção de três instâncias diferentes dentro do estudo semiótico-narratológico. O autor, pessoa física que escreve que produz a obra em si. O narrador, a voz que não necessariamente é a mesma do autor, podendo ser um locutor interno da narrativa ou até mesmo um mostrador-sonorizador. E o ponto de vista dessa instância.

Contudo, levantamos o questionamento como se daria a relação autoria - narração nestas diferentes mídias. O romance literário, por mais que haja a intervenção de um editor por trás do livro, é fruto de um trabalho solitário de um escritor ou escritora, ou seja, de um único autor (em geral). As histórias em quadrinhos e o cinema são frutos de trabalhos coletivos, no qual muitas das vezes todos os envolvidos assumem autoria. Essa diferenciação entre autores seria suficiente para mudar o mostrador interno da narrativa? E no caso dos jogos digitais, por exemplo, cuja autoria também é coletiva, o que temos ali é um mostrador criado por um autor ou pelo coletivo? É difícil responder estas perguntas, pois os videogames (a exemplo do cinema e das histórias em quadrinhos) assumem cada vez uma linguagem palimpséstica.

QUEM NARRA NOS VIDEOGAMES?

Entre boa parte dos pesquisadores de jogos digitais, há uma espécie de consenso sobre como os videogames são mídias complexas. E, à medida que a tecnologia foi evoluindo e possibilitando a criação de jogos cada vez mais diversos, foi aumentando o emaranhado teórico sobre eles. Essa complexidade se aplica inclusive à própria definição de jogos. Não é incomum vermos cada pesquisador com uma definição diferente. Juul (2019) e Salen e Zimmerman (2012), por exemplo, elencam diversas conceituações de diferentes autores em suas obras, para em seguida acrescentar suas respectivas contribuições.

Em uma mídia complexa, então, podemos deduzir que a narrativa transmitida através dela carrega seu intrincamento. Com o embate entre narratologistas e ludologistas encerrado, podemos afirmar que jogos digitais podem possuir narrativas e, portanto, seus elementos podem ser estudados à luz dos princípios da narratividade.

Como vimos anteriormente, com a chegada de uma nova mídia, os estudos literários se tornaram insuficientes para analisar os novos objetos. Assim como aconteceu com as HQs e o cinema, as teorias narrativas existentes tiveram que se adaptar às propriedades destes. Encontramos o mesmo caminho sendo trilhado pelos estudos de jogos.

Podemos identificar nos jogos eletrônicos vários elementos de uma narrativa: personagens, espaço, ação, tempo, dentre outros. No entanto, eles possuem algumas particularidades, como a interatividade através do gameplay, a dependência do jogador para o avanço da história, a possibilidade de o jogador poder alternar entre linhas narrativas diferentes (em caso de jogos com missões secundárias, por exemplo), dentre outros. Se há narrativa, há narrador, de acordo com o que vimos no tópico anterior. Ou, pelo menos, alguma versão sua, como o mostrador-sonorizador. Nos jogos, contudo, identificá-lo é uma tarefa mais difícil do que parece. Tanto que diversos autores trazem visões bem distintas sobre o assunto.

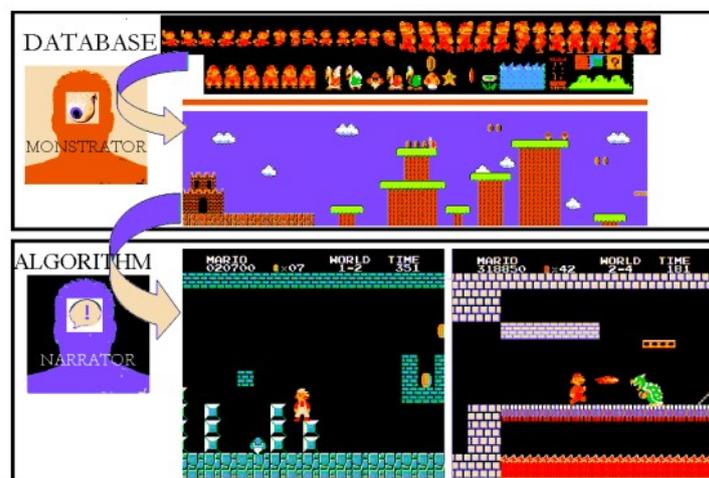
Arsenault (2006) indica que há dois modos de narração: a diegética e a mimética. No primeiro, a mensagem passa do narrador ao narratário de forma verbal ou escrita, ela é dita. No segundo, a mensagem é mostrada, a ação é representada diretamente. Com base em Manovich (2001), Arsenault indica que há dois elementos fundamentais na estrutura de uma nova mídia: a base de dados e o algoritmo.

Em Super Mario Bros., exemplo apresentado pelo autor, a base de dados contém todas as pequenas peças presentes no jogo: os personagens, os inimigos, os cenários, os itens (cogumelo, flor) etc. O algoritmo é quem organiza os movimentos dos inimigos, as sequências de eventos, e apresenta isso ao jogador. Ou seja, a partir da tela inicial, o jogador vai dando comandos que agem na base de dados (ir para a direita, pular, segurar um item) e o algoritmo interpreta os resultados destes comandos e os traduz para o jogador. Portanto, há duas autoridades narrativas no jogo eletrônico: a primeira, formada pela base dados, é o mostrador, “cuja existência (conceitual) se deve ao trabalho (real) dos designers de níveis, dos designers de jogos, dos testadores, etc”

(Arsenault, 2006, p. 54). E a segunda, formada pelo algoritmo, cujo poder se traduz em fazer com que o jogador sinta que faz parte do jogo, é o narrador.

Em ambos os casos, ocorre uma "conversa", para usar a analogia bastante precisa de Crawford, entre o jogador e a autoridade de comunicação, na forma de uma alternância entre "Eu faço isso" e "Então isso acontece". (...) Em todos os casos, uma autoridade narrativa sempre traduz dados digitais, variáveis e operações matemáticas em ações ou eventos de personagens que fazem parte de outro sistema de signos: o da narrativa. (Arsenault, 2006, p. 63, tradução nossa⁵.)

Figura 1 - Base de dados/Mostrador e Algoritmo/Narrador



Fonte: Arsenault, 2009.

A distinção entre diegético e mimético também aparece no texto de Majewski (2003), que conecta os conceitos ao de narrador. O narrador diegético, segundo o autor, quase não aparece, apenas deixa vestígios de sua presença. Isso não significa que ele seja invisível; ele fica mais evidente nas *cutscenes*, nas quais tem o controle do que é contado. Esse tipo de narrador é criado pelos designers de jogos, que dão vida a ele através dos roteiros escritos, o que indica que sua principal ferramenta é a linguagem verbal. Majewski (2003) ainda aponta que este tipo de narrador tem conhecimento sobre os eventos narrativos do passado, do presente e do futuro. O jogador, geralmente, tem conhecimento do passado e do presente; mas, em alguns casos, pode ter um breve relance do futuro através de *cutscenes*, que indicam que o jogador vai jogar a história até chegar naquele ponto. Neste tipo de narração, não há muito espaço para a

⁵ In both cases, a “conversation”, to use Crawford’s rather spot-on analogy, takes place between the player and the communicating authority⁶², in the form of an alternation between “I do this” and “Then this happens.” ... In all cases, a narrative authority always translates digital data, variables, and mathematical operations in character actions or events that are part of another system of signs: that of the narrative. (Arsenault, 2006, p. 63)

participação do jogador; ele fica restrito a seguir o fluxo narrativo proposto, a não ser que o jogo ofereça narrativas paralelas, como em missões secundárias.

O narrador mimético, por outro lado, mostra, não conta (idem). É ele que controla os aspectos audiovisuais da história, como iluminação, cores, som etc, e é o responsável pelo que está sendo exibido para o jogador. Apesar de este narrador possuir várias técnicas narrativas à sua disposição, elas são limitadas no quesito da jogabilidade: não podem interferir nas ações do jogador. O narrador mimético também pode transferir sua função para o jogador.

É interessante notar que os videogames conseguem compensar ainda mais as limitações que impõem ao narrador mimético, transferindo parte da responsabilidade pela narração mimética do designer do jogo para o jogador. Diferentemente de qualquer outro meio narrativo (exceto o teatro, e especialmente o teatro ambiental discutido anteriormente nesta tese), a visão do público sobre a ação é determinada pelo próprio público. (Majewski, 2003, p. 27, tradução nossa⁶)

Assim, podemos perceber que os narradores diegético e mimético estão invariavelmente conectados ao designer do jogo (ou designers), não existem como instâncias independentes. Além disso, os dois são limitados pela natureza interativa dos jogos, por sua jogabilidade. Mas, quando a combinamos com as *cutscenes*, percebemos a complexidade narrativa presente nos jogos digitais.

Em uma diferente linha de raciocínio, Salen e Zimmerman (2012), em sua descrição dos elementos narrativos de um videogame, trazem o conceito de descritores narrativos. Estes descritores são qualquer oportunidade de o jogo poder comunicar a história para os jogadores. Logo, tudo dentro do jogo pode ser um elemento narrativo. Apesar de não identificar a figura do narrador como vimos nos autores acima, os descritores narrativos o substituem. E, se olharmos este conceito aproximando-o das obras vistas anteriormente, podemos perceber que os descritores narrativos englobam as funções tanto do narrador diegético quanto do mimético.

Ao deslocar esta discussão para o âmbito nacional, encontramos reflexões interessantes na tese de Annye Cristiny Tessaro, intitulada “*Narrativas e Games: um*

⁶ Interestingly, video games are able to further compensate for the limitations they impose on the mimetic narrator by shifting some of the responsibility for mimetic narration from the game designer to the game player. Unlike any other narrative medium (except theatre, and especially the environmental theatre that was discussed earlier in this thesis), the audience’s view of the action is determined by the audience itself. . (Majewski, 2003, p. 27)

olhar do design literário- artístico” (2018). A autora acrescenta à definição de narrativa em jogos a noção de Pinheiro e Branco (2006, p. 36 *apud* Tessaro, 2008, p. 66) de que:

A narrativa em games não se resume à história que está sendo contada. De fato, não se resume nem a como está sendo contada (um narrador, um herói, linearmente, com elipses de tempo, etc.). Mas deve compreender também as decisões de interface que disponibiliza ao jogador, bem como os dispositivos técnicos de que dispõe.

A partir disso, a autora indica que há três tipos de narradores em jogos eletrônicos: o narrador-câmera, o narrador-jogador e o narrador-protagonista. O primeiro, tal qual uma câmera, tem a função de organizar os elementos visuais do jogo e mostrá-los ao jogador. O segundo está no controle do tempo e do fluxo da narrativa; é o explorador dos ambientes do jogo e é quem toma as decisões de por onde a narrativa seguirá. O terceiro “é o personagem principal que vive os fatos da narrativa, principalmente nas de primeira pessoa. Ele é o centro dos eventos, que dá ação e movimento para a história” (Tessaro, 2018, p. 133). A autora não associa nenhum destes narradores aos designers de jogos, que, por sua vez, também não são associados ao conceito de autores. Tessaro (2018) explica que não é possível atribuir a um só indivíduo o trabalho coletivo de criação de um jogo.

A visão de Sá (2007) sobre o narrador em jogos é semelhante à de Majewski (2003): o narrador está camuflado e não é quem conta, é quem deixa saber. Mal aparece no jogo, mas existe. É ele quem vai decidir de que forma o jogador visualizará a história, que, por sua vez, é criada previamente por este narrador de forma que o narratário (o jogador), a descubra. O autor não faz nenhuma correlação entre o narrador e os designers de jogos, deixando-o como uma instância narrativa isolada.

Beatriz, Martins e Alves (2009) posicionam o narrador de acordo com sua função em relação à realidade do jogo. Ele pode ser em primeira pessoa, exercendo a função de ação e participando da realidade do jogo, assumindo o papel do personagem principal; ou pode ser em terceira pessoa, cuja função é a de interpretação da realidade do jogo para o jogador. Assim, os dois podem se alternar durante o jogo, conduzindo a história de maneira coerente para o jogador. Os autores, assim como Sá, não associam o narrador com quem cria a narrativa. Apesar de não usarem o termo, o narrador em terceira pessoa de Beatriz, Martins e Alves (2009) parece estar próximo ao algoritmo de Arsenault (2009), ao narrador mimético de Majewski (2003), aos descritores narrativos

de Salen e Zimmerman (2009), ao narrador-câmera de Tessaro (2018) e ao narrador de Sá (2007).

Diante de tudo o que foi exposto até aqui, podemos concluir que, apesar de ser possível existir nos jogos digitais um narrador que conta, o narrador que mostra é o predominante nestas narrativas. Ele irá controlar o que é apresentado para o jogador, organizar a interface e traduzir os comandos do jogador em uma resposta visual na tela. Ele está presente durante o ato de jogar e as *cutsscenes*, sendo mais proeminente nas últimas. Aproxima-se dos conceitos de narrador explícito e narrador implícito de Gaudreault e Jost (2009)⁷ e se assemelha ao conceito de mostrador-sonorizador nas HQs trazido por Lucas (2011).

Ainda que tenhamos conseguido compreender a natureza do narrador em jogos digitais, não significa que identificá-lo será uma tarefa fácil. Mas é a ela que nos dedicaremos no tópico seguinte.

SUPER MARIO BROS E THE LEGEND OF ZELDA: ONDE ESTÁ O NARRADOR?

Retornemos aos nossos objetos na década de 1980 e tentemos investigar como se dá a percepção do narrador neles, já que sua função segue o que vimos acima. Como sabemos, por exemplo, que em *Super Mario Bros* (1985, Nintendo) e *The Legend of Zelda* (1986, Nintendo) temos um objetivo: resgatar a princesa? Há alguém que fale ou mostre isso para o público?

Figura 2 - Início e final de Super Mario Bros

⁷ O conceito de mostrador, trazido pelos autores, se perde um pouco quando aplicado aos jogos digitais, especialmente se interpretado literalmente, como a camada de narratividade de filmagem. Ainda que possa haver uma captação de imagens através de vídeo durante a produção dos jogos, o resultado pode trazer outros ângulos e enquadramentos, e certamente trará a iluminação, as cores, a trilha sonora - e aqui, voltamos para o conceito de narradores implícitos e explícitos, responsáveis pela edição, e não para o de mostrador.



Fonte: Nintendo (1985)

O primeiro jogo que vamos observar é o *Super Mario Bros* (1985, Nintendo). A figura 2 aponta para a primeira tela do jogo e a última. Quando começamos o jogo, somos guiados pela jogabilidade de plataforma, na qual se permite apenas ir para frente (da direita para esquerda) e de cima para baixo, a depender do *level design* da fase. De uma fase para a seguinte, não há a figura clara de um enunciador como na literatura, mas é possível observar que existe a presença de um narrador, que indica a progressão do jogador no jogo (com os indicadores World 1-1, World 1-2, World 2-1 etc). Temos aqui, portanto, um narrador que mostra, como o narrador mimético de Majewski (2003), o algoritmo de Arsenault (2009), o narrador-câmera de Tessaro (2018), o narrador em 3ª pessoa de Beatriz, Martins e Alves (2009) e o narrador de Sá (2007).

A cada quatro fases, o cenário do jogo muda: de um ambiente mais aberto e colorido para um outro mais fechado e escuro. A trilha sonora também muda, de uma mais alegre para uma mais tensa. Ao final da fase, aparece um inimigo diferente dos vistos anteriormente, mais poderoso (Bowser), que o jogador deverá enfrentar. Na fase World 1-4, a primeira na qual encontramos a mudança descrita acima, assim que o jogador derrota o Bowser, uma tela aparece indicando que ele na verdade resgatou o personagem Toad, que o informa que a princesa está em outro castelo.

Figura 3 - Mario resgata Toad



Fonte: Nintendo (1985).

Aqui é a primeira vez que temos algum contato com a narrativa. Percebemos que houve um resgate, mas que a verdadeira personagem que devemos resgatar é a princesa. Também há a indicação que a aventura continua, com o jogador percorrendo outras fases, com níveis de dificuldade crescentes, até chegar ao castelo certo (o oitavo, no caso). Aqui, temos a presença do narrador que conta, que se assemelha ao narrador-diegético de Majewski (2003), o algoritmo de Arsenault (2009), o narrador-câmera e o narrador-jogador de Tessaro (2018).

A ideia do *level design* do jogo parece estar relacionada ao que vimos sobre o narrador mostrar a história, e, ocasionalmente, contá-la. A narrativa vai se desenvolvendo com a progressão do jogador, que, por sua vez, não tem influência alguma sobre ela. Claro que há algumas limitações presentes na narração, tanto pela tecnologia da época quanto pela capacidade ainda restrita de se elaborar narrativas mais complexas nos videogames. O jogo não permitia ao jogador voltar para uma parte que ele já passou, por exemplo, mas alguns recursos visuais davam pistas da narrativa em andamento, como: os cogumelos, os canos e os castelos no final de cada mundo, assim como a bandeira levantada no final de cada fase, lembrando ou transparecendo a ideia de conquista de territórios por parte do protagonista. Estes elementos se assemelham aos descritores narrativos de Salen e Zimmerman (2013) e ao conceito de database de Arsenault (2009).

Figura 4 - Cartela inicial do jogo, lista de tesouros e instruções



Fonte: Nintendo (1986)

A figura 4 mostra três momentos distintos do jogo *The Legend of Zelda* (1986, Nintendo). O primeiro quadrado à esquerda é a cartela inicial com um contexto da história. “Muitos anos atrás, o príncipe das trevas “Gannon” roubou a Triforce do Poder. A Princesa Zelda possuía a Triforce da Sabedoria. Ela a dividiu em 8 partes para esconder de Gannon antes de ser capturada. Vá atrás das 8 partes, Link, para salvá-la” (Nintendo, 1986). Logo em seguida, aparece uma lista com os símbolos de todos os tesouros que o jogador pode encontrar ao longo do jogo. Depois, aparece um recado, aparentemente dos *game designers* do jogo, recomendando que o jogador olhe o manual do jogo para mais detalhes. Aqui temos uma sequência de narrador que conta, de acordo com os autores vistos previamente, narrador que mostra e os *game designers* como narradores temporários, por assim dizer.

Figura 5 - Início do *gameplay* e cartela final



Fonte: Nintendo (1986)

Após o aviso, começa o jogo, o mundo abre e o jogador se depara com o quadrado 1 da Figura 5, solto em um mundo sem muita explicação, no qual a

exploração e a aventura são elementos-chave para a jogabilidade. O narrador, aqui, se encaixa ao conceito de narrador-jogador e narrador-protagonista de Tessaro (2018), que conduz o ritmo e o tempo do jogo e é o personagem principal, respectivamente. Há também o narrador diegético de Majeswki (2003) e o narrador em 1ª pessoa de Beatriz, Martins e Alves (2009). A evolução da narrativa se dá através da progressão do jogador, da mesma forma que em Super Mario Bros.

No segundo quadro, ao final, após derrotar Gannon e resgatar Zelda, aparece para o jogador a cartela final encerrando a história. “Obrigado, Link, você é o herói de Hyrule. Finalmente a paz volta para Hyrule. Isto encerra a história” (Nintendo, 1986). Não há um aprofundamento maior que isso na história; muito do que se tem vem de entrevistas e de livros publicados posteriormente, mas o que interessa aqui para nós é qual instância narra isso para os jogadores. Neste final, temos a presença do narrador que conta, o mesmo que vimos na análise anterior.

Os dois objetos compartilham uma característica que pode ser comum a toda obra de arte que tem como pressuposto narrar uma história a alguém: a figura, seja do narrador literário, do mostrador-sonorizador ou dessa instância nos videogames possuem a finalidade de contar essa narrativa para alguém (leitor, espectador, jogador etc). O que mostra ou pelo menos sugere que este texto é aberto. Nesse caminho, nós temos nos escritos de Umberto Eco algumas pistas que podem nos ajudar a desvendar ou indiciar quem narra nos videogames. Em seu livro *Lector in Fabula* (2015), o semiótico italiano trata de uma série de questões sobre o leitor e a obra literária. Ele afirma que uma das possibilidades é de o texto guiar a interpretação do leitor e, mesmo sendo uma história fechada internamente, ela pode ser considerada aberta de um ponto de vista externo. O outro ponto que Eco traz em seu livro é a existência do leitor e do autor modelo, no qual a existência do texto já é pensada com o público certo para seu consumo. Contudo, ele nos alerta da capacidade interpretativa do leitor e do autor, o que, novamente, faz com que o texto seja algo aberto mesmo tendo uma estrutura pensada, à princípio, para ser fechada.

Consideramos esses conceitos de Umberto Eco pertinentes por dois motivos. O primeiro é que, diferente da literatura, do cinema e das histórias em quadrinhos, que possuem um público-alvo ou leitor ideal, os videogames contam com um fator próprio de sua linguagem - a jogabilidade. Portanto, por mais que essas obras possam ser abertas sob o ponto de vista interpretativo, os videogames o são a partir da construção

da narrativa. Assim, a jogabilidade e o jogador fazem parte dessa instância que pretende contar a história. Embora os jogos tenham contextos e premissas, o jogador também ajuda a construir a narrativa. Dessa forma, podemos repensar a tabela 1 de uma outra forma e, em seguida, partimos para nossas considerações finais.

Tabela 2 - Divisão revista e adaptada para inserção dos videogames.

Genette	Ducrot	HQs	Videogames
Autor	Produtor efetivo do enunciado e exterior à narrativa	Autor; produtor efetivo e externo à narrativa	Autoria coletiva. <i>Game Design</i> é externo à narrativa.
Narrador	Locutor (“quem fala”) e interno à narrativa	Mostrador-sonorizador, interno à narrativa	Narrador que conta, narrador que vê. Quem desempenha o papel de narrador pode variar, podendo ser interno ou externo à narrativa.
Centro de perspectiva	Ponto de vista (“quem vê”)	Pontos de vista e de audição do mostrador-sonorizador	Pontos de vista e de audição do jogador.

Fonte: autoria própria com base em Lucas (2011).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Um bom ponto de partida para estudar novas mídias é começando pelas que surgiram antes dela (Bolter; Grusin, 2000). Com base no percurso que aquelas mídias fizeram, tanto artística quanto academicamente, podemos teorizar acerca das novas, de tal forma que, com o tempo, podemos deixar este suporte em teorias de outras disciplinas para criar teorias próprias da nova área. E assim aconteceu com os jogos digitais.

O conceito de narrador originado nas teorias literárias funciona, até certo ponto, para explicar alguns fluxos e elementos de novas mídias, mas esbarra nas particularidades destas. Com o cinema e as HQs, vimos que os conceitos de mostrador e de mostrador-sonorizador surgem para nos ajudar a identificar o que ou quem seria a instância narrativa nestes meios. Com os videogames, inicialmente poderíamos pensar que a ideia de mostrador seria replicada ou replicável. Mas, curiosamente, a literatura (pelo menos a que trouxemos neste trabalho) sobre narrativas e jogos não usa este termo, preferindo utilizar simplesmente narrador, ainda que este possa ser subdividido em outros tipos e atribuído a diferentes sujeitos, como o protagonista, o jogador ou até mesmo o designer de jogos.

O narrador em jogos digitais costuma mostrar a história, não contá-la, mas não se restringe a só um entre estes dois papéis. Às vezes mostra, às vezes conta. Está presente em todos os elementos do jogo, como a história, a interface, a trilha sonora e o ambiente espacial. Sua flexibilidade e transitoriedade permite ao jogador explorar aquele mundo sem ter sua jogabilidade afetada, o que deixa sua experiência mais agradável e imersiva.

Nos dias de hoje, com todo o poder de processamento dos consoles atuais, as narrativas têm ao seu dispor inúmeras possibilidades materiais para se desenvolver, coisa que os consoles de antigamente não tinham, o que tornava sua narrativa bem limitada. Nos jogos analisados, vimos que a narrativa era apresentada ao jogador principalmente durante a exploração do jogo e que, ocasionalmente, havia a inserção de alguma tela um pouco mais explicativa. Ou seja, temos a presença do narrador que mostra e do que conta.

Mesmo com todo o poder tecnológico dos videogames hoje, a presença de uma narrativa nos deixa mais conectados ao jogo, dá sentido a nossas ações ao jogar, nos ajuda a entender melhor os objetivos e pode criar um vínculo emocional do jogador com o jogo. No fim das contas, o narrador pode nos mostrar ou contar a história, contanto que a finalidade do jogo se mantenha a mesma: a diversão e o prazer que sentimos ao jogá-lo.

REFERÊNCIAS

ALVES, Jorge. Alegoria. In: CEIA, Carlos (org.). **E-Dicionário de Termos Literários (EDTL)**. S.I: S.I, 2009. p. 1. Disponível em: <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/narrador>. Acesso em: 14 ago. 2023.

ARSENAULT, Dominic. **Narration in the video game**. Université de Montréal, Dept of Art History and Film Studies, Montréal, 2006.

BEATRIZ, Isa; MARTINS, Jodeilson; ALVES, Lynn. A CRESCENTE PRESENÇA DA NARRATIVA NOS JOGOS ELETRÔNICOS. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES, 8., 2009, Rio de Janeiro. **Proceedings** [...] . Rio de Janeiro: Sbgames, 2009. p. 7-16. Disponível em: https://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult2_09.pdf. Acesso em: 14 ago. 2023.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: The Mit Press, 2000.

ECO, Umberto. **Lector in fabula**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

GAUDREAULT, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.

GENETTE, Gérard. **Figuras III**. São Paulo: Editora Estação da Liberdade, 2017.

JUUL, Jesper. **Half-Real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais**. São Paulo: Blucher, 2019.

LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. NARRATOLOGIA E HQS: o problema do “narrador”. In: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 1., 2011, São Paulo. **Anais** [...] . São Paulo: Usp, 2011. p. 1-14. Disponível em: https://jornadas.eca.usp.br/anais/1asjornadas/eixo_hq_linguagem.php. Acesso em: 03 jul. 2023.

MAJEWSKI, Jakub. **Theorizing video game narrative**. Centre for Film, Television and Interactive Media, School of Humanities and Social Sciences, Queensland: Bond University, 2003. Disponível em: http://www.few.vu.nl/~A.Eliens/create/local/story/mthesis_jakub.pdf. Acesso em: 14 ago. 2023.

MANOVICH, Lev. **The language of the new Media**. Massachussets: Mit Press, 2001.

MARTINELLI, Felipe Orsini. **Os jogos digitais vistos pelo jogador: análise de aspectos narrativos**. 2016. 178 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP.

SÁ, Alexandre Machado de. Focalização Narrativa nos VideoGames. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES, 6., 2007, São Leopoldo. **Proceedings** [...] . São Leopoldo: Sbgames, 2007. p. 1-6. Disponível em: <https://www.sbgames.org/papers/sbgames07/artanddesign/full/ad11.pdf>. Acesso em: 14 ago. 2023.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: interação lúdica: volume 3**. São Paulo: Blucher: 2012

TESSARO, Annye Cristiny. **Narrativas e games: um olhar do design literário-artístico**. 2018. 199 f. Tese (Doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2018.