
Foco narrativo: uma dimensão analítica do universo ficcional de Pentiment¹

Lívia RODRIGUES²

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

Este trabalho busca explorar o foco narrativo e seu impacto na narrativa através do jogo Pentiment, analisando como a alteração do ponto de vista pode impactar a sua dimensão ética. O jogo foi escolhido por possuir uma alternância no foco narrativo, como citado, e por se definir como um jogo de exploração e investigação, o qual permite ao jogador agir de acordo com o que foi possível conhecer do mundo ficcional da obra, revelando assim, nuances que se relacionam com a dimensão ética. A análise foi feita levando em consideração a noção de globalidade e ethos (Klastrup, Tosca, 2004), e apresenta apenas uma pequena parte de uma pesquisa que está em desenvolvimento.

PALAVRAS-CHAVE: Pentiment; Foco narrativo; Ethos; Games.

Introdução

Diferentemente de outros modelos canônicos de narrativa, os videogames combinam um modo narrativo e um modo experiencial, que permitem a exploração de mundos ficcionais (Marti, 2014; Bourassa, 2010). Em outras palavras, a narrativa viabilizada pelos videogames não possui um “receptor comum”: o próprio jogador se torna coautor da história, construindo-a junto ao jogo.

Entre outros aspectos, um dos fatores que influenciam na exploração do jogo é o foco narrativo: o ponto de vista adotado pelo jogador ao acessar o jogo. Essa perspectiva não só permite materialmente que o jogador acesse o mundo virtual, mas também que incorpore o status, as opiniões e a história do seu avatar, impactando a exploração do mundo. Essa exploração é ainda mais afetada quando há não só um ponto de vista adotado durante a trama, que é ocasionado pela mudança no foco narrativo.

Um dos jogos que levanta a questão do foco narrativo como aspecto de impacto na exploração do mundo é Pentiment, desenvolvido pela Obsidian em 2022. O jogo segue o modelo de escolhas e consequências, as quais são tomadas pelo jogador através do

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

² Mestranda do curso de Comunicação, do Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFPB, e-mail: liviavgr@gmail.com

personagem Andreas Maler, artista que se envolve em uma série de crimes e assassinatos em um intervalo de tempo de 25 anos, nas cidades fictícias de Kiersau e Tassing.

A exploração do mundo se dá por meio das escolhas feitas anteriormente de acordo com as decisões tomadas pelo jogador, fundamentados não apenas em relações causais, mas também diante da experiência do protagonista e do conhecimento que se tem de outros personagens. A discussão se intensifica ainda mais quando se percebe que no enredo há uma alternância no foco narrativo, a partir do momento que o jogador incorpora a personagem Magdalene Druckeryn, mudança que permite ao jogador outra perspectiva de exploração da cidade e seus habitantes. A partir disso, tendo em vista o modelo do jogo e a importância do debate acerca do seu formato narrativo descrito acima, esse trabalho se direciona pela pergunta de pesquisa *“Como a mudança de foco narrativo interfere na exploração do jogo Pentiment?”*

O jogo foi escolhido por possuir uma alternância no foco narrativo, como citado, e por se definir como um jogo de exploração e investigação. Com isso, tem-se por objetivo entender como a perspectiva das personagens incorporadas durante a trama afeta a forma que o jogador explora a cidade e obtém informações para o cumprimento de suas missões. Para isso, se optou por um método de análise da narrativa proposto por Ringot (2020), que se baseia em analisar os cinco aspectos do mundo do jogo a ser explorado, isto é, o *mythos*, *topos*, *ethos*, *prâgma* e *tekhné*. Entretanto, devido a extensão da análise, esse trabalho busca analisar apenas alguns aspectos da dimensão do *ethos*, em prol da realização de um trabalho posterior que possibilite a análise dos demais tópicos.

Neste caso, o *ethos* deve ser analisado de acordo com o foco narrativo adotado, para que possa ser comparado, revelando as diferenças de cada perspectiva adotada. Fundado nisso, espera-se que a pesquisa possa contribuir com a discussão sobre foco narrativo nos videogames, além de colaborar com a exposição do diálogo entre os autores estudiosos do tema, o qual não se apresenta com frequência na área.

A forma narrativa

Uma das definições clássicas de narrativa é a advinda do trabalho de Labov (1972), o qual a define como um método de recapitular as experiências, de forma a combiná-las em uma sequência verbal de orações à sequência de eventos que se deduz que realmente ocorreram. Desta definição, extrai-se que um dos elementos fundamentais da narração é a própria história, que é passada através de um emissor à um receptor.

Tal conceituação pode ser facilmente aplicada ao se tratar de romances ou filmes, entretanto, ao pensar acerca da narrativa em dispositivos que “se afastam dos modelos canônicos da narrativa” (Marti, 2014), como os videogames, esta conceituação clássica que permite apenas um enunciador parece não ser o suficiente para a análise desses enredos. Nesse contexto, o discurso narrativo parece aderir cada vez mais a uma multiplicidade de estratégias de comunicação, a qual leva em consideração não apenas o papel do emissor, mas do próprio receptor como agente ativo e formador da narrativa.

Ainda que em toda forma narrativa o receptor é chamado para utilizar de experiências, fatos e emoções para preencher as lacunas da história (Gerrig, 1993), nos videogames essa narrativa não se encontra no “estado puro”, como diria Bourassa (2010), mas combinam um modo narrativo e um modo experiencial:

“Esta particularidade coloca uma forma de aporia entre, por um lado, o modo linear e temporalidade da narrativa e, por outro lado, o modo não linear e espacial em que interatividade. Tais mundos ficcionais operam em constante oscilação entre esses dois parâmetros fundamentais” (Bourassa, 2010, pág. 156).

Desconsiderar o modo experiencial da narrativa lúdica seria omitir a relação de comunicação entre o jogador e a máquina, e conseqüentemente, a forma narrativa lúdica oriunda dela, a qual faz surgir não um “receptor clássico”, mas um “coautor” da narrativa (Ringot, 2020). Ou seja, o modo narrativo dos videogames não pode ser visto sem que se considere a multiplicidade de canais pelos quais a mensagem é circulada: imagem, som, texto, toque, mecânica etc: “Tantos sinais que não podem ser pensados ou concebidos separadamente dentro de uma mensagem narrativa: no momento da recepção, não constituem tantos discursos distintos, mas compõem uma mensagem única que é entendida como tal pelo narrador.” (Ringot, 2020, pág. 3)

É essa relação que permite que a narração seja realizada. Isto porque, o próprio jogo não depende só daquilo que foi pensado previamente pelos seus produtores, mas também pelo próprio jogador e sua experiência pessoal (Gerrig, 1993) (Cayatte, 2018). Assim, a ação do jogador é necessária para a evolução da história, o que dificulta a definição deste como um “receptor real” (Ringot, 2020).

Diferentemente de outras formas narrativas, os jogos são capazes de aderir a um formato cada vez mais aberto, em contraposição a um único quadro narrativo de sequência. Ao invés disso, através do seu formato surgem inúmeras possibilidades de interações oferecidas ao jogador (Marti, 2014). Distintivamente do que uma forma canônica narrativa pode possibilitar, isto é, o estabelecimento de um discurso narrativo

que permite a exposição de eventos, a mensagem narrativa dentro dos jogos se dissolve em diversas estratégias de comunicação da história, as quais envolvem também o jogador (Genette, 1972) (Ringot, 2020).

Embora distinta, é um erro pensar que devido a isso a forma típica dos jogos de passar uma mensagem não é uma narrativa. Os vetores principais de uma narrativa, seja um discurso ou um texto, não são o seu objetivo nem seu destino, mas apenas instrumentos que permitem o acesso a uma realidade diferente. Assim, ainda que a narrativa dos videogames vá além das formas consagradas, como a concepção de texto ou de imagens, ela não deixa de conceber um mundo ficcional:

A noção de mundo não anula a de texto, pois é preciso um texto para projetar um mundo, mas põe fim a esse culto do significante e da essência sagrada da linguagem literária. Contrariando a concepção do texto da crítica pós-estruturalista, não direciona a atenção para uma textura interna, mas para uma realidade cuja existência o leitor imagina, ou melhor, finge imaginá-lo, como independente da linguagem. Os mundos projetados pelos textos são o produto de uma atividade cognitiva que alguns especialistas chamam simulação mental. Essa atividade constrói um espaço-tempo no qual o usuário carrega na imaginação. Para chegar a este mundo você tem que cruzar o texto, atravessar os significantes, para que a linguagem perca o valor de objeto de contemplação que lhe é atribuída pela perspectiva textualista, e torna-se, ou torna-se novamente, um instrumento de mediação, criação e comunicação (Ryan, 2016, pág. 22)

Diante a noção de mundo, que se evidencia nessa perspectiva como fundamento para uma narrativa, percebe-se que há certos elementos que possibilitam a sua exploração. O texto dá lugar a uma globalidade, que abrange formas narrativas mais singulares, não reduzindo-as a textos. Um dos primeiros trabalhos a desenvolverem a narrativa como uma forma de exploração de mundo foi o de Klastrup e Tosca (2004), que distinguiram três fatores de análise do que elas chamam de globalidade.

O primeiro deles é o *myhtos*, que pode ser definido como o conjunto de histórias que dão consistência ao mundo, que expõem seu sentido e auxiliam na definição de seu universo. O segundo é o *topos*, que se configura como a espacialidade do mundo, e, por fim, o *ethos*, que são os códigos morais concernentes ao mundo e as pessoas, isto é, a ética e a moral que impera. Entretanto, Ringot, ao analisar especificamente os videogames, propôs adicionar mais dois fatores que, em sua perspectiva, viabilizam a análise da exploração de mundo nos jogos: o *prâgma*, que o autor conceitua como a incompletude do mundo que só depende da intervenção do jogador para se atualizar, e a *tekhné*, que é o conjunto das diferentes manifestações técnicas do jogo.

De acordo com Ringot, é impossível pensar a narrativa nos videogames sem considerar esses dois últimos fatores, assim como também é inviável acessar esse mundo sem uma “prótese digital”. Formalizada primeiramente por Bruno Fraschini, a prótese digital seria o meio que permite o jogador agir sobre o mundo ficcional do videogame. Ou seja, seria o avatar controlado pelo jogador, que fornece não só materialmente acesso a esse mundo virtual, mas também é a porta de entrada para que o jogador acesse o status particular do personagem em relação ao espaço que ele atravessa (Fraschini, 2002) (Ringot, 2020). Assim, não só as questões materiais são afetadas pelo avatar, mas também a dimensão narrativa do jogo, a qual pode, por vezes, aderir a perspectiva do personagem, evidenciando outro âmbito desse discurso: o foco narrativo.

O foco narrativo na exploração do mundo ficcional

Diante do exposto, percebe-se que se consideramos a narração no sentido tratado por Kjastrup, Tosca e Ringot, isto é, o de mundo a ser desvendado, sobressai-se uma nova perspectiva acerca do avatar, proposta por Debeaux, que pode ser definida como um personagem investigador:

(...) “muitos videogames fazem do jogador um investigador, inspetor ou detetive privado, mesmo um ser solitário tendo que encontrar seu caminho, realizar missões ou vá em uma aventura para ganhar experiência. A exploração de um espaço divertido para a resolução de um enigma, espaço em que vários objetos podem ser portadores de uma interação como são certas palavras ou expressões em hipertexto ficcional, assim avança o jogador em um universo ficcional e acompanha a narração” (Debeaux, p. 332, 2017).

O mundo é explorado pelo personagem ao mesmo tempo que produz uma narração pautada em sua investigação, aderindo assim às perspectivas que formam não só o próprio personagem, mas também a própria história, evidenciando a importância da análise do foco narrativo.

De acordo com Gerrig, há uma série de processos básicos que permitem que os “receptores” experimentem mundos narrativos mesmo quando as próprias histórias são mal elaboradas (Gerrig, 1993). Um desses processos pode ser nomeado de inferências, que podem ser definidas como o uso das faculdades lógicas dos receptores no intuito de suprir as lacunas dos mundos narrativos:

A conclusão geral é: sempre que assistimos a um filme, assistimos televisão ou lemos um jornal, estamos ativamente suplementando o “texto” (...) assim, mesmo quando interagimos com o que parece ser uma representação completa, trabalhamos arduamente para preencher as bordas (Gerrig, 1993, pág. 29).

Essas “suplementações” não permanecem apenas no âmbito puramente lógico, mas também psicológico, interferindo inclusive na percepção da causalidade dos acontecimentos. Em outras palavras, não só a lógica racional dos acontecimentos importa para as conclusões subjetivas acerca da narrativa, mas também o âmbito psicológico, que por diversas vezes são guiados através das disposições dos personagens: “Particularmente, os leitores (e novamente, utilizo o termo de forma ampla), normalmente atribuem a causalidade a personagens, e não a situações” (Gerrig, 1993, pág. 55)

A causalidade na narrativa percebida pelos receptores é antes o resultado das disposições dos personagens, em detrimento das situações. A exploração do mundo narrativo é direcionada ainda mais quando os seus produtores manipulam a perspectiva pela qual os receptores experienciam os eventos que formam a narrativa:

“Em alguns casos, eles podem penetrar diretamente nos pensamentos de um ou mais personagens para fornecer perspectivas causais explícitas sobre os eventos. Os resultados da pesquisa sugerem que algumas dessas mudanças de perspectiva irão alterar os tipos de estruturas causais que os leitores constroem” (Gerrig, 1993, pág. 60)

A partir disto, percebe-se que as perspectivas aderidas pelo jogador de acordo com o personagem incorporado podem ser usadas não só para manipular as conclusões do receptor, mas a sua própria experiência de jogo e da globalidade. Esse direcionamento dado pelo ponto de vista só se acentua quando se observa outro processo básico de experimentação narrativa, que é nomeado por Gerrig de respostas participativas.

As respostas participativas podem ser definidas como a performance não inferencial nas narrativas, isto é, são respostas geralmente emocionais que não possuem o objetivo de suprir as lacunas da narrativa, mas que surgem como consequência da participação ativa dos receptores. Ainda que não inferenciais, essas respostas são também produto das inferências, mas o inverso também é verdadeiro: as inferências também surgem das respostas participativas. Isto porque o apego do receptor ao seu personagem pode servir como maneira de se pensar nas inferências, principalmente quando há uma alta adesão ao seu ponto de vista (Gerrig, 1993).

As respostas participativas frequentemente possuem a função de enriquecer emocionalmente e esteticamente os aspectos da narrativa: é através desse processo que o mundo narrativo ganha bases sólidas. Assim, nota-se a importância de se pensar no foco narrativo, tendo em vista sua influência dentro da globalidade, que não se restringe só a conclusões lógicas, mas também a respostas participativas emocionais que lideram as

preferências, esperanças, os picos de suspense e o final desejado pelo receptor (Gerrig, 1993).

É a partir dessas perspectivas que o jogo Pentiment será analisado no próximo item. A conceituação do personagem investigador foi escolhida tendo em vista o caráter do jogo, que se configura como investigativo, enquanto que a questão levantada pela discussão sobre os processos básicos de acesso ao mundo narrativo será explorada através da mudança do foco narrativo que ocorre durante a trama.

Experiência de mundo e o ethos

Como dito, Pentiment é um jogo que segue o modelo de escolhas e consequências, que são realizadas a partir da construção do personagem pelo jogador, assim como através dos diálogos e decisões tomadas anteriormente na trama. No primeiro ato e no segundo ato, o jogador acessa o mundo através de Andreas Maler. Entretanto, após um intervalo de 18 anos, adere-se à perspectiva de Magdalene Druckeryn, filha do tipógrafo da cidade, amigo de Andreas. A mudança, apesar de no tópico analisado ter desenvolvido pouco a personagem feminina, proporciona uma mudança geracional e de gênero, que revela outros tópicos da trama, que devem ser explorados com cautela em trabalhos posteriores.

A narrativa se passa na Alta Baviera no século XVI, na época do Sacro Império Romano-Germânico, e se utiliza de vários elementos para retratar não só a filosofia, a cultura e os costumes da época, mas também a arte. A trama é contada através do estilo de arte Bizantino, possuindo também um contraste com ideias e estéticas humanistas, respectivas ao período ao qual a história se passa. Desde do início, aderindo a algumas mecânicas de RPG, o jogador é convidado a construir seu personagem, escolhendo, por exemplo, os seus objetos de estudo, idiomas e personalidade (Figura 1).

Tais escolhas irão afetar as capacidades do personagem, assim como a forma que ele lida com as questões éticas da trama e tem acesso a informações que afetam as suas escolhas. Ainda que o jogo seja extenso para ser explorado neste trabalho, através do modelo do jogo e da sua alternância de perspectiva, percebeu-se que as decisões éticas são profundamente afetadas não só a partir do modo que o personagem foi construído pelo jogador, mas também como o jogador responde - até mesmo emocionalmente - aos eventos ocorridos com o protagonista e outros personagens. Nesta análise, será utilizado o termo “ethos”, pensado por Klastруп e Tosca (2004), para se relacionar a essa dimensão de tomada de decisão fundamentada em questões éticas.



Figura 1: construção do personagem através da escolha de sua origem.

O ethos pode ser definido como a moral e a ética que imperam no universo analisado. É, basicamente, o sistema que orienta as ações das personagens, bem como guia suas atitudes, reações e opiniões dentro das interações. Assim, o ethos varia de acordo com a experiência de vida do personagem sozinho e com os outros, o que consequentemente, varia de acordo com o ponto de vista adotado na trama (Chauvin, 2020).

Isto porque, ainda que o ethos de um jogo tenha uma relação direta com a sociedade daquele universo, o seu efeito para a experiência do jogo se dá apenas através da relação entre personagem e jogador. Em alguns casos, o personagem pode servir apenas como um fim em si mesmo, enquanto que em outras tramas, ele pode servir como um ator moral, que impacta e influencia a relação com os demais elementos do jogo:

“Se propomos considerar o videogame como um sistema social, na medida em que possibilita a construção de relações interpessoais e veicula pistas sociais que o jogador é levado a interpretar, então os personagens devem ser percebidos, e isso segundo o gênero e a experiência do jogo, como “entidades sociais” (Chauvin, 2020, pág. 2).

Diante disto, percebe-se que de acordo com a maneira que esse personagem é inserido na trama, isto é, a sua função em relação às suas reflexões morais, toda a experiência de jogo é afetada por esse sistema.

No caso analisado, percebe-se que há uma diferença em como essas reflexões são manifestadas: em um primeiro momento com Andreas Maler, não só os diálogos entre os personagens são utilizados como meio de conhecimento ético do jogo, mas também a própria exploração da sua personalidade e vivência, enquanto que quando se assume a forma de Magdalene, as ações restringem-se às relações externas.

Isso é percebido mais fortemente tendo em vista as escolhas morais que cada um dos personagens é solicitado a fazer. Da mesma forma que de Andreas é requerido que ele encontre os assassinos em cada ato do jogo, é também exigido de Magdalene as maneiras de representar Tassing em seu mural, que se relacionam diretamente com as preferências de cada cidadão e a sua própria versão da história da cidade. Para a melhor compreensão dessas diferenças, escolheu-se dividir as análises em dois tópicos: o (1) tempo e o (2) conhecimento da dimensão interna do personagem.

Tempo

Primeiramente, percebe-se que quando se assume a forma de Andreas, o jogo não permite que se conheça todas as versões acerca dos indivíduos da cidade, nem o conhecimento pleno dos prováveis assassinos. Em todos os julgamentos, os suspeitos variam de acordo com o conhecimento da cidade e de suas relações. Apesar de não haver “tempo” para se cumprir as obrigações, como trabalho, alimentação e repouso, o jogo é pautado pelos turnos, que só permitem que uma investigação seja feita por vez, o que não é suficiente no prazo requerido de 3 dias que se conheçam todas as versões e se explore todos os locais e histórias dos suspeitos. Porém, dentro desses turnos, é possível que antes que aconteça uma investigação, o jogador possa conversar com outros moradores locais para saber não informações diretas acerca dos casos de assassinato, mas fatos acerca do cotidiano da cidade, de outros personagens e de suas relações indiretas com os casos: para isso não há prazo.

Dessa forma, a perspectiva acerca dos suspeitos é sempre incompleta, e compete ao jogador escolher quem irá ser seu principal suspeito de acordo com o que foi possível conhecer. No caso, não só nos momentos de exploração e investigação, mas também nos diálogos secundários com seus familiares e inimigos, que são capazes de revelar nuances que podem permanecer escondidas se não desvendadas em conversas que, num primeiro momento, não fazem parte das missões do jogo. Em outras palavras, ainda que os diálogos secundários com indivíduos não suspeitos não revelem diretamente informações acerca do crime, eles servem para situar o suspeito na trama, criando laços afetivos com suas histórias de vida e levando o jogador a tomar decisões de acordo com esses fatores.

Os diálogos secundários feitos através de Andreas permitem que o jogador conheça as nuances morais da cidade, as intenções dos personagens, e acima de tudo, promove que o jogador tenha respostas participativas, que nem sempre são coerentes com

as lógicas racionais do jogo, mas sim com seus aspectos emocionais. Como exemplo, pode se citar um dos personagens conhecido como Martin, que apesar de ser um dos maiores suspeitos tanto no primeiro como no segundo ato e possuir históricos negativos, sua relação com seus familiares e as consequências de sua acusação para eles influencia diretamente na escolha desse suspeito.

Ao conversar com eles, descobre-se que sua esposa e sua mãe sofrem diariamente com suas atitudes, e que temem que algo pior aconteça com ele. No segundo ato, é conhecido também que seu filho morreu, e que, na verdade, até então Martin evoluiu no papel de marido e filho, e que acusá-lo seria privar essas mulheres de ter um futuro feliz. Entretanto, essa dimensão só é conhecida através das conversas secundárias, as quais não estão sujeitas ao tempo. Nesses casos, o jogador é colocado em um impasse entre ser eficaz ou agir de forma ética de acordo com os padrões morais impostos pelo jogo, os quais são descobertos através da sociabilidade (Chauvin, 2020).

Enquanto isso, quando se assume o ponto de vista de Magdalene, a divisão do tempo se altera. A história não mais é dividida por turnos, mas por um relógio comum, que evidencia as horas, os dias e os meses. Embora que, da mesma maneira como nos atos anteriores, não há imposições de tempo para se realizar as obrigações, no caso de Magdalene a história só avança quando se cumpre todas missões investigativas acerca da história da cidade: não há uma parte da história que não seja conhecida.

O jogador é sempre obrigado a estar presente nas investigações porque o tempo só segue quando há o cumprimento de todas as etapas, a partir também dos diálogos com os outros personagens. Conseqüentemente, essa mudança faz com que o jogador depare diferentemente com os aspectos morais da trama. Isto porque, ao contrário da forma que foi abordado anteriormente, no terceiro ato com Magdalene, se explora todas as dimensões da história, mas o próprio jogador terá que fazer as escolhas não com base no que foi possível conhecer, mas nas suas próprias conclusões éticas vistas até então. A forma que a cidade deve ser representada no mural não é uma consequência dos limites impostos pelo tempo, mas da posição moral que o jogador aderiu diante da sua experiência.

A dimensão interna

Outro fator importante a ser considerado ao falar sobre ética é a dimensão interna, isto é, o que o jogo permite que o jogador conheça do âmbito emocional e psicológico

das personagens. Isto porque, como dito, o ponto de vista do personagem pode interferir nas conclusões do jogador, principalmente quando se trata de julgamentos morais.

No primeiro e segundo ato, a partir da perspectiva de Andreas, diferentemente de Magdalene, se conhece não apenas as relações pessoais, mas também a sua reação psicológica aos acontecimentos e as suas análises dos diálogos, que são expostos através dos seus balões de pensamento (Figura 2). Nos diálogos, é possível observar o que o personagem pensa, suas opiniões e até sugestões sobre o assunto. Sob o ponto de vista de Magdalene, ao contrário, em nenhum momento é exposto os pensamentos, dúvidas ou temores da personagem, e o conhecimento de sua personalidade se restringe à forma que o jogador escolhe agir, diante das opções.



Figura 2: balão de pensamento do personagem, que expõe os sentimentos e questionamentos íntimos do protagonista.

A diferença do acesso a essa dimensão é visível desde do início do jogo, quando é exposto a mente de Andreas. Em cada um dos atos, a sua dimensão psicológica é exposta através de um tribunal, nomeado de Palácio da Memória, que varia de acordo com a experiência do personagem, evidenciando seu estado emocional e psicológico (Figuras 3, 4 e 5). É nesse tribunal que seus pensamentos e sentimentos são expostos, inclusive de forma simbólica através das figuras de Beatriz, Preste João, Sócrates e São Grobiano. Cada figura reflete um pensamento do protagonista, que pode ser mais amplamente conhecido se o jogador entender as respectivas histórias de cada entidade. De acordo com o avanço da trama e as consequências de seus atos, é possível através desse mecanismo conhecer o personagem, ao mesmo tempo que através dos diálogos secundários sua história deixa ser revelada.

Torna-se assim viável assumir sua perspectiva emocional, a qual influencia diretamente nas conclusões causais do jogador. Como exemplo, ainda analisando o caso de Martin e sua esposa, é possível perceber que Andreas demonstra desconforto ao falar sobre a perda de filhos, situação a qual Brigita também viveu. Tal evento pode indicar que as conclusões e escolhas do jogador podem ser influenciadas de acordo com a empatia sentida não só por Andreas e sua história, mas também pela semelhança da trajetória do protagonista com outros personagens.



Figura 3: Palácio da Memória intacto no primeiro ato, com Beatriz, Preste João, Sócrates e São Grobiano.



Figura 4: Palácio da Memória no segundo ato, sendo representado apenas por Beatriz, que agora se denomina de “Melancolia”.



Figura 5: Palácio da Memória destruído no terceiro ato, com Melancolia.

Em outras palavras, ao assumir o ponto de vista de Andreas, é possível também aderir a seus sentimentos em relação a outros personagens da trama, que podem ser pautados por sua dimensão pessoal. Enquanto isso, a dimensão psicológica de Magdalene não se faz conhecida de forma direta na trama: suas emoções e opiniões só são percebidas através de suas ações e relações com os outros. Ainda que ela tenha um objetivo bem definido, e passe por transformações na trama que dão origem ao seu crescimento, nada de sua dimensão emocional permite ser conhecida. Magdalene, como dito, se restringe a dimensão externa, sendo conhecida apenas em contato com os outros e sendo formada de acordo com as alternativas que o próprio jogador escolhe.

Como ilustração, é importante considerar as relações familiares de ambos os personagens. Enquanto a relação de Andreas e Sabine, sua esposa, é explorada através da mente do protagonista, refletida em um “labirinto”, todas as relações familiares e amorosas de Magdalene só são evidenciadas nos diálogos com outros, sem que o jogador tenha acesso à sua dimensão interna.

A partir disso, as decisões secundárias que envolvem moralidade como cuidar do pai doente, iniciar ou não um relacionamento amoroso e entre outras, são todas tratadas a partir das conclusões que o jogador chegou através dos diálogos, sem levar em consideração o que a personagem poderia vir a escolher, como é o que ocorre nos primeiros atos com Andreas. Não há caixas de pensamento ou sugestões de escolha de ação: o ponto de vista da personagem e suas consequentes decisões são tomadas unicamente a partir dos diálogos, fazendo com que o jogador tenha menos acesso a

questões éticas, já que elas se restringem a outros personagens e não a própria protagonista e seus sentimentos, motivações etc.

Conclusão

Assim como em outras formas narrativas, o enredo dos jogos é influenciado pelo foco narrativo adotado na trama. A mudança de ponto de vista influencia a exploração de mundo em vários âmbitos. Neste trabalho, buscou-se analisar no jogo *Pentiment* apenas como essa exploração pode ser afetada pela alternância de foco narrativo apenas na dimensão ética, nomeada por Klastруп e Tosca (2004) de *ethos*.

Ambos os personagens, Andreas Maler e Magdalene Druckeryn devem, ao longo da história, realizar escolhas que envolvem questões éticas, as quais geram impasses de acordo com o que foi percebido, conhecido ou vivido pelos protagonistas. Na análise, percebeu-se que dois fatores alteram as escolhas dos personagens que envolvem: (1) o tempo e (2) o acesso à dimensão interna do personagem.

Quando o jogador adentra o mundo através de Andreas, é difícil que ele acesse todas as perspectivas de todos os personagens sobre os assassinatos, isto porque o tempo é dividido em turnos, e não permite uma exploração completa. Enquanto isso, em Magdalene, o tempo só avança à medida que o jogador conhece todas as facetas das histórias a serem consideradas na construção do mural: não há nuances não conhecidas.

Em relação ao acesso à dimensão interna, quando se assume o ponto de vista de Andreas, seus pensamentos e emoções podem ser acessados, e o jogador passa a considerá-los em suas tomadas de decisões, não se limitando às opiniões e posicionamentos dos outros personagens. Entretanto, quando se adere a perspectiva de Magdalene, suas ambições pessoais e sentimentos são construídos pelo próprio jogador. As decisões são tomadas de acordo apenas com os diálogos com os personagens, restringindo-se a dimensão externa. Ainda que em ambos os casos o jogador construa o seu personagem, a diferença é o quanto de sua história pessoal transparece nas tomadas de decisões.

Esse artigo buscou explorar parte da dimensão ética do jogo. Entretanto, é necessária uma pesquisa mais extensa que tenha a possibilidade de explorar mais acuradamente não só o *ethos* e as implicações dos pontos levantados por este trabalho, mas também as outras dimensões que são capazes de serem afetadas pela mudança de foco narrativo.

REFERÊNCIAS

BOURASSA, Renée. **Les fictions hypermédiatiques: mondes fictionnels et espaces ludiques: des arts de mémoire au cyberspace**. Le Quartanier, 2010.

DEBEAUX, Gaëlle. **Multiplication des récits et stéréométrie littéraire: d'Italo Calvino aux épifictions contemporaines**. 2017. Tese de Doutorado. Université Rennes 2, 2017.

FRASCHINI, Bruno. Videogiochi & new media. **Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare**, Milão, p. 99-135, 2004.

GERRIG, Richard. *Experiencing Narrative Worlds: on the psychological Activities of Reading*. 1º Ed. Colorado: Westview Press, 1998.

KLASTRUP, Lisbeth; TOSCA, Susana. Transmedial worlds-rethinking cyberworld design. In: **2004 international conference on cyberworlds**. IEEE, 2004. p. 409-416.

LABOV, William. *Language in the inner city: Studies in the black English vernacular*, 1º Ed. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1972.

MARTI, Marc. La narrativité vidéoludique: une question narratologique. **Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives**, n. 27, p. 1-15, dezembro, 2014. Disponível em: <https://journals.openedition.org/narratologie/7009#quotation>. Acesso em: 30 de junho de 2023.

MARIE-LAURE, Ryan. Mondialité, médialité. **Anne Besson, Nathalie Prince et Laurent Bazin (éds.), Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles: adolescence et culture médiatique**, Presses Universitaires de Rennes, coll.«Essais», p. 21-39, 2016.

RINGOT, Martin. De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique? Mondialité et narrataire-enquêteur. **Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives**, n. 37, p.1-37, setembro, 2020. Disponível em: <https://journals.openedition.org/narratologie/10588>. Acesso em: 30 de junho de 2023.