

Influências narrativas da exploração espacial em jogos eletrônicos¹

Arthur Azevedo da Silva Figueiredo²
Janaina de Oliveira Nunes Ribeiro³

Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)

Resumo

Jogos eletrônicos, ao serem observados como mídia narrativa, apresentam um grande diferencial para além de sua interatividade: a espacialidade. Os espaços virtuais presentes nos jogos eletrônicos apresentam uma série de propriedades que promovem uma experiência narrativa distinta daquela encontrada em outros meios. Este trabalho visa, portanto, investigar formas de expressão narrativa inseridas nos ambientes virtuais dos games. A partir de autores como Henry Jenkins (2004), Marie-Laure Ryan (2001), Sebastian Domsch (2013) e outros foram analisados trechos dos jogos *The Last of Us Part II* (2020) e *Detroit: Become Human* (2018), buscando compreender como os ambientes dos games contribuem para a experiência narrativa.

Palavras-chave

Espacialidade; Narrativa; Jogos eletrônicos; Ambientes virtuais; Mídia.

INTRODUÇÃO

A experiência narrativa em grande parte da mídia (livros, filmes, podcasts etc) põe o leitor na posição de espectador dos eventos que se desenrolam em uma história que está sendo contada. Os jogos eletrônicos, por outro lado, por conta de sua natureza interativa, inserem esse leitor em um contexto no qual ele se torna participante ativo na narrativa ou, ao menos, testemunha. Ao se fazer presente no palco onde os eventos se desenrolam, há agora a seu alcance toda uma nova dimensão espacial que, ao invés de descrita ou apenas representada (como na literatura ou no cinema), pode ser navegada e interagida.

¹ Trabalho apresentado no GP 30 Tecnologias e Culturas Digitais, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Bacharel em Rádio, TV e Internet pela Facom-UFJF, email: art.figueiredo@outlook.com

³ Doutora em Educação (PPGE/UFJF), mestre em Comunicação (PPGCOM/UFJF), professora da Facom-UFJF, email: janaina.nunes@ufjf.br

A interatividade inerente dos games alimenta controvérsias sobre a afirmação de que estes podem ser considerados como uma mídia narrativa de fato. Mesmo assim, é inegável que a grande maioria dos jogos eletrônicos apresentam intenções e conteúdo narrativos. Ao mesmo tempo que um game pode ser entendido como um sistema artificial dotado de regras, as possibilidades e objetivos apresentados ao jogador são contextualizados através de uma história, estabelecendo uma relação entre sistema e narrativa.

Grande parte do conteúdo narrativo dos games é exposto através de linguagens narrativas já conhecidas e vistas em outros meios, como *cutscenes* (que são cenas animadas), textos, gravações de áudio, imagens estáticas, entre outros. No entanto, por se tratar de um meio interativo, que insere o jogador como um agente em um mundo virtual e ficcional, seus conteúdos devem ser contextualizados de forma ativa, como consequências de ações ou recompensas de objetivos, por exemplo.

Frequentemente, essa contextualização é realizada ao inserir esses conteúdos no espaço navegado pelo jogador, sendo ele o responsável por encontrá-los. Em diferentes tipos de games, as influências narrativas da exploração espacial são diversas. No caso de games unilineares, cuja estrutura narrativa se assemelha a de outros meios, podem haver objetos, imagens e interações que aprofundam ainda mais a história ali sendo contada. Já naqueles que apresentam uma proposta não-unilinear, permitindo várias opções de continuação a partir de um ponto, a exploração do espaço pode levar a novas possibilidades ou mesmo influenciar decisões futuras do jogador.

A fim de compreender as influências da exploração espacial na experiência narrativa com jogos eletrônicos, foram analisados de forma comparativa os seguintes games: *The Last of Us Part II* (Sony Interactive Entertainment, 2020) e *Detroit: Become Human* (Sony Interactive Entertainment, 2018), com diferentes propostas narrativas e de *gameplay*. O primeiro apresenta uma proposta de história unilinear na qual a exploração espacial permite que o jogador se aprofunde na história daquele mundo. O segundo possui uma estrutura multiforme, em que a ação do jogador pode levar a diferentes continuações e a exploração do espaço tem grande influência no desenrolar da história. Assim, puderam ser observados distintos momentos de exploração espacial e suas consequências, especialmente, no que diz respeito à experiência narrativa com a história contada.

Para isso, foram utilizados conceitos trabalhados por diversos autores que abordam questões referentes à intercessão entre games, narrativa e a espacialidade de ambientes virtuais. Dentre eles, destacamos a conceituação sobre as propriedades de ambientes digitais (Murray, 2003), *storytelling* ambiental e narrativas embutidas (Jenkins, 2004), imersão espacial (Ryan, 2001), *storyworld* (Domsch, 2013) e a exploração de ambientes (Mussa, 2014).

GAMES, AMBIENTES VIRTUAIS E ESPACIALIDADE

Uma das primeiras etapas para se desenvolver um jogo eletrônico é criar o mundo no qual ele vai se ambientar, onde as ações de *gameplay* e desenvolvimento narrativo irão acontecer. O *storyworld* (o mundo ficcional) está ali para ser experienciado e vivido, tanto pelas personagens quanto pelo jogador (que têm seus limites confundidos). Esse mundo virtual deve, portanto, ser condizente entre as regras de seu funcionamento como sistema e os fatos de sua ficcionalidade, criando um ambiente verossímil e crível em si mesmo. Os desenvolvedores de jogos, portanto, ao mesmo tempo em que escrevem suas histórias, são os responsáveis por esculpir o mundo e os espaços (Jenkins, 2004) a serem representados em seu ambiente virtual.

A criação de um mundo é uma das etapas mais importantes para a criação de obras ficcionais, sendo um dos elementos responsáveis por torná-las mais ricas e complexas. No caso dos games, a interatividade potencializa a imersão (Ryan, 2001) em uma nova dimensão espacial. A capacidade de vagar por um espaço ficcional é uma característica específica dos jogos eletrônicos e ambientes digitais, que se destaca de outros meios que podem apenas descrevê-los.

Os novos ambientes digitais caracterizam-se pela capacidade de representar espaços navegáveis. Os meios lineares, tais como livros e filmes, retratam espaços tanto pela descrição verbal quanto pela imagem, mas apenas os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual podemos nos mover. (Murray, 2003, p. 84)

Estar presente e inserido em um ambiente virtual é uma forma de deixar o jogador assumir o controle de sua experiência com aquele universo. Sua participação, no entanto, deve ser cuidadosamente planejada, fazendo com que a interatividade ocorra, dando ao jogador a sensação de estar presente naquele mundo. Dessa forma, é como se ele fosse um visitante em um parque temático (Murray, 2003), fazendo com

que esse mundo deixe de ser um tabuleiro de jogo e passe a ser um palco onde o jogador pode atuar e a narrativa se desenrolar. É um ambiente virtual que dita o que é possível e as formas de interagir, dando ao jogador acesso a uma dimensão espacial raramente vivida em outro meio.

Domsch (2013) aponta que mundos ficcionais retratados nos games não podem ser avaliados da mesma forma que aqueles no Cinema ou na Literatura, por conta da interatividade. O ambiente virtual pode ser alvo da ação do jogador e responder a elas, estando sujeito a modificações ou mesmo sendo definido por ela. O autor ainda complementa:

Enquanto mídias narrativas clássicas como prosa ou cinema tendem a des-enfatizar nossa presença e substituí-la com a presença de outrem, mídias ativamente nodais, como os jogos de computador, enfatizam a nossa presença, ainda retendo o elemento de alteridade (ficcional): a jogadora experimenta a presença dela dentro do espaço navegável de um jogo de computador, mas esse não é idêntico a seu próprio espaço, assim como seu avatar não é igual a ela. (Domsch, 2013, p. 99)⁴

Os limites entre a percepção do mundo externo e o mundo representado em um game são diluídos pela sensação de presença. Essa, por sua vez, acontece quando o jogador se sente inserido no ambiente sendo mediado (Ryan, 2004), especialmente através da interação.

Os ambientes virtuais, segundo Murray (2003), apresentam quatro propriedades principais: procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. Elas estão relacionadas, respectivamente, a 1) regras e formas de interagir com o ambiente; 2) possibilidade de induzir o comportamento do jogador e a reação do ambiente a suas ações; 3) representação de um espaço navegável; 4) capacidade de conter grandes volumes de informação.

Sendo assim, os ambientes virtuais dos jogos eletrônicos podem ser entendidos como espaços onde a ficcionalidade do mundo será apresentada ao jogador. É onde se expressa a narrativa e sua estética, dispondo elementos com os quais o jogador pode interagir e até mesmo influenciar esse mundo a partir deles e suas ações, enquanto explora e atua nesse mundo construindo sua experiência narrativa e imersiva.

⁴ Traduzido de: While classic narrative media like prose or cinema tend to de-emphasise our presence and to substitute it with the presence of the other, actively nodal media like computer games stress our presence, but they still retain the element of (fictional) otherness: the player experiences her presence within the navigable space of a computer game, but it is not identical to her own space, as her avatar is not identical to her.

NARRATIVA POR MEIO DO ESPAÇO E SUA EXPLORAÇÃO

A exploração espacial nos games, em si, é uma atividade que apresenta certa independência da estrutura e das regras de jogo. Ainda assim, o espaço e as ações que podem ser realizadas pelo jogador têm de seguir as premissas básicas estabelecidas tanto por sistema quanto pela história. Dessa forma, o jogador se encontra como parte daquele mundo, podendo explorá-lo tal como um personagem poderia.

Por não ser algo preso à estrutura do game, a exploração espacial pode apresentar conflitos com os objetivos e regras estabelecidas. Em alguns casos, explorar o espaço apenas dá ao jogador a oportunidade de apreciar a estética daquele mundo, apenas como um observador. Em outros, especialmente nos games que apresentam algum tipo de quebra-cabeça, a exploração se mostra necessária para superar um desafio, ou revelar novos caminhos e possibilidades. Há também aqueles em que os espaços e seus objetos recompensam a curiosidade e interação do jogador com informações a mais sobre o *storyworld*.

O espaço que rodeia o jogador é dinâmico; ele contém informações, transmite emoções e causa mudanças nas sensações do jogador, podendo caracterizar o *storytelling* ambiental (Jenkins, 2004). A própria disposição de elementos, sons, cores e luzes – assim como no cinema e no teatro – refletem, de forma externa, questões subjetivas das personagens ou mesmo do momento narrativo de forma melodramática. Uma forma de enriquecer e reforçar a narrativa em um meio dotado de interação, tornando a experiência ainda mais imersiva.

Environmental storytelling cria as pré-condições para uma experiência narrativa imersiva em pelo menos uma dentre quatro formas: histórias espaciais podem evocar associações narrativas pré-existentes; podem dispor um palco de atuação onde os eventos narrativos são encenados; eles podem embutir informação narrativa em sua mise-en-scene; ou podem fornecer recursos para narrativas emergentes. (Jenkins, 2004, p. 6)

Um *storyworld* apresenta aspectos temporais que dizem respeito a seu passado (*backstory*), presente, eventos e também elementos que permitem prever o que pode vir no futuro (*foreshadowing*); há uma lógica narrativa. Para introduzi-los ao jogador, enquanto ele navega por esse espaço, são utilizadas micronarrativas (Jenkins, 2004), contextualizadas em objetos com os quais o jogador pode interagir, elementos visíveis

no ambiente ou mesmo narrativas passivas (Domsch, 2013) como as *cutscenes* – inseridas por gatilhos ao chegar a certo ponto no mundo.

Narrativas emergentes também podem ocorrer nesses ambientes e espaços virtuais como uma das vertentes do *storytelling* ambiental. Essas são mais frequentes em jogos de formato *open-ended*, em que as escolhas do jogador definem os rumos da história. Nesse tipo de game, a experiência pode ser construída através do protocolo (Domsch, 2013), explicando como o jogador assimila os eventos e como ele poderia relatá-los. Caso algo tenha ocorrido diretamente por conta de sua ação, a ideia formada em sua mente, provavelmente, será: “eu realizei uma ação e levou a esta consequência”; enquanto ao presenciar algo ocorrendo a associação será mais relacionada às ações das personagens.

Diversas formas de narrativa podem ser encontradas nos espaços representados nos games, influenciando a experiência e a percepção dos jogadores com as obras. Cada jogo, dependendo de sua proposta de *gameplay* e narrativa, fará uso de seus espaços de forma a contextualizar e inserir diferentes conteúdos como parte de seu *storyworld*. A fim de compreender distintas aplicações da espacialidade em relação com a narrativa, serão analisados comparativamente dois jogos de natureza distinta, mas que apresentam foco sobre a história sendo contada.

ANÁLISE DOS GAMES

Para compreender como os ambientes virtuais dos games contribuem para a experiência narrativa, serão analisados dois jogos que proporcionam diferentes experiências narrativas: *The Last of Us Part II* (Sony Interactive Entertainment, 2020) e *Detroit: Become Human* (*ibid*, 2018). Eles se diferem especialmente em suas propostas aplicadas a sua espacialidade, revelando como cada estrutura e experiência é afetada pela participação do jogador no espaço ficcional.

The Last of Us Part II é um game de ação e aventura de estrutura uniforme e unilinear. Isso quer dizer que sua *gameplay* acompanha o desenvolvimento narrativo da forma como esse foi planejado; há uma história a ser contada de uma única forma e o jogador deve agir para que ela avance de acordo com o roteiro. Sendo assim, os eventos narrativos ocorrerão em uma ordem e por espaços específicos em cada momento da história sendo contada e vivida.

Nesse game, o jogador acompanha a jornada de vingança de Ellie e Abby (as protagonistas). A história é estruturada em episódios que acontecem em diferentes locais e temporalidades. Os espaços são carregados de informação narrativa, desde a primeira cena e trecho de *gameplay*. Como se trata de uma ficção pós-apocalíptica, o jogo inicia apresentando um mundo tomado por vegetação, denunciando que houve a passagem de tempo entre *TLOU1* e *TLOU2*⁵.

O *storytelling* ambiental é marcante em *TLOU2*⁶; os espaços que o jogador percorre na porção inicial do jogo com Ellie são repletos de vida, mostrando o funcionamento daquela sociedade sem que seja necessário interromper a *gameplay*. O mesmo é visto quando a perspectiva passa para Abby. Esse tipo de informação é transmitida sem que o jogador tenha de interagir com ela necessariamente; ele tem a chance de parar e observar os elementos ali dispostos, mesmo em trechos mais estáticos não habitados por NPC's (personagens não jogáveis). Os espaços e as artes falam por si só: uma pixação na parede, um pôster, a capa de um livro na estante; são elementos que podem conter narrativas neles próprios ou complementar algo já apresentado por algum personagem.

A exploração espacial no caso de *TLOU2* é uma parte essencial do *gameplay*, utilizada frequentemente para coletar recursos para a sobrevivência das personagens. Do mesmo modo que são encontrados recursos, há também outros objetos, especialmente cartas, que constroem narrativas paralelas à principal, com as quais o jogador não teria contato.

Enquanto comanda Ellie, durante o capítulo em Hillcrest, no qual a personagem adquire um arco e flechas (arma importante para o restante do jogo), o caminho até conseguir esses itens está repleto de cartas escritas por ou fazendo referência a um homem chamado Boris. As cartas contam com agradecimentos e relatos de fatos ocorridos naquela área, e até mesmo apresentam um desenho de um arqueiro (o próprio Boris). O mesmo ocorre com Abby no aquário de Santa Mônica, onde encontra um esqueleto em uma poltrona com uma carta em seu colo. A carta é escrita por uma mulher que se diz cansada de ver o marido esperar sentado, não agindo para melhorar a

⁵ O primeiro jogo da série se passa em um tempo mais próximo do começo da “crise zumbi”, retratando o mundo parecido como é no mundo real em um primeiro momento. No decorrer do jogo são encontrados cenários em destroços como resultado de ações militares, mas ainda não tomados pela vegetação como no segundo título.

⁶ Redução escolhida para se referir ao game *The Last of Us Part II* nesse trabalho.

vida de sua família. São fragmentos do *storyworld* que aprofundam a narrativa, mas só podem ser revelados caso o jogador dedique tempo explorando o espaço.

A navegação em si passará sempre pelos mesmos locais em diferentes *playthroughs* (sessões de jogo que vão do começo ao fim), podendo haver variações de posicionamento do jogador dependendo da disposição de inimigos ou caminhos vistos durante combates e quebra-cabeças. Portanto, é possível afirmar que, apesar da exploração espacial revelar micronarrativas, ela não apresenta impacto no desenvolvimento da narrativa principal em *TLOU2*.

Já em *Detroit: Become Human*, as influências da exploração espacial são maiores, pois a produção dispõe de uma estrutura multiforme, empregando a agência do jogador de forma a impactar na história sendo contada; as ações do jogador definem o desenvolvimento direta ou indiretamente. Cada decisão é contextualizada de forma narrativa e a *gameplay* reforça esses momentos através da interação com outros personagens e com o ambiente.

Na primeira missão de *Detroit*⁷, o jogador assume o controle de Connor (um dos três personagens jogáveis no game) em uma operação policial. Nesse momento, o personagem se encontra em um apartamento de uma família cujo androide serviçal se revoltou ao saber que seria substituído por um modelo mais avançado. Connor é um androide detetive a serviço da polícia e, por conta disso, a exploração espacial se faz importante pois é assim que o jogador encontrará pistas e ferramentas que podem ajudá-lo a concluir sua missão com maior facilidade ou, pelo menos, contextualizá-lo dos eventos anteriores a sua chegada.

Navegando pelo espaço do apartamento, é possível encontrar objetos que abrem novas opções de ações quando Connor encara o outro androide, podendo utilizar uma arma que encontrou no chão ou mesmo apelar para as emoções do androide, o que pode levar a diferentes finais para esse capítulo introdutório. Outras possíveis interações com dispositivos como TV's, tablets e revistas dispostas no ambiente permitem que o jogador acesse informações adicionais sobre o *storyworld* e sobre a situação em que se encontra.

⁷ Redução escolhida para se referir ao game *Detroit: Become Human* nesse trabalho

Ao longo do game, essa forma de exploração e suas implicações se repetem. No capítulo em que Kara⁸ tem de encontrar um abrigo para ela e Alice, existem várias possibilidades de onde as duas podem passar a noite, mas dependem que o jogador as encontre navegando o espaço. Essas opções, contudo, não estão todas acessíveis e o jogador é incentivado a explorar o ambiente buscando soluções. Como cada escolha influencia o decorrer da história, a exploração espacial cumpre um importante papel na experiência narrativa do jogador.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Obras de ficção sempre se dedicaram à construção de um mundo próprio crível e coeso, nos quais os espectadores e leitores podiam acreditar como se realmente existissem. Entretanto, nas mídias narrativas tradicionais – como o teatro, o cinema ou a literatura – conhecia-se apenas o exposto em páginas ou cenas. Com os ambientes virtuais, especialmente nos jogos eletrônicos, esses mundos ganham uma nova dimensão espacial, na qual os jogadores podem se inserir e participar de seus eventos.

A espacialidade e a interatividade inerentes aos jogos eletrônicos enfatizam a presença do jogador no palco onde a história se desenrola, construindo a narrativa em sua mente à medida em que participa. A propriedade espacial dos games permite que o jogador se mova por ambientes, explorando espaços que em outras mídias poderia ser apenas descrito ou exibido. A interatividade permite com que o jogador seja um agente desse mundo, descobrindo informações e realizando ações que aprofundam uma história ou até mesmo influenciam o seu decorrer. Enquanto a propriedade enciclopédica permite que, contextualizadas nesses espaços, sejam encontradas, a partir da ação do jogador, micronarrativas.

A narrativa nos games se mostra como um processo, uma construção que parte da interação entre jogador e sistema, promovendo a ligação de eventos na mente do jogador que se faz presente no mundo em que se desenrola a narrativa. Navegar, explorar e agir no espaço faz com que o sujeito seja o motor do sistema e da história, descobrindo, revelando, aprofundando e até mesmo definindo seus rumos, como vimos na análise. Portanto, entendemos que os jogos eletrônicos promovem uma experiência

⁸ Uma das três personagens jogáveis. Ela é uma andróide de função doméstica, responsável por cuidar da casa e das pessoas, mas que se revolta contra seu dono ao ser maltratada e testemunhar comportamento agressivo dele com sua própria filha.

narrativa imersiva, que é potencializada pela forma como o espaço pode ser trabalhado, explorado, oferecendo recursos que contribuem para o desenvolvimento da trama, de acordo com as escolhas do jogador em sua interação com o meio.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DOMSCH, Sebastian. **Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games**. **Berlin: De Gruyter**, 2013.

JENKINS, Henry. **Game design as narrative architecture**. Disponível em: <<https://paas.org.pl/wp-content/uploads/2012/12/09.-Henry-Jenkins-Game-Design-As-Narrative-Architecture.pdf>>. Acesso em: 22 de junho de 2025.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. **São Paulo: Unesp**, 2003.

NAUGHTY DOG. **The Last of Us Part II**. [S. I.]: Sony Interactive Entertainment, 19 de junho de 2020. Jogo Eletrônico. Playstation 4.

QUANTIC DREAM. **Detroit: Become Human**. [S. I.]: Sony Interactive Entertainment, 25 de maio de 2018. Jogo Eletrônico. Playstation 4.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media**. **Baltimore: Johns Hopkins University Press**, 2001.

WOLF, Mark J.P.; PERRON, Bernard (Ed.). **The Routledge Companion to Video Game Studies**. **New York: Routledge**, 2014.