

## **Jogos Eletrônicos, Histórias E Modos De Vida: Um Estudo Sobre Narrativa, Cultura E Temporalidade<sup>1</sup>**

Paulo Victor Sousa FÉLIX<sup>2</sup>

Nuno MANNA<sup>3</sup>

Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG

### **RESUMO**

Este trabalho de pesquisa busca compreender jogos eletrônicos narrativos de modalidade singleplayer enquanto produtos midiáticos e comunicacionais singulares nos quesitos de narrativa, cultura e temporalidade. Para tanto, o jogo *Life is Strange: True Colors* (2021) será analisado. Nesta análise, serão escolhidos três momentos distintos do jogo para maior aprofundamento, em busca de verificar o impacto destes recortes da mídia na trama geral do videogame. Assim, é esperado perceber a presença da interatividade como cerne dos jogos eletrônicos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos eletrônicos; *Life is Strange*; narrativa; interatividade

### **1. INTRODUÇÃO**

Embora inicialmente aspectos narrativos não fossem a principal preocupação dos programadores e *game designers* no surgimento desta mídia nos anos 70, todo jogo, eletrônico ou não, possui um embrião de narração. Seja em jogos de tabuleiro como *Monopoly* ou até em jogos de cartas como *Uno*, a interatividade, regras do jogo e a desenvoltura dos jogadores cria momentos e histórias para contar na hora da jogatina ou posteriormente. Quando lançamos nosso olhar nos mais diversos gêneros de *videogames*, é notável a presença de aspectos narrativos. Neste sentido, Zarzycki (2015), estudioso no campo de tecnologia interativa do Instituto de Tecnologia de New Jersey, em análise da narrativa em jogos eletrônicos e nas mais diversas obras, aponta que:

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na IJ06 - Interfaces Comunicacionais do 26º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 1º a 3 de junho de 2023.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 6º. semestre do Curso de Jornalismo da FACED-UFU, email: paulo.felix@ufu.br

<sup>3</sup> Professor Doutor do Curso de Jornalismo da FACED-UFU, email: nunomanna@gmail.com

O conceito de narrativa atravessa obras literárias e define também obras audiovisuais e interativas. Embora a narrativa estivesse em evidência por anos nos campos do design, fotografia e filmes, na contemporaneidade, os estudos desse conceito ganharam forte impacto nos jogos eletrônicos. (Tradução do autor)

No início da indústria dos *games*, muitos gêneros e empresas focavam seus recursos no desenvolvimento da jogabilidade, ou seja, as regras e maneiras de se jogar, em detrimento da narrativa. Em jogos como Tetris (Spectrum Holobyte, 1978), o objetivo é o cerne: encaixar as peças que caem na tela em um padrão. Não há quase nenhum espaço para aspectos narrativos. Todavia, isto não é limitante para os jogadores, capazes de criar histórias e memórias por intermédio de jogos vistos como “simples”. No mundo contemporâneo, devido a evolução tecnológica e de recursos gráficos e imersivos, tornou-se de praxe a preocupação da indústria com a narrativa de um jogo.

Esta forma de pensamento que enxerga os jogos eletrônicos não em vista do seu conteúdo, mas puramente na resolução de problemas e na jogabilidade, de forma tradicional, não leva em conta a introdução do fator "vídeo". Tal pensamento falha em olhar o videogame como ambientes nos quais pessoas habitam espacial e emocionalmente, e que tais pessoas consideram como extensões de suas vidas “offline” (ZARZYCKI, 2015. Tradução do autor)

Jogabilidade, gráficos, performance e outros elementos são essenciais para o bom funcionamento e recepção de um jogo eletrônico. Todavia, não prezar pelos aspectos narrativos no contexto atual ignora um dos cerne do *videogame*: a interatividade. Enquanto livros, obras audiovisuais, em sua maioria, não requerem uma ação ativa de quem os assiste, lê ou ouve, interagir com o mundo virtual mostrada na tela é o motor dos jogos eletrônicos. Nisto, no contexto de produção e *game design* contemporâneos, a narrativa é de suma importância, tanto para indicações em premiações quanto para o público, como evidencia Lima (2015), pesquisador da área dos videogames da Universidade do Estado do Amazonas:

Nos primeiros jogos, as limitações técnicas dificultavam o desenvolvimento narrativo e, por consequência, o envolvimento do jogador com enredo ou personagem. A experiência inicial oferecida pelos jogos eletrônicos, mesmo em seus melhores casos, não conseguia se distanciar da experiência encontrada nos livros. (LIMA, 2015)

Ao montar a estrutura e o roteiro de um jogo, game designers e diversos outros profissionais envolvidos se inspiram principalmente em obras cinematográficas. Pode-se reparar tal influência nas *cutscenes*, cenas sem muita presença de jogabilidade, com a função de progredir a história: durante a exibição destes pequenos trechos, a fotografia é semelhante à de cenas de filmes, seja em iluminação ou enquadramento. Entretanto, o fator interatividade faz dos jogos eletrônicos um caso particular e diferente das obras audiovisuais.

Pode-se considerar o papel do jogador como a principal diferença entre a narrativa do cinema e a dos jogos, pois no segundo caso o jogador assume uma condição ativa na trama. (LIMA, 2015)

Apesar das semelhanças com o cinema, a imersão nos videogames pode ser superior ao ato de se assistir um filme. Em jogos de mundo aberto, nos quais a narrativa não é linear e o jogador possui um espaço gigante a ser explorado, é possível perceber maior imersão justamente pela aproximação do jogador com as relações reais vividas em seu cotidiano. Zarzycki (2015), exemplifica ao dizer que ao visitar e imergir em ambientes virtuais, os jogadores tomam posturas semelhantes de quando visitam uma nova cidade como turistas, explorando o ambiente em busca de lugares e pontos interessantes para agregar momentos e experiências.

## 2. METODOLOGIA

Tendo em vista os aspectos narrativos e culturais da franquia *Life is Strange*, *Life is Strange: True Colors* (2021) foi escolhido como jogo principal de análise da

pesquisa. Por intermédio do método da análise narrativa, foram selecionados três momentos na trama do jogo para análise mais aprofundada.

Estes momentos foram escolhidos com base nos critérios de impacto na história geral do jogo; particularidades interativas, ou seja, aspectos que proporcionam ao jogador interatividade com personagens e cenários do jogo e desenvolvimento da protagonista e do jogador.

Tais critérios e momentos escolhidos, assim como a trama geral do jogo, serão estudados em conjunto com o produto midiático completo para maior compreensão do aspecto narrativo presente na obra ficcional, buscando intercalá-la com outros jogos eletrônicos e produtos midiáticos.

## **2.1. ANÁLISE NARRATIVA DE *LIFE IS STRANGE: TRUE COLORS***

Na primeira cena do capítulo 1 de “*True Colors*”, o jogador é introduzido a Alexandra ‘Alex’ Chen, protagonista da obra interativa. Em diálogo com a terapeuta responsável por ela, chamada apenas de Doutora Lynn, Alex discute planos para o futuro na cidade de Haven Springs, no Colorado, lar do irmão mais velho dela, Gabriel ‘Gabe’ Chen. Separados na infância devido a conflitos familiares, a protagonista não hesita em planejar seus próximos passos.

Ao chegar na cidade de Haven Springs, a jogabilidade da franquia *Life is Strange* se inicia propriamente. O jogador pode locomover Alex pelo ambiente e escolher entre opções de falas e ações desenvolvidas pela personagem. A primeira escolha do jogo é abraçar ou apenas apertar a mão de Gabe no reencontro dos irmãos. Certas escolhas não possuem consequências na narrativa do jogo, enquanto outras impactarão diretamente os eventos da trama. Além das escolhas, o jogador pode utilizar do poder sobrenatural empático de Alex: ao segurar certa tecla (no caso da plataforma Xbox, utilizada pelo pesquisador, o botão LT), é possível visualizar auras coloridas ao redor de personagens, relacionadas a emoções experienciadas por estes. No total, quatro cores podem ser visualizadas nas auras: vermelho (raiva), azul (tristeza), roxo (medo) e dourado/amarelo (felicidade).

Com o uso do poder, também é possível visualizar a causa do sentimento visto na aura. Assim como em outros jogos da franquia, o poder sobre humano de Alex é artifício recorrente da jogabilidade e da narrativa.

Durante o prosseguimento do primeiro capítulo, o jogador conhece, por meio de Alex e Gabe, os residentes de Haven Springs, personagens centrais na trama. O clímax do episódio ocorre com a morte de Gabe durante a explosão de uma mina pela empresa que coordena as atividades mineradoras na cidade, a Typhon. Nos quatro episódios seguintes, Alex busca descobrir os motivos do suposto acidente responsável pela morte do irmão.

No desenrolar da narrativa, Alex utiliza a habilidade da empatia para auxiliar os habitantes de Haven Springs. Cada personagem central da cidade possui um momento com Alex, no qual deve lidar com conflitos emocionais. De acordo com as escolhas do jogador, o conflito relacionado a certo personagem impactará a trama do jogo e o final presente no quinto episódio.

### **3. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Por intermédio da análise dos aspectos narrativos e dos três momentos escolhidos do jogo *Life is Strange: True Colors*, é possível notar as mudanças na estrutura narrativa do jogo em relação a outros jogos da franquia e outros jogos narrativos.

Enquanto os outros jogos de *Life is Strange* possuem enfoque nas situações vivenciadas pelo protagonista, apesar de certos momentos de enfoque em personagens secundários, em *True Colors* os habitantes de Haven Springs são peças-chave na constituição da narrativa. As opções de escolha ganham complexidade devido a conexão estabelecida entre Alex e outros personagens. A habilidade sobre humana corrobora também na jogabilidade por intermédio das interações do jogador com personagens e objetos ao usar o poder.

O enfoque nos três momentos demonstra a presença da interatividade como conceito constituinte dos jogos eletrônicos, auxiliando a enriquecer aspectos narrativos. Durante os momentos, elementos de interação auxiliam na imersão com a trama, corroborando para transmitir a sensação desejada na cena em questão. Cada personagem

possui desenvolvimento mesmo sem a presença da protagonista, e assim, conseguem conquistar o jogador com suas tramas individuais e coletivas construídas juntamente com Alex.

Aspectos técnicos, como os chamados bugs, erros na programação do jogo, podem quebrar a narrativa e atrapalhar a experimentação do produto midiático como um todo. Embora não tão frequentes em True Colors, esses erros aconteceram na jogatina, atrapalhando a progressão da história e obrigando o jogador a retornar ao último ponto salvo, retrocedendo a trama e quebrando o aspecto imersivo.

## REFERÊNCIAS

1. FREITAS, Filipe. **Video game como comunicação: Perspectivas sobre a produção de sentido a partir de jogos digitais casuais**. PPGCOM – UFMG.
2. LINDLEY, Craig. **Story and Narrative Structures in Computer Games**. Gotland University. Disponível em:  
<<https://www.semanticscholar.org/paper/Story-and-Narrative-Structures-in-Computer-Games-1-Lindley/99e51926e2062aa65c88b257c25c802abe368453>>. Acesso em 22 dez. 2022
3. LIMA, Rafael. **A Estrutura Narrativa dos Jogos Eletrônicos**. Universidade do Estado do Amazonas. Disponível em:  
<<http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-short/147515.pdf>>. Acesso em 22 dez. 2022
4. CARLQUIST, Jonas. **Playing the Story: Computer Games as a Narrative Genres**. HumanIt. Disponível em:  
<[https://www.researchgate.net/publication/26339572\\_Playing\\_the\\_Story\\_Computer\\_Games\\_as\\_a\\_Narrative\\_Genre](https://www.researchgate.net/publication/26339572_Playing_the_Story_Computer_Games_as_a_Narrative_Genre)>. Acesso em 22 dez. 2022
5. ZARZYCKI, Andrzej. **Video Games Narratives: Beyond the Game-Play**. New Jersey Institute of Technology. Disponível em:  
<[https://www.researchgate.net/publication/277076223\\_Video\\_Game\\_Narratives\\_Beyond\\_the\\_Gameplay](https://www.researchgate.net/publication/277076223_Video_Game_Narratives_Beyond_the_Gameplay)>. Acesso em 22 dez. 2022