

A TECNOLOGIA NA ARTE: A NARRATIVA DE FICÇÃO NOS GAMES

Franciely Gonçalves Cardoso

francypalantir@gmail.com

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4489794U5>

Levando em conta o atual contexto do mundo moderno hoje que está fortemente influenciado pela revolução tecnológica, a maneira como a cultura é produzida é afetada por novos modelos estéticos e éticos. A produção da arte, como meio de expressão do humano está marcada pela tecnologia. Uma das questões importantes a serem pensadas, segundo Couchot¹, são as relações que se estabelecem no domínio das artes visuais, entre o automatismo técnico e a subjetividade. Novas maneiras de expressão surgem com o suporte tecnológico. Incorporados ao nosso dia-a-dia, e tributários de todas as linguagens, artísticas ou não (como a literatura, o teatro, o cinema e a música e a mídia em geral), os *games*, por possuir característica antropofágica, isto é, de absorção de outras fontes em um processo de transformação para a criação de algo novo, mal podem se separar desses apoios que digerem. E por já fazerem parte da cultura, a força deles pode causar tanto impacto no imaginário quanto uma música, um filme, um poema, um romance. Os *games* eletrônicos surgiram ainda antes da Internet e eles causaram uma mudança na maneira como as pessoas se divertem e contam histórias.

A indústria de jogos é na atualidade uma das mais lucrativas do entretenimento mundial. Em relação à indústria cinematográfica a indústria dos games com US\$ 25 milhões de investimento cresceu o dobro que a dos filmes que teve US\$100 milhões, em um período de três anos e em 2010 foram lançados 1638 jogos contra cerca de 500 filmes

1 Edmond Couchot, artista plástico, ensaísta, professor emérito da Universidade de Paris e estudioso contumaz das relações da arte e da tecnologia, autor de, entre outros, "A Tecnologia na Arte: Da Fotografia à Realidade Virtual" (Editora UFRGS, 2003), palestrante inaugural no "Simpósio Internacional Emoção Artificial 3.0 – Interface Cibernética" no Itaú Cultural, São Paulo em Julho de 2006, e integrante da bienal internacional de arte e tecnologia com a obra "Le Pissenlits", em parceria com Michel Bret, argumenta sobre os desafios da arte digital, suas relações com outras expressões artísticas e as interações cada vez mais presentes entre os espectadores e obras de arte.

de Hollywood². E mesmo assim, há pouco material sobre a importância dos jogos eletrônicos ou *games*, especificamente, as narrativas visuais dos games e importância e efeito na vida das pessoas. Este artigo se dedica então a contribuir com algum estudo para essa área.

Embora vistos com certa desconfiança por estudiosos, intelectuais e acadêmicos, os *games* tem ganhado cada vez mais espaço não somente no que diz respeito ao entretenimento, mas também em relação a forma como são apresentados, na maior parte dos casos, narrativas visuais de ficção. Este artigo contém a análise de três gêneros de *games*: um de ação em 3ª pessoa, *Dante's Inferno*; um MMORPG (*Massive multiplayer online role-playing game*), jogo de interpretação de personagens online, *Lineage II*; e o jogo de simulação de vida, a série *The Sims*.

Muito embora a linguagem dos *games* seja diferente da literatura, como os romances, novelas e contos, também diferindo da música, do teatro e do cinema, ela tem algo em comum no que se refere ao ato de contar uma história. Não que todas as formas de artes apenas tratem de narrativas, contudo é algo que certamente ocorre frequentemente em todas elas. Por meio dessas narrativas existe algo substancialmente atrativo: a ficção. Essas histórias, em muitos casos, são criadas a partir da *apropriação*³ e *desapropriação*⁴ cultural da *memória*⁵ de outras imagens e histórias que são transformadas em novas histórias e imagens.

2 Dados disponíveis no site: <http://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-.htm>

3 Segundo Benjamin, em *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*, tudo o que é chamado de conhecimento não passa de “apropriação”, o melhor, toda a produção cultural, que o filósofo alemão chama de “monumentos da cultura” ou ainda bens culturais, não passam de instrumentos que visam à luta de classes no presente.

4 Bloom estuda a influência poética, termo que continua não usando como passagem de imagens e ideias de poetas para seus sucessores. A influência como ele a concebe, significa que não existem textos, apenas relações entre os textos. Estas relações dependem de um ato crítico, uma desleitura ou desapropriação, que um poema (ou outro tipo de texto), exerce sobre o outro.

Games, cinema e literatura são, de uma forma geral, narrativas. É importante entender como o processo de apropriação cultural acontece nas narrativas visuais, mais especificamente com os *games*. Segundo Walter Benjamin, o termo “apropriar-se” significa algo como tomar para si, fazer uso, e Harold Bloom define o conceito de *Desapropriação* que é a relação que um texto tem para com o outro. Essa reflexão se torna interessante devido ao fato de que desenvolvedores de jogos estão construindo novas lendas a partir de material antigo, como as fontes míticas, por exemplo. Como um produto social e cultural, os *games*, também podem incitar ideias e a criatividade.

A narrativa de ficção nos *games* se situa, como também faz a literatura e o cinema, no *entre-lugar*⁶, que pode ser entendido como um espaço do imaginário, de intermédio, espaço de fuga onde o sujeito, no caso o *player* ou jogador, transita entre as fronteiras dos lugares que as pessoas nunca estiveram na busca do além, ou seja, lugares em que possam fazer uso da imaginação, um lugar de sonho. E mais que isso, essas narrativas em maior parte são caracterizadas como *obras abertas*⁷, o que possibilita uma interação entre o *player* e a história do *game* o que pode torná-la mais envolvente durante o processo narrativo.

O player como a personagem de ficção

5 Na obra *Cinema: arte da memória*, Milton José de Almeida argumenta sobre a construção secular da memória e do olhar e sua construção contemporânea por meio do cinema e da televisão (e ainda dos games): um maravilhoso e fantástico programa de educação visual que, sem intencionalidade objetiva, produz arte e simulação, as imagens da nossa memória e as formas da nossa imaginação do real.

6 Os dilemas do *entre-lugar* são apresentados por Silviano Santiago no ensaio manifesto de *Uma Literatura nos Trópicos*.

7 Segundo Eco em a “*Obra aberta*”, a intencionalidade é considerada um pressuposto da obra aberta. Além de toda obra possibilitar várias interpretações, a obra aberta apresenta-se de várias formas e cada uma delas se submete ao julgamento do público. À medida que o autor cria várias obras, deixando ao executante escolher uma das sequências possíveis e definir, por exemplo, a duração dos sons, a própria execução da obra torna-se um ato de criação.

As narrativas, normalmente, exploram a condição humana em diferentes circunstâncias, tempos, eventos, seus impactos e a interação entre os indivíduos. O enredo é composto de verbos, palavras de ação. E de acordo com Candido (2007) o enredo se faz possível pelas personagens, elas estão no enredo. Tanto o enredo quanto a personagem expressam um ponto de vista, significados e valores que o fazem ser.

Antes de tudo, porém, a ficção é o único lugar - em termos epistemológicos - em que seres humanos se tornam transparentes à nossa visão, por se tratar de seres puramente intencionais sem referência a seres autônomos... E isso a tal ponto que os grandes autores, levando a ficção ficticiamente às suas últimas consequências, refazem o mistério do ser humano, através da representação de aspectos que produzem certa opalização e iridescência, e reconstituem em certa medida, a opacidade da pessoa real. (CANDIDO, 2007 p 35).

Quando se lê um romance, conto ou estória qualquer escrita, o leitor é levado a um mundo imaginário e de certa forma participa, de um processo catártico do enredo. Este processo no teatro se modifica com a encenação e a interpretação das personagens pelos atores tornando a narrativa mais interessante. Levada ao cinema, a narrativa ganha uma nova dimensão de luz, som, cores, cenário, entre outros aparatos, fazendo a história ainda mais atrativa e emocionante para o expectador.

Com os *games*, o *player* tem a vantagem de continuar a contar a história e assim, como coautor, conceito definido por ECO como leitor-modelo⁸, por meio da personagem *avatar*, isto é, o *simulacro*⁹ que o representa no mundo virtual. Esse processo trás um

8 A temática do leitor-modelo aparece no ensaio *O leitor-modelo*, presente no livro **Lector in fabula** de Umberto Eco. Para ele, um texto é incompleto por que pressupõe sempre a colaboração de um destinatário. Enquanto o leitor não interage com o texto, este último continua sem voz ativa, fraco, preguiçoso, como nomeia o próprio Umberto Eco. E para que haja a atualização, o leitor precisa ser cooperativo, consciente e ativo no momento da leitura.

9 Baudrillard, na obra *Simulacros e Simulação*, defende a teoria de que vivemos em uma era cujos símbolos têm mais peso e mais força que a própria realidade. Desse fenômeno surgem os “simulacros”, simulações malfeitas do real que, contraditoriamente, são mais atraentes ao espectador do que o próprio objeto reproduzido.

impacto no imaginário do mesmo que se imagina como a personagem em questão, ele se emociona ainda mais com a narrativa adaptando-a ao próprio gosto, ainda que seguindo uma predeterminação do roteiro necessária para o desenvolver da trama. Criador, desde 1965, de dispositivos cibernéticos interativos que solicitam a participação do espectador, Couchot discorre sobre a segunda interatividade. Em uma referência direta à cibernética de segunda ordem ou dos “mais sistemas que observam”, esse conceito traz o novo caráter da experiência estética contemporânea na arte tecnológica, e ainda um novo tipo de relação entre o espectador e a obra.

Difícilmente antes, contaram-se histórias como se conta por meio dos games. Eles são uma alteração drástica na estrutura da narrativa como uma pulsão híbrida, no sentido em que se é possível articular a criação de histórias enquanto se entretém, estimulando a criatividade e possibilitando a escolha de onde se quer chegar, controlando o destino. Em entrevista dada durante o “Simpósio Internacional Emoção artificial 3.0 – Interface Cibernética” em Julho de 2006 no Itaú Cultural, São Paulo, Couchot afirma que:

Tudo muda quando o artista manipula ferramentas tecnológicas que lhe permitem não mais representar ou apresentar o real, mas simulá-lo, oferecendo ao espectador a possibilidade de participar, mais ou menos profundamente, da criação da obra. A diferença essencial está na abertura da obra na presença do espectador que, em certas condições, é convidado a tornar-se ele mesmo um autor. A noção de autor, entretanto, não desapareceu, ela se transformou. A representação do real permanece secundária em relação a essa nova tarefa, que consiste em associar o espectador à criação da obra. (COUCHOT, 2006)

A arte intermediada pela tecnologia, segundo Couchot, ciência que está em desenvolvimento constante e cada vez mais se torna rica e complexa, dificilmente irá se estabilizar. Os processos de produção e circulação da arte digital não mais são tangíveis pelos métodos tradicionais da história da arte, da estética e da crítica. Tudo está pra ser reinventado nesse aspecto. No entanto, é possível repertoriar incontestavelmente várias obras originais e poderosas, não só no campo das artes visuais, mas também da música, do teatro e da literatura. Há também uma porção de obras menores, medíocres,

inacabadas, mecanizadas, que demonstram tal incompreensão da técnica e da estética próprias a essa arte. Mas o dano não é maior que na dita arte “contemporânea”.

Viver uma aventura por meio de uma personagem de ficção consiste numa prática tão antiga quanto à prática de contar histórias. Em se tratando de *games*, que contam com o suporte tecnológico, os rumos que estão sendo tomados em relação às narrativas perpassam os limites encontrados antes pela literatura, teatro e cinema, levando o *player* mais além no momento em que este catarticamente assume o papel da personagem em questão e vive o evento, a situação, a aventura que é apresentada, pois de acordo com Antonio Candido:

Na ficção, em geral, também na de cunho trivial, o raio de intenção se dirige a camada imaginária, sem passar diretamente às realidades empíricas possivelmente representadas. Detém-se, por assim dizer, neste plano de personagens, situações ou estados, fazendo viver o leitor, (ou o *player*) imaginariamente, os destinos e as aventuras dos heróis. (CANDIDO, 2007, p 42).

Tanto na narrativa literária, quanto na cinematográfica e também na dos games, que podem ser considerados em parte artes de ação, parte-se de um processo imaginário de criação, de acordo com Humberto Eco (2003), do *processo de fabulação* que, como produto humano lhes é terreno de operação ou alicerce e o que difere um do outro consiste na articulação temporal das sequências para o receptor. E há vários tipos de jogos que possibilitam esse passeio pela ficção, estes, assim como os romances e filmes, também são organizados por gêneros que caracterizam o tipo de narrativa que contam. Para criar esses mundos e histórias plausíveis, muito material é reutilizado de fontes mais antigas, fontes essas que influenciam geralmente de forma saudável as novas histórias. Partindo de Shakespeare, Bloom (2002) reafirma *que não há fim para a influência* e com base nesse pensamento é que muitas narrativas são construídas ou reconstruídas. O processo de fabulação sofre influências constantes, algumas vezes visíveis e outras, que

por estarem inseridas num contexto diferente, são mais difíceis de serem reconhecidas. Ainda segundo o autor:

...influência-angústia não se refere tanto aos precursores quanto é uma angústia realizada no conto, romance, peça, poema ou ensaio (e ainda, neste caso, do roteiro narrativo do game – *grifos nossos*). A angústia pode ou não ser internalizada pelo escritor que vem depois... "Influência" é uma metáfora, que implica uma matriz de relacionamentos - imagísticos, temporais, espirituais, psicológicos - todos em última análise de natureza defensiva. O que mais importa é que a angústia da influência resulta de um complexo ato de forte má leitura, uma interpretação criativa que eu chamo de "apropriação poética" O que os escritores podem sentir como angústia, e o que suas obras são obrigadas a manifestar, são *consequências* da apropriação poética, mais que sua *causa*. (BLOOM, 2002 p 23-24)

Na maior parte das narrativas, é percebida a influência da fonte que a alimenta tanto quanto em obras poéticas. Assim como a literatura e o cinema, os games tem uma linguagem para a prosa e também para a poesia. Uma narrativa visual que, como na arte fílmica, também tem relação como o sonho, característica que a torna poética. E essa íntima relação se que estabelece durante o jogo entre o receptor e a narrativa permite que ele possa participar da fabulação, criando, guiando e optando como se fosse a própria personagem. É o *espaço de fuga*, do *entre-lugar*, do extravasamento do imaginário humano de uma forma que não é possível nos outros tipos de arte, a não ser pela do game. Narrativas visuais têm muitos aspectos em comum. Milton Almeida afirma que:

Os filmes (e também os games) são imagens e sons da língua escrita da realidade, artefatos da Memória Artificial, LOCAIS FANTÁSTICOS habitados por IMAGENS inesquecíveis em movimento, por serem discursos em língua da realidade trazem dela o inconcluso, a ambiguidade, a mistura, o conflito, a história. (ALMEIDA, 1999, p 140).

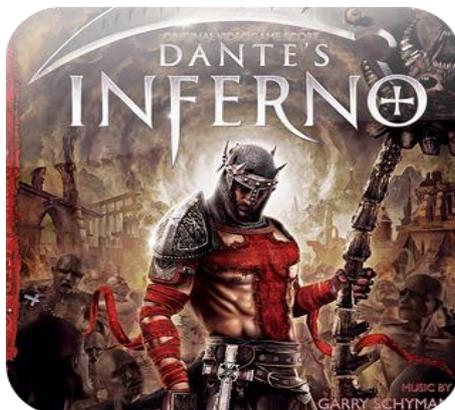
Os jogos eletrônicos fazem parte do avanço tecnológico, e a forma como articulam as narrativas é inusitada. O impacto causado pelos games no imaginário

daqueles que tem acesso aos mesmos é tão importante quanto de qualquer outra arte, especialmente a literatura e o cinema, no entanto, ainda mais envolvente.

Diferentes tipos de narrativas nos games

Não se pode fazer tudo o que se quer na vida real. No entanto, as pessoas adoram estar no controle das mais diversas situações e por meio dos *games* de simulação se pode “viver” isso por meio das personagens. No entanto, uns mais que outros *games* permitem ao *player* ter uma maior interação e atuação no que diz respeito ao desenrolar da história do *game*. Assim como nos gêneros literários, há vários gêneros de *games* de simulação como os de corrida, luta, esporte, musical, estratégia, tiro, aventura, tabuleiro, ação, entre outros.

O *game Dante's Inferno*, por exemplo, pertencente ao subgênero de ação *HackandSlash* ou *HackandSlay* (refere-se a combates próximos com armas de ataques curtos), trata-se de um jogo feito para somente um jogador (*singleplayer*), é normalmente jogado em plataformas eletrônicas como a do *Playstation 3*, *Xbox 360* e *PSP*. Outro tipo importante é o MMORPG (*Massivelymultiplayer online role-playing game*) o jogo de interpretação de personagens *online* em massa para múltiplos, como *Lineage II* (que permite a interação entre muitos *players* no decorrer do jogo em tempo real) e ainda jogos de simulação como a série *The Sims*, (jogados mais em computadores pessoais) que tem um grande público interessando em modificar ambientes e “viver” suas histórias por meios de seus personagens fictícios em ambientes familiar e urbano. Nos três gêneros de *games*, *HackandSlash*, MMORPG e simulador, a forma como a narrativa se projeta é distinta e muito interessante.



Fonte: Google imagens

Com enredo baseado na primeira parte da obra de arte italiana de Dante Alighieri, “A Divina Comédia”, *Dante’s Inferno* explora a concepção do inferno ocidental em um contexto medieval. Sem censura há cenas que o tema envolve religião, sexo e violência. O *player*, por meio da personagem protagonista *Dante*, pode aventurar-se pelos nove círculos infernais explorando um ambiente muito bem representado vislumbrando habitantes e história local. O objetivo é salvar a amada de Dante, Beatrice. Depois de cruzar o primeiro círculo, o Limbo, os quatro próximos círculos retratam os pecados dos prazeres físicos: Luxúria (Lust), Gula (Gluttony), Ganância (Greed) e Ira (Anger). Os quatro finais representam os pecados cometidos contra o próprio homem como a Heresia (Heresy), violência (Violence), Fraude (Fraud) e Traição (Treachery). É possível a escolha de dois caminhos distintos dentro da evolução: *Holy* (Sagrado) e *Unholy* (Profano). Esses caminhos são mostrados por meio de uma árvore de habilidades (Skilltree) na qual o *player* pode liberar novos poderes.

Enfim, cabe ao coautora narrativa decidir que rumo tomar. O papel do *player* como integrante da narrativa de ficção no game, isto é, como coautor é importante para o desenrolar dos acontecimentos. Não são raros os casos em que os *players* se descrevem, ao falar sobre os games, como sendo eles mesmos a(s) personagem(s) por darem *performance* as ações. Ainda que o enredo não seja fiel à obra, existe a

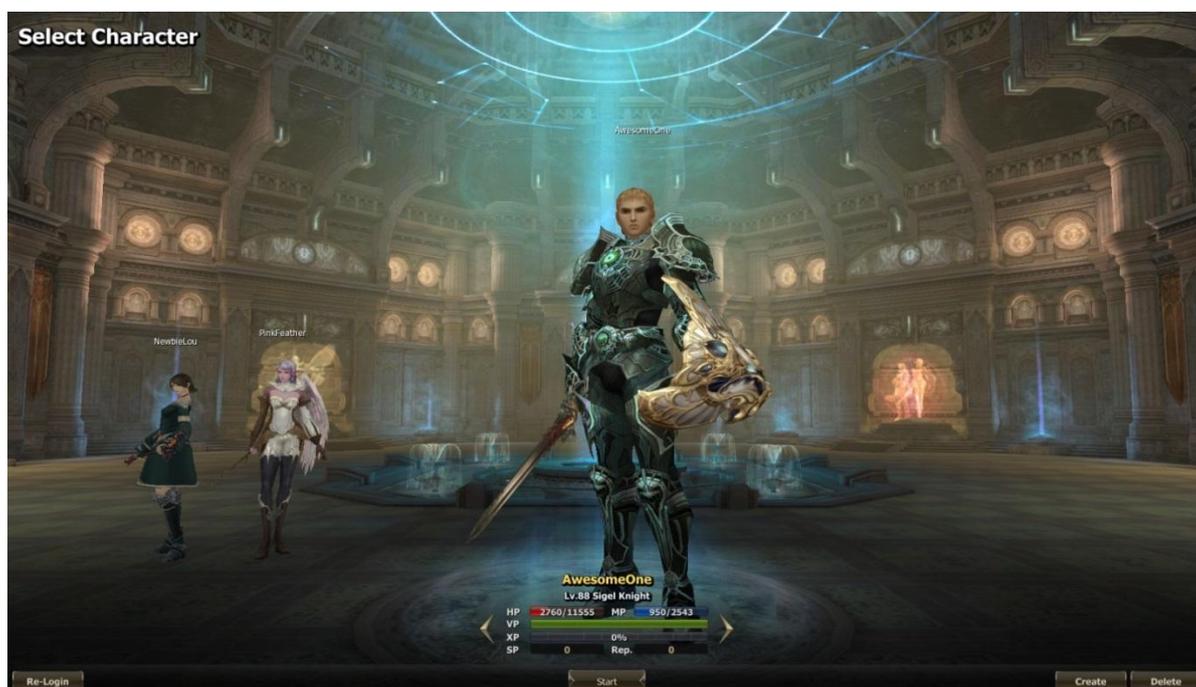
possibilidade de que desperte a curiosidade no *player* e esse vá a fonte da história, ou seja a obra escrita. A forma como a narrativa dantesca é recontada pode causar certo desconforto em alguns estudiosos, porém, ainda assim é uma maneira válida e atual de trazer a memória algo tão valioso como as narrativas clássicas da literatura universal. O *game* em si se trata de uma desapropriação cultural da memória italiana que transformada ainda ecoa pelo mundo afora. Trata-se de uma adaptação ou releitura. Há coisas no teatro que o cinema não é capaz de transmitir, assim como há coisas no cinema que o teatro não se valeria. Histórias são contadas e recontadas várias e várias vezes. E cada vez que são contadas, levando em conta a variação do contexto e tempo, existe uma tendência à modificação e à adaptação.

Uma adaptação é automaticamente diferente e original devido a mudança do meio de comunicação. A passagem de um meio unicamente verbal para um meio multifacetado como o filme (*ou o game*), que pode não somente jogar com palavras (escritas e faladas), mais ainda com música, efeitos sonoros e imagens fotográficas animadas, explica a pouca probabilidade de uma fidelidade literal, que eu sugeriria qualificar até mesmo indesejável. (STAM, 2008 p 20).

Normalmente quando assistimos a um filme que foi baseado numa obra literária temos a intenção de dizer que o filme não é tão bom quanto o livro ou vice-versa, pois este é o vocabulário que possuímos. Tanto para filmes, quanto para as histórias narradas nos games existe uma adaptação, tanto de linguagem quanto de outros elementos (como personagens, tempo, espaço...) dentro da narrativa. Talvez, uma das adaptações mais interessantes nesse caso seja justamente a possibilidade do *player* fazer o papel da personagem protagonista. Mas, apesar de propiciar diversão e poder despertar a curiosidade nos *players*, *Dante's inferno* por sua característica *single player* possibilita a coautoria da história de forma limitada em relação a outros gêneros.

O MMORPG *Lineage II*, por exemplo, possui uma história de origem basicamente nórdico-mitológica. *Nogame*, a maneira como são construídas as narrativas em

coletividade (por se tratar de um *game* em rede massivo) e de forma simultânea (a personagem reage aos comandos do player em tempo real) são ancoradas num roteiro principal em comum que é baseado em lendas. Dentro do roteiro principal, cada personagem interage e segue caminhos diferentes de acordo com suas necessidades *ingame*(dentro do jogo) e também desejos e escolhas do *player*. Embora haja caminhos pré-determinados o *player* é livre para agir da forma que quiser criando sua própria história. As possibilidades são inúmeras dentro do sistema do *game* e a interação entre os *players* torna tudo ainda mais interessante.



Fonte: Google imagens

As seis raças que estão disponíveis para a criação das personagens tanto femininas quanto masculinas, diferindo também em status e classes incluem: humanos lutadores e magos (Humanfighterandmage), elfos brancos lutadores e magos (Elvenfightersandmages), elfos negros lutadores e magos (Darkelvenfightersandmages), Orcs lutadores e magos (Orcfightersandmages) anões (Dwarf) e os Kamaeis (Kamael), a

última raça introduzida nas crônicas do *game*. Todas essas raças são, na extensa narrativa das crônicas de *Lineagell*, criadas pelos deuses e cada qual desempenha funções diferentes. Os elfos seriam uma raça superior e nascem da árvore mãe (*mothertree*) na vila dos elfos (Elven Village) e jovens começam um treinamento que os preparará para escolher que tipo de elfo tornar-se-ão: guerreiros ou magos com diferentes especialidades.

À medida que as personagens avançam nos treinamentos e cumprem missões, (ganham experiência), tornam-se cada vez melhores e mais hábeis naquilo que escolheram seguir como carreira. E de da maneira semelhante cada diferente raça provinda de sua vila de origem segue esse sistema de evolução no qual sobem níveis (*levels*) e recebem habilidades (*skills*) devido à experiência adquirida durante a jornada. A cada certo número de níveis surgem as classes subsequentes, a primeira é no *level* 20, a segunda no 40, a terceira 76 (classe nobre) e no *level* 85 a quarta classe, a do despertar. Entre a terceira e quarta classes a personagem tem a opção de fazer subclasses que a torna ainda mais forte. Para tanto, o *player* precisa cuidar para que o *avatar* ou personagem esteja equipada com as vestes, armas e armaduras e joias que estejam de acordo com o *level* e classe da personagem. Embora, haja um roteiro pré-definido, dentro deste espaço de tempo o *player* age como coautor da história do *game* e não há um espaço de tempo definido ou exatamente que caminhos trilhar.

De acordo com Candido, (2007) *a personagem constitui a ficção* em todas as artes literárias e nas que exprimem, narram ou representam um estado ou estória. E a *ficção*, como *espaço do entre-lugar*, algo essencial para o imaginário, tida por meio das narrativas de uma maneira contemporânea que se caracterizam nos *games*, tem hoje grande valor. A questão consiste no fato que por meio dos jogos de simulação é possível criar um mundo inteiro de forma a exercitar a criatividade de forma única. Pode-se construir uma cidade para então administrá-la, um zoológico, um parque de diversões, uma sociedade inteira a ainda é possível ser fazer o papel de um jogador ou técnico de futebol, de basquete, vôlei ou qualquer outro esporte, ser o piloto de um carro de corrida

ou avião, ser um policial, um terrorista, um alienígena, um monstro, um vampiro, um herói ou heroína nas mais diversas narrativas visuais dos *games*.

Brincando de deus

É possível que a série de simuladores de vida, *The Sims*, seja uma das obras abertas mais interessantes e revolucionárias da indústria do entretenimento visual. Isso pelo fato que como uma narrativa, a autoria e coautoria se mesclam de modo que surgem várias narrativas. São várias possibilidades de combinação que estão previstas na forma da “obra aberta”. Criada por Will Wright¹⁰, um dos nomes mais influentes da indústria dos games de simulação, o *game* com suas várias versões, plataformas e expansões, encanta pessoas de todas as idades, ocupações, status sociais e lugares. No *game*, o *player* cria e controla a vida de pessoas virtuais, os *Sims*, além de construir casas e todo complexo urbano num ambiente virtual interativo. A ideia do *gameplay*¹¹ ou jogabilidade parece ser simples a princípio, no entanto, pode tornar-se extremamente complexa à medida que o *player* se envolve com a realidade virtual e também com o que este mundo imaginário oferece como possibilidades de criação e projeção de desejos, curiosidades, ações e imaginação.

Para iniciar o *player* cria uma personagem de acordo com as características que preferir incluindo: sexo, idade, etnia, signo, cor de pele, olhos, cabelos, formato de rosto, comprimento e formato de cabelos, altura, personalidade, gostos, relações pessoais e

10 William Ralph Wright ([Atlanta, Geórgia, 20 de Janeiro de 1960](#)), mais conhecido por Will Wright, é um designer de jogos americano e co-fundador da empresa de desenvolvimento de jogos [Maxis](#), agora parte da ElectronicArts. Em Abril de 2009 ele deixou a [Electronic Arts](#). O primeiro jogo que Wright fez foi o "RaidonBungelingBay" em 1984 mas foi [SimCity](#) que levou ele a ser conhecido. O jogo foi lançado pela Maxis, uma empresa formada por Wright e [Jeff Braun](#). O maior sucesso de Wright veio a ser a série de jogos [The Sims](#), que em 2008 veio a ser o jogo para PC mais vendido na história. Seu último trabalho, *Spore*, foi lançado em Setembro de 2008. O jogo vendeu mais de 1,000,000 de cópias em apenas três semanas após o lançamento.

11 As experiências do *player* durante a interação com o sistema do *game*.

possíveis objetivos, sonhos. A partir disso, com a *avatar* criada o *player* está pronto para começar a jogar e irá escolher onde morar em uma das vilas ou cidades do *menu* do game. O sistema de construção e arquitetura é muito bem desenvolvido e oferece a opção no modo construção de criar desde casas habitacionais até complexos comerciais e tudo desde as fundações com os diferentes tipos de matérias e estilos. Após escolher um local para morar, como na vida real, as necessidades sociais e físicas começam a surgir. Cabe ao *player* supri-las por meio das opções e comandos *ingame*, ou seja, comandos durante a ação do jogo. O *player* então deve decidir como irá se relacionar no mundo virtual, embora o *game* não seja online o ambiente é totalmente interativo.

Os *Sims* possuem uma inteligência artificial relativa quanto às necessidades mais básicas como as de alimentação, cansaço, higiene e fome. Ainda que os *Sims* realizem determinadas ações automaticamente dentro da programação da inteligência artificial, o *player* os direciona a fazer essas mesmas necessidades e outras também como as de entretenimento, relacionamento social, desenvolvimento cognitivo e físico como achar melhor no tempo que é dado. Isso é importante para que as personagens se mantenham no caminho certo para atingir a aspiração de vida determinada. Há várias tarefas a serem feitas, desde conseguir um emprego, estudar, relacionar-se e cuidar de si mesmo, até viagens, experiências sobrenaturais e alienígenas. Caso as personagens não recebam os cuidados exigidos quanto às necessidades básicas, desejos e aspirações o humor irá diminuir e elas não responderão bem aos comandos do *player* o que pode ocasionar na enfermidade do *Sim* e possível “morte”.



Fonte: Google imagens

Trata-se de um programa de vida artificial, reflete aspectos da realidade. Não há um valor técnico para se jogar uma vez que não existe como se vencer no game. É possível jogar sempre, pois ainda que os *Sims* morram eles podem deixar os filhos para continuar o ciclo da vida e isso faz com que o game seja extraordinário. Não há limites para a imaginação. Essa interação (entre narrativa e *player*) pode ser a chave para tanto sucesso e empatia por parte dos *players*, que não somente são receptores, mas também ajudam a escrever a história. Dependendo da escolha de ação é que a personagem escreverá sua própria história.

Considerações finais

Não muito tempo atrás, os jogos tinham resultados previsíveis assim como a escolha de gênero de um livro literário a estilo próprio. Todavia, desde *games* mais simples como *Dante's Inferno*, seguido do massivo jogo online *Lineage II*, que possibilita a

criação de um avatar guerreiro que interage em tempo real com outros *players* num mundo medieval e fantasioso, até *games* mais complexos como a série *The Sims*, em que se pode criar um avatar a gosto, ter uma vida familiar, estudar, trabalhar, namorar, ter animais, cuidar de plantas, entre outras atividades cotidianas; a narrativa da personagem de ficção, ou avatar, atinge resultados exponenciais, rompendo como o modelo clássico de contar histórias. Ocorre, portanto, o surgimento de uma maneira individualizada de narrar histórias, aparada pelo suporte tecnológico, com pensamento independente e com o potencial de satisfazer e desenvolver a inteligência única e diversa que é própria do ser humano.

Por meio do processo de apropriação da memória coletiva, de lendas, personagens, mitos, situações, passagens, credices, entre outros, é possível criar, ou recriar uma história, mudando-a quando preciso e conveniente, adaptando-a para dar forma a uma nova história, uma nova lenda, um novo roteiro para a personagem, bem como para o surgimento de novas personagens, ocorrendo a desapropriação do que estava originalmente posto para a nova fábula. É possível dizer que os *games*, por serem um tipo de arte tecnológica, estejam fazendo o que a literatura, o teatro e o cinema sempre quiseram fazer.

Ao contar uma história e interagir, cooperar, com a mesma apode torná-la mais interessante. E como contadores de histórias, os seres humanos, das pinturas rupestres à mídia televisiva, raramente deixaram de contá-las. É uma necessidade humana. O desejo de contar histórias é tão antigo quanto a própria raça humana e, à partir dessa vontade também surgiu a música, a literatura, o teatro, o cinema e até mesmo a pintura, a arte de uma forma geral. E, nela se incluem os *games*, por também se tratarem de meios de contar histórias, muito embora mais recentes.

REFERÊNCIAS

ALIGHIERI, Dante. A Divina Comédia. trad. Fábio M. Alberti São Paulo: Nova Cultural Ltda, 2002.

ALMEIDA, Milton José de. Cinema Arte da Memória. Campinas, SP: Autores associados, 1999.

BAUDRILLAD, Jean. Simulacros e Simulação. Lisboa, Relógio d'Água, 1991.

BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras escolhidas; v.1)

BLOOM, Harold. A angústia da influência: uma teoria da poesia trad. de Marcos Santarrita 2 ed. Rio de Janeiro: Imago, 2002.

_____, Um mapa da desleitura. 2. Ed. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

CANDIDO, Antonio. [et al.]. A personagem de ficção. 11 ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

COUCHOT, Edmond. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

ECO, Humberto. Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas: São Paulo: Perspectiva, 2005.

_____. Seis passeios pelos bosques da ficção. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

_____. Lector in fabula. São Paulo: Perspectiva, 1988.

JABLONSKY, Steve The Sims3. The Sims Studio e Visceral Games (desenvolvedoras), Maxis (publicadora), Eletronic Arts (distribuidora), 2009.

NCsoft, *Lineage II: The Chaotic Chronicle* NCsoft (desenvolvedora e publicadora), AsianMedia e Innova Systems (publicadoras), 2003.

RIGHT, Will *The Sims*. Maxis (desenvolvedora) e Eletronic Arts (publicadora), 2000.

_____. *The Sims2*. Maxis (desenvolvedora) e Eletronic Arts (publicadora- PC), Aspyr (publicadora Mac) 2004.

ROKOS, Will (escritor) Schyman, Garry e Gorman, Paul (compositores) *Dante's Inferno*. Visceral Games, Artificial Mind e Movement (desenvolvedoras) Eletronic Arts (publicadora), 2010.

SANTIAGO, Silviano. *Uma Literatura nos Trópicos*. 2 ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

STAM, Robert A *literatura através do cinema: realismo, magia e a arte da adaptação*. Belo Horizonte: ed. UFMG, 2008.

<http://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-.htm> Acesso em: 05/11/2012.

<http://www.geekslab.xpg.com.br/2012/08/dantes-inferno-melhores-jogos-do-mundo-4.html> Acesso em: 24/03/2013

http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=22 Acesso em 10/02/2013

SOBRE A AUTORA

Franciely Gonçalves Cardoso possui graduação em Letras pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná UNIOESTE - Cascavel (2005) e especialização em Língua Inglesa pela Faculdade Assis Gurgacz FAG - Cascavel (2011). Tem experiência no ensino de Língua Inglesa para alunos de todas as idades. Foi professora do Alfa Idiomas de 2007 a 2012. E é professora de LI desde 2005 no CCAA (Centro de Cultura Anglo-Americana). Atualmente é mestranda em Letras pela Unioeste Cascavel na linha de pesquisa: Linguagem Literária e Interfaces Sociais: Estudos Comparados.