

UM NOVO TIPO DE FAZ-DE-CONTA: AS *PERFORMANCES* DO *INTERATOR* NO MUNDO VIRTUAL DOS *GAMES*

Franciely Gonçalves Cardoso. (francy.palantir@gmail.com)
<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4489794U5>

O personagem leitor é um personagem curioso, estranho. Ao mesmo tempo em que inteiramente individual e com reações próprias, é tão terrivelmente ligado ao escritor que na verdade ele, o leitor, é o escritor.

Clarice Lispector, *A descoberta do mundo*, p.76

UM NOVO TIPO DE FAZ DE CONTA

Cada vez mais é comum que as pessoas de diferentes idades e personalidades passem um bom tempo jogando em seus *consoles* ou computadores pessoais. Por meio das personagens ou *avatars*, por elas controladas e muitas vezes criadas, projetam seus “corpos” no mundo virtual de forma que interagem com objetos e outras personagens. Essas personagens podem ser outros jogadores, no caso de *games online*, ou não, no caso de interação com o que se denomina de NPCs (Non Playing Characters), personagens do próprio *game* com inteligência artificial ou ações programadas).

A questão a ser pensada é a razão pela qual tantas pessoas passam tempo considerável imaginando outras realidades em um mundo ficcional interativo. A resposta pode parecer mais fácil do que parece. Quando apreciamos uma pintura, escutamos uma canção, lemos um romance ou poesia, entre outras formas de expressão artísticas, frequentemente estamos em contatos com narrativas. E, por meio das personagens dessas narrativas, temos a oportunidade de vivenciar em nosso imaginário, histórias e acontecimentos que se agregam ao nosso conhecimento de mundo, de forma que contribuem para nossa formação cultural.

Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação” da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa “imaginação”. Observaremos a ação destas no próprio jogo, procurando assim compreendê-lo como fator cultural da vida (HUIZINGA, 2012 p. 7).

Jogo, cultura e arte estão relacionados. São eventos inerentes ao ser humano e por meio deles se é possível tentar entender a capacidade da imaginação e inteligência, bem como a própria história da humanidade. A partir do contexto do mundo contemporâneo que está fortemente influenciado pela revolução tecnológica, a maneira como a cultura é produzida é afetada por novos modelos estéticos e éticos. Os *games*¹ eletrônicos, mais do que qualquer outra linguagem artística criada pelo homem, podem ser considerados arte devido a forma de interação da qual se valem para expressar o caráter do homem contemporâneo. Em seu livro *Obra aberta*, Eco afirma que toda obra de arte é aberta porque não comporta apenas uma interpretação, no caso dos *games* além de interpretações e performances variadas, a narrativa pode mesmo não ter um fim ao passo que em algumas delas novos elementos são adicionados ao roteiro narrativo trazendo mais possibilidades de ações. Existem muitas obras de arte indeterminadas com relação à forma que convidam o intérprete a participar ativamente na construção final do objeto artístico, esse processo já é algo que ocorre na literatura e mesmo em outras artes como o cinema, o teatro etc. Todavia, a questão da obra aberta em relação aos *games* torna a experiência ainda mais imersiva.

Ao passo 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. Nesse sentido, autoria e coautoria acabam se confundindo de tal maneira que já não se pode falar de uma obra de arte, mas de várias “obras”. Segundo Eco (2005), “a forma completa reconstrói-se pouco a pouco na memória e na imaginação”.

(...) a própria forma se move sob nossos olhos e a obra torna-se “obra em movimento”. Seu movimento compõe-se com o espectador. (...) no tempo em que a posição recíproca da obra e do espectador pudessem reproduzir-se de modo igual. O campo de escolhas não é mais sugerido, é real, e a obra é um campo de possibilidades (ECO, 2005, p. 153).

Embora Eco provavelmente tivesse se referindo às artes literárias e plásticas as narrativas nos *games* também podem ser estudadas de forma similar as outras formas de arte narrativas por conterem essencialmente os mesmos elementos,

¹ No decorrer do texto o uso do termo em inglês “game” refere-se especialmente aos jogos eletrônicos, enquanto que o termo “jogo” se refere a todos os tipos de jogos.

personagem, tempo, espaço, etc. Eis que por meio delas surgiu um novo tipo de faz de conta o qual proporciona mais ferramentas para aqueles que têm contato com elas.

A invenção de um novo meio de expressão significa um aumento em nossa habilidade de criar histórias... Histórias multissequenciais proporcionam ao *interator* a habilidade de navegar por um arranjo fixo de eventos de diferentes maneiras, todas elas bem definidas e significativas... (MURRAY, p. 10, 2003)

De acordo com Murray² (2003) existem quatro propriedades essenciais no ambiente digital. Ambientes digitais são procedimentais (quanto execução de regras, de forma que a execução das mesmas geram comportamentos), participativos (reagem a informações que inserimos neles), espaciais (quanto à capacidade de representar espaços) e enciclopédicos (quanto a grande capacidade de armazenamento de informação). São basicamente esses elementos que tornam possível a forma como são jogados os *games* ao mesmo tempo em que se criam as narrativas ficcionais. As produções artísticas que fazem uso dos meios tecnológicos digitais questionam a autoria por causa da interação exigida para que a obra se concretize, estas estabelecem o trabalho em conjunto de pesquisadores de diferentes áreas como a artística, (para a criação da obra em termos de narrativa e personagens) e a tecnológica (no que se refere à produção de *software*³ e *hardware*⁴ para a execução do *game*).

Segundo PRADO (2003, p.104), nesses novos rumos e confluências que são possíveis pelos novos meios, diferentes campos, áreas e disciplinas tendem a interpenetrar, a um ponto em que as questões do digital, tornaram-se um dos grandes temas dentro da discussão sobre arte, colaborando para induzir uma visão criativa, crítica e interrogativa acerca do mundo e ainda, para entender e ampliar o imaginário, modificando de pensamentos habituais e testemunhado as transformações e reorganizações dessa era contemporânea.

² Professora Janet H. Murray é autora do livro: *Hamlet no Hóledock: o futuro das narrativas no ciberespaço*. Designer de interação reconhecida internacionalmente, especializada em narrativa digital e humanidades digitais. Foi treinada pela IBM como uma programadora de sistemas antes de fazer doutorado em Literatura Inglesa pela Universidade de Harvard, onde se especializou no Romance Inglês. Murray liderou projetos educacionais em humanidades no MIT em 1980 e 1990 e estabeleceu o primeiro curso universitário de narrativa interativa.

³ *Software* ou programa é o conjunto de instruções para o processador (linguagem da máquina), a parte lógica da máquina.

⁴ *Hardware* na informática diz respeito à arquitetura dos computadores, a parte física do computador.

A maneira como muitas narrativas ficcionais dos *games* se fazem surgiu de uma cooperação entre o autor original e o *interator*. O termo foi criado pela estudiosa Janet H. Murray (2003), este designa o jogador que durante a experiência do jogar pode interagir com a história de forma que o rumo dela se altera de acordo com suas decisões e ações, isto é, ele encena um papel criativo dentro de um ambiente autoral. Já o autor, se qualifica como aquele que estrutura a narrativa com a participação interativa, o cientista da computação como contador de histórias, em suma, é o autor quem cria o ambiente. Os interatores ainda que agenciem a narrativa, apenas atuam dentro das possibilidades preestabelecidas pelos programadores dos *games*, que então podem ser considerados autores originais.

De acordo com Bakhtin, o autor “[...] ocupa uma posição responsável no acontecimento do existir, opera com elementos desse acontecimento e por isso a sua obra é também um momento desse acontecimento” (BAKHTIN, 2003, p. 176). A posição do autor-criador, ou seja, aquele que tem função estético-formal engendradora da obra, não está dissociada do autor-pessoa, isto é, do escritor, do artista. Sendo assim, é possível afirmar que concepção de autoria nesse caso, se transformou. Está mais dinâmica e ocorre devido aos avanços tecnológicos do meio em que surgiu.

É interessante observar que o interator se sente a própria personagem à medida que vai desenrolando a cadeia de ações e vivenciando a narrativa. Esse tipo de experiência pode ser o que prende tanto a atenção das pessoas nessas histórias interativas. É como se o interator estivesse mesmo lá e assim decidir o que fazer ou não, diferente de um herói de um conto, romance, peça teatral, filme ou outro tipo de narrativa que não permite essa imersão e liberdade de expressão e criação artística. Em outras palavras, a personagem avatar é a manifestação do corpo virtual do interator no mundo virtual. Em alguns *games* em que se é possível criar a personagem de acordo com as preferências do interator essa presença corporal pode ser ainda mais interessante durante o desenrolar da narrativa.

Em um meio interativo como o dos *games*, a estrutura de interpretação está de acordo com as regras com as quais o sistema funciona e o quanto a participação do interator é modalizada. Há *games* em que o herói tem um roteiro pré-programado dando pouca vazão à interação, como é o caso de *God of War*, *Devil May Cry*, *Mortal Kombat*, *Assassins Creed*, entre tantos outros. Porém, ainda que limitados

quanto a escolha da personagem (que normalmente já vem pronta), e também às ações eles proporcionam o envolvimento e é possível a escolha de caminhos.



Personagem do *game online Lineage II*, tela da interface do interator. Fonte: Google Imagens

Outros são verdadeiras obras abertas, como é o caso da série *The Sims*, consideração um *game* de simulação da vida, e a maioria dos jogos MMORPGs (Massive Multiplayer Online Roling Playing Games), ou seja, os jogos online massivos com interpretação de papéis como *Mu online*, *AION*, *Lineage II*, *World of Warcraft*, *Dota 2*, etc. Nesses *games*, vários interatores interagem com suas avatares criadas à gosto dentro de um roteiro em comum à história do *game*, criando várias narrativas ou narrativas multiformes.

Instead of narration and description, we may be better off thinking about games in terms of narrative actions and explorations. Rather than being narrated to, the player herself has to perform actions to move narrative forward: talking to other characters she encounters in the game world, picking up objects, fighting the enemies, and so on. If the player does not do anything the narrative stops. From this perspective, movement through the game world is one of the main narrative actions. (MANOVICH, 2001, p.215)⁵.

⁵Tradução livre: Ao invés de narração e descrição, seria melhor nos pensarmos em jogos termos de ações narrativas e exploratórias. Melhor do que ter sido narrado, o próprio jogador tem que realizar suas narrações para que a narrativa siga em frente: falando com outros personagens que ela encontra no mundo do jogo, recolhendo objetos, lutando com inimigos e assim por diante. Se o

Portanto, alguns *games* mais que outros permitem ao *player* ter uma maior interação e atuação no que diz respeito ao desenrolar da história *ingame* (dentro do jogo). 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. No entanto, para a discussão é interessante analisar os *games* em que há uma interação razoável entre o autor original e o interator. Segundo Bakhtin, (2003, p. 311), o acontecimento da vida do texto, isto é, a sua verdadeira essência, sempre se desenvolve na fronteira de duas consciências, de dois sujeitos. E esse processo de criação dialógica fica ainda mais evidente na relação do interator com a narrativa. Ao agenciar a estética do meio, o interator por meio de sua autoria procedimental cria uma narrativa multiforme em que a protagonista, é uma de suas várias máscaras vivenciando as mais diversas situações.

A MÁSCARA OU PERSONA(GEM)

[...] Escolher a própria máscara é o primeiro gesto voluntário humano. [...] (LISPECTOR, 1999, p. 80)

Não é incomum escutar comentários de pessoas que gostariam de ser como uma ou outra personagem que de alguma forma chamou atenção. Ter a possibilidade de estar no papel do outro para explorar novas experiências ou simplesmente sanar a curiosidade. Ao imaginar uma história se é possível assumir diferentes papéis, diferentes máscaras⁶ de acordo com o contexto. Muitas pessoas já se imaginaram agindo e aparentando diferentemente do que realmente são. Há os que gostariam de ser como os grandes heróis épicos ou até mesmo os de histórias de ação que o cinema frequentemente proporciona. A experiência de se jogar um *game* eletrônico pode proporcionar ao interator a possibilidade de escolher e até mesmo criar as mais diferentes tipos personagens para representá-lo no mundo virtual.

jogador não faz nada, a narrativa para. Com essa perspectiva, movimentar-se pelo mundo do jogo é uma das principais narrativas.

⁶ No artigo termo *máscara*, diferente do que se referiu Clarice Lispector, não está agregado diretamente às máscaras sociais por nós usadas em situações de interação reais, mas sim às imaginárias.

A capacidade de torna-se outro e o mistério do jogo manifestam-se de modo marcante no costume da máscara. Aqui atinge o máximo a natureza “extra-ordinária” do jogo. O indivíduo disfarçado ou mascarado desempenha um papel como se fosse outra pessoa, ou melhor, é outra pessoa. Os terrores da infância, a alegria esfuziante, a fantasia mística e os rituais sagrados encontram-se inextricavelmente misturados nesse estranho mundo de disfarce e da máscara (HUIZINGA, 2012 p.16).

Persona, palavra italiana derivada do Latim, significa literalmente “máscara”, ainda que geralmente não se refira a uma máscara literal, mas às “máscaras sociais” que todos os seres humanos supostamente usam. Originalmente era um tipo de máscara feita pra ressoar com a voz do ator (*per sonare* significa “soar através de”) permitindo que fosse bem ouvida pelos espectadores, assim como, para caracterizar o ator de acordo com os papéis representados. O uso de avatares e ou personagens⁷ nos *games* eletrônicos caracteriza o uso de máscaras. Assim como no teatro e nos filmes com os atores e com os interatores nos *games*, ao personificarem seus papéis assumem diferentes posturas de forma que a experiência fictícia torne-se mais imersiva e interessante.

Em várias tradições a participação nos eventos espetaculares começou com pessoas comuns, em vez de artistas profissionais, vestindo uma fantasia ou uma máscara. A máscara separa os participantes dos não participantes e reforça a natureza especial da realidade compartilhada. Ela cria fronteiras da realidade imersiva e sinaliza que estamos representando – e não atuando como nós mesmos. A máscara é um indicador do limiar [...] Ela nos permite entrar no mundo artificial e também, manter uma parte de nós mesmos fora dele. (MURRAY, p. 114, 2003)

“[...] É praxe falar de máscaras do autor. Contudo, em que enunciados (manifestações verbalizadas) se exprime à pessoa, e não haveria aí máscara, isto é, autoria?” (BAKHTIN, 2003, p. 389). Por meio de uma máscara ou personagem, o interator cria um mundo que não é para estar num mundo que é. Ao se autoprojetar na personagem de ficção do *game*, o interator, ao mesmo tempo em que se sente no controle, o que causa uma sensação de bem-estar, está num espaço de fuga, do imaginário e do sonho. É possível perceber assim que por meio da arte narrativa dos *games*, o interator tem a possibilidade de “vivenciar” vários papéis nas diferentes

⁷ No texto, segundo o dicionário online Aurélio **personagem** é uma figura dramática (em lat. *Dramatis persona*, “figura do drama”) e, também seres, em regra humanos, criados por autores de peças de teatro, romances, contos, poemas, filmes, etc. Intérprete, protagonista. <http://www.dicionariodoaurelio.com/Personagem.html>

máscaras que a personagem ficcional pode interpretar. É mais uma forma de experimentação criativa que narra ao mesmo tempo uma história que se entrelaça com outras histórias tornando ainda mais rico o processo de criação artística.

...representar, jogar e contar histórias estão intimamente ligados. Tal como a linguagem, são componentes ancestrais e definidores de nossa humanidade. São também recursos para as tarefas culturais que enfrentamos atualmente, especialmente para a de viver numa continuidade global que traga compreensão e respeito mútuo através de nossas múltiplas fronteiras culturais. (MURRAY, p. 11, 2003)

A possibilidade de criação da personagem das narrativas em determinados *games* faz com que seja possível a simulação de uma segunda identidade, uma espécie de máscara virtual a qual pode assumir os mais diferentes papéis dentro das mais diversas situações narrativas.



Criação de personagem do *game The Sims 3*, tela de interface do interator. Fonte: Google Imagens

Muitas vezes o interator adiciona às características de seu avatar ou personagem traços que o próprio gostaria de ter, como por exemplo, cor de olhos, pele e cabelo, sexo, idade e também traços da personalidade dependendo o *game* em questão (como, por exemplo, a série *The Sims*, *Second Life*, entre outros). Em

outros momentos, no entanto, o interator pode tentar representar a imagem que tem de si mesmo na personagem. A personagem ou máscara que representa o interator muitas vezes reflete a própria personalidade. Nela, características pessoais se confundem com as representadas, como uma espécie de personagem biográfica. Segundo Bakhtin, na biografia, o autor pode ser confundido com a personagem.

Entre todos os valores artísticos, o biográfico é o menos transgrediente à autoconsciência; por isso na biografia o autor está mais próximo do herói desta, os dois como que podem trocar de lugar, e por esta razão é possível a coincidência pessoal entre personagem e autor além dos limites do todo artístico (BAKHTIN, 2003, p. 139).

Uma personagem, persona ou avatar pode exprimir muito do seu criador ou interator, muito embora essa coincidência, de acordo com Bakhtin, é uma contradição, pois que autor e personagem são elementos do todo artístico e por isso não devem coincidir dentro desse todo. Por meio das máscaras criadas nas narrativas ficcionais dos *games* se é possível imaginar o outro que pode completar o interator, como uma extensão de si mesmo de forma que ele se conheça melhor ao ter uma visão exterior de si mesmo no outro. A *exotopia*, ou olhar distanciado, diz respeito ao fato de que só o outro pode me dar acabamento, e só a partir do outro eu posso enxergar como totalidade. Possivelmente, por meio desse olhar distanciado se possa exercitar o que se poderia fazer em determinada situação atuando de acordo com a máscara escolhida.

[...] eu devo entrar em empatia com esse outro indivíduo, ver axiologicamente o mundo de dentro dele tal e qual ele o vê, colocar-me no lugar dele e, depois de ter retornado ao meu lugar, completar o horizonte dele com o excedente de visão que desse meu lugar se descortina fora dele (BAKHTIN, 2003, p. 23).

O excedente, no caso das narrativas dos *games*, poderia ser interpretado como o ponto de vista do interator que pode agenciar a situação em questão por saber as implicações quanto ao contexto. É estar dentro e fora da situação ao mesmo tempo, uma forma privilegiada de ver a situação. A maneira como o outro si enxerga a partir do lugar que ele ocupa fora e diante de si. Entretanto, ainda que se possa obter uma visualização exotópica de si mesmo, é evidente que pelo olhar

desse outro fictício não se pode enxergar a face real, apenas a máscara, e neste caso, a máscara fictícia. Essas máscaras podem ser vistas como os diferentes corpos que o mesmo interator pode assumir de acordo com as situações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

A expressão do humano tem sido tema de vários tipos de arte como a pintura, a música, a escultura, a arte literária (romances, poemas, etc), o teatro, o cinema e mais recentemente o *game*. É interessante notar que o desenho das representações física e psicológica humanas parecem ter ganhado destaque por meios do *game* devido a todos os elementos que o compõem. O *game* eletrônico, aproximadamente 40 anos desde seu invento, tornou-se um fenômeno cultural muito diverso e híbrido. Por se configurar num ambiente simulação – diferente das representações as quais as narrativas tradicionais se configuram – esse meio permite ao *player ou interator* a possibilidade de imersão em outro mundo o qual ele mesmo constrói, por meio de uma personagem fictícia, avatar, que é a representação virtual do seu corpo nesse mundo virtual.

Independente do tipo de avatar ou máscara criada, o interator pode entrar em contato com situações que tem de tomar decisões que alteram o rumo narrativo. Essa experiência de interação e criação se torna imersiva devido à representação do corpo em forma virtual que é a personagem que vivencia a história. Essas histórias, como narrativas multiformes podem demonstrar um pouco mais da criatividade e imaginário. Uma história multiforme é aquela na qual múltiplas versões podem ser geradas a partir da mesma representação fundamental, como em um *game* que pode ser repetido de modos diversos, (como é o caso de vários títulos que proporcionam diferentes personagens e desafios), ou um sistema narrativo como da série *The Sims...* (que pode oferecer muitas versões de narrativas).

Quanto às questões de autoria, se levamos em conta todos os fatores que condicionam as declarações do autor original sobre suas personagens veremos como é incerto o material que deve emanar dessas declarações do autor sobre o processo de criação da personagem e em grande parte da narrativa, ainda que este estabeleça os fundamentos, regras e condições por meio da programação do *game*. Assim, o interator é quem dá forma ao conteúdo: ele não apenas registra as ações e eventos, mas a partir de uma posição axiológica agencia-os recortando-os e reorganizando-os esteticamente.

O estudo sobre as implicações de um novo meio de expressão artística como os *games* está sendo desenvolvido em diferentes aspectos por diferentes áreas do saber. Ainda há muito que considerar sobre as questões de narratologia, técnica e ludologia, visto que se trata de algo relativamente novo em termos de estudos culturais. Espera-se, no entanto, que esse breve estudo possa servir para aguçar algumas considerações sobre o tema.

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- 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.
- FARACO, C. A. Autor e autoria. In: BRAIT, Beth. **Bakhtin: conceitos-chave**. São Paulo: Contexto, 2005.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, Ed. 7, 2012.
- LISPECTOR, Clarice. **A Descoberta do Mundo**. Rio de Janeiro, 1999.
- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Boston: MIT Press, 2001.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução: Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. – São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- PRADO, Gilberto. **Arte temática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

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 de 2005 até 2013 no CCAA (Centro de Cultura Anglo-Americana). Foi professora colaboradora do CECA – Centro de Educação Comunicação e Artes na Unioeste campus Cascavel na área de Teoria e Prática de Língua Inglesa e respectivas Literaturas. Atualmente é mestranda em Letras pela Unioeste Cascavel na linha de pesquisa: Linguagem Literária e Interfaces Sociais: Estudos Comparados.