

A JORNADA DO HERÓI NA NARRATIVA FICCIONAL NOS GAMES

Franciely Gonçalves Cardoso

francy.palantir@gmail.com

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

RESUMO

Como uma forma de entender o mundo as narrativas possuem um elemento primordial de identificação com o público: a personagem ficcional. Com os *games* eletrônicos a interatividade entre o público e a história acontece de uma maneira mais envolvente. Partindo de autores como MURRAY (2003) que argumenta sobre as narrativas no ciberespaço e CAMPBELL (1995) que discorre sobre a trajetória do herói através da história, este artigo objetiva discutir como se estabelece a relação do herói da narrativa nos *games* considerando a ações do *interator*. E assim, refletir sobre as possíveis faces do herói nos *games*.

Palavras-chave: Narrativa; herói; *games*.

Campbell (1995), uma das maiores autoridades em mitologia universal do século XX, fez um estudo sobre a figura do herói nas civilizações, desde a pré-história, até os dias de hoje. Seu objetivo foi analisar a existência de semelhanças entre mitos de diferentes culturas que, em alguns casos, não tiveram contato entre si. O autor descreve personagens memoráveis históricos ou fictícios que enfrentam uma jornada com várias etapas. Grande parte dos heróis, nas narrativas dos *games*, segue as estas etapas assim como os heróis da literatura, cinema, história em quadrinhos, teatro, entre outros. Resumidamente, destacamos as que consideramos mais importantes na saga heróica:

1. O chamado da aventura: momento em que o herói recebe sua missão ou é chamado para uma jornada longe de casa.
2. Recusa ao chamado: por alguma razão, geralmente medo, o herói não aceita o desafio.
3. O auxílio sobrenatural: o herói encontra força no incentivo provindo de um mentor, que lhe oferece suporte moral, armas e poderes para seguir com a jornada.

4. A passagem pelo primeiro limiar: etapa em que o herói vai do “mundo comum” para o da aventura, mágico, sobrenatural. Normalmente, o herói tem de enfrentar o guardião dos dois mundos.

5. Caminhos de provas: o herói enfrenta diversas dificuldades e se fortalece.

6. Conquista do elixir: fase em que o herói enfrenta o maior desafio da jornada e recebe a recompensa.

7. Morte e ressurreição: o herói, ao enfrentar o desafio final, perde a vida, no entanto, ressuscita e vence a batalha final. Em alguns casos, a morte é meramente simbólica, e representa desvios morais que são superados, tornando o herói mais íntegro.

8. Retorno: ao retornar para seu mundo com a devida recompensa, o herói se torna soberano dos dois mundos, no entanto, sofre crises por voltar a uma rotina comum após a grande aventura.

Embora de forma superficial, é possível estabelecer relações entre as etapas acima e várias narrativas do meio artístico: as clássicas, as de Hollywood, as dos *games*, entre outras. Estas etapas não estabelecem um tipo de herói, mas se referem ao herói clássico – como as personagens da Bíblia (Jesus, Moisés, David), Buda, Krishna, deuses e semideuses, gregos e egípcios, divindades maias, astecas e nativos do Peru pré-histórico – que tem etapas semelhantes a essas em suas jornadas.



Figura 1 : *The Legend of Zelda*

Fonte: Disponível em: <<http://www.videogamesblogger.com/2011/04/25/the-legend-of-zelda-ocarina-of-time-3d-intro.htm>>. Acesso em: 10 de jan. de 2014.

Na Figura 1, o herói Link, o protagonista jogável, busca resgatar a princesa *Zelda* do antagonista primário *Ganon*, recolhendo os oito fragmentos da *Triforce* da Sabedoria, um poderoso artefato. A trama acontece na terra da fantasia de *Hyrule*. Este *game* foi criado em 1986, por *Shiguro Miyamoto*¹, que continua rendendo muitas versões e está entre os favoritos dos *interatores*. Ainda que a princípio simples, com o passar do tempo, como a maioria das outras narrativas interativas dos *games*, a história ganha novos episódios, sempre trazendo novos desafios, ao passo que o herói se torna, também, mais complexo. O herói está diretamente ligado ao enredo da história.

Todas as atividades que o inventar/narrar, ouvir/ler histórias envolvem podem ser associadas, também à natureza lúdica do homem. O jogo é uma atividade muito presente em todas as situações do homem em sociedade. Sob as mais diversas formas, o fenômeno lúdico mantém um significado essencial. É um recorte na vida cotidiana, tem função compensatória, substitui os objetos de conflito por objetos de prazer, obedece a regras, tem sentido simbólico, de representação. Como realização, supõe agenciamentos, manipulações, mecanismos, movimentos, estratégias. Constituir o enredo é começar o jogo. O narrador é um jogador, e forma, como o leitor e o próprio texto, o que se pode chamar uma comunidade lúdica. (MESQUITA, 1987, p.8).

Segundo a autora acima, o enredo consiste na estrutura da narrativa ficcional em prosa. O herói promove a ação dentro do enredo, de forma a constituir a narrativa. Nos *games*, esse processo ocorre por meio do *interator*, que controla o herói e/ou avatar. Os heróis nos *games* variam muito em aparência e caráter, todavia, podemos considerar estas características comuns na grande parte dos gêneros.

Heróis consagrados da literatura e do cinema também se fazem presentes no mundo dos *games*, e seguem etapas como as descritas acima, ou ao menos semelhantes. Como exemplo, podemos citar um herói famoso e atual na cultura literária, que passou para o cinema e, conseqüentemente, para o *game*: *Aragorn*, o rei que retorna

1 Shiguro Miyamoto é um designer e produtor de jogos japonês. Ele é mais conhecido pela criação de algumas das mais bem sucedidas franquias de jogos como Mario, Donkey Kong, The Legend of Zelda, Star Fox, F-Zero, Pikmin e a série Wii. Disponível em: <http://www.brainyquote.com/quotes/authors/s/shigeru_miyamoto.html>. Acesso em: 08 de ago. de 2012.

a *Gondor*² e cumpre seu papel, um dos heróis da trilogia de Tolkien³, *O Senhor dos Anéis* (figura 2). Diferentemente das personagens literárias, teatrais, cinematográficas e outras, a personagem ficcional nos *games* tem a possibilidade de ir mais além, no que se refere à tomada de decisões e ações. Não podemos controlar as ações e destinos da maioria das personagens fictícias, salvo alguns casos, nos quais o público pode influenciar no desenrolar de uma história, como as novelas, por exemplo.



Figura 2: O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei

Fonte: Disponível em:

<http://pt.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings:_The_Return_of_the_King> Acesso: 10 de jan. de 2014.

²*Gondor* é um reino fictício, situado ao Sul da Terra-Média, onde moram os homens que descendem dos *numenorianos*. Sua capital é *Minas Tirith*, onde fica *Nimloth*, a “flor branca”. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Gondor>>. Acesso em: 10 de jan. de 2014.

³*O Senhor dos Anéis* é uma trilogia de livros de fantasia, criada pelo escritor, professor e filólogo britânico J.R.R. Tolkien. A saga começa com *O Hobbit*, e logo se desenvolve numa história muito maior. Foi escrita entre 1937 e 1949, e foi originalmente publicado em três volumes (*A Sociedade do Anel*, *As Duas Torres* e *O Retorno do Rei*). Foi traduzida para mais de 40 línguas e vendeu cerca de 160 milhões de cópias, tornando-se um dos trabalhos mais populares da literatura do século XX. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/O_Senhor_dos_An%C3%A9is>. Acesso em: 10 de jan. de 2014.

Porém, com os *games*, é possível realmente manipular uma personagem, criá-la e personalizá-la, desde o início da jornada. Há muitas coisas que não se pode fazer na vida real. No entanto, as pessoas sentem-se bem por estarem no controle das mais diversas situações e, por meio dos *games* de simulação, pode-se “viver”, por meio das personagens, o que na vida real muitas vezes não é permitido ou possível. Por isso, as personagens são a projeção dos desejos, medos, curiosidades e sonhos do *interator* ou player.

O desejo ancestral de viver uma fantasia originada num universo ficcional foi intensificado por um meio participativo e imersivo, que promete satisfazê-lo de um modo mais completo que jamais foi possível. Com detalhes enciclopédicos e espaços navegáveis, o computador pode oferecer um cenário específico para os lugares que sonhamos visitar. (MURRAY, 2003, p. 101).

Estar em um local fantástico, criar/ personalizar a personagem e/ou herói e “vivenciar” uma aventura no universo ficcional virtual, atrai muitas pessoas. Isto porque elas encontram, nos *games*, uma válvula de escape para as frustrações, cansaço e problemas da sociedade. Ao assistir um filme, uma novela, uma série de TV ou qualquer arte do gênero, o *interator* também estará mergulhando no mundo virtual.

A projeção de sentimentos no mundo virtual

O *interator*, ao se considerar como a personagem de ficção avatar, como a protagonista e/ou como o herói/heroína, encontra, de alguma forma, satisfação ao poder exteriorizar ações, desejos e posições. Trata-se do indivíduo no controle da situação, ainda que virtual ou imaginada, o que gera bem-estar. Além disso, por cumprir alguma jornada, missão ou alcançar algum objetivo nos *games*, o *interator* se sente recompensado, o que contribui, também, para o seu prazer. No caso do cumprimento de uma jornada, a vivência da narrativa pode ser comparada ao ato de brincar. A sensação é semelhante, como aponta Murray.

Uma boa história tem a mesma função para os adultos, oferecendo-nos a segurança de alguma coisa exterior a nós mesmos (pois foi criada por uma outra pessoa) sobre a qual podemos projetar nossos sentimentos.

As histórias evocam nossos desejos e medos mais profundos porque fazem parte dessa mágica região de fronteira. (MURRAY, 2003, p. 103).

O ato lúdico em si, seja brincar, jogar, assistir, escutar uma canção ou história, alimenta o imaginário e o nosso lado lúdico. É possível emocionar-se ao assistir a uma cena comovente, ou escutar uma canção. A situação frequentemente não é factual, mas isso não influi na maneira como se sente e reage aos eventos, pois o que importa, de fato, é a percepção que o sujeito tem sobre as causas das ocorrências, ou seja, a quem ele atribui a responsabilidade do evento (DELA COLETA, 1982). Dessa forma, equivale dizer que não é necessário que as pessoas exerçam realmente controle sobre os eventos relevantes, mas que percebam esse controle, de maneira que esse tipo experiência extrapola a experiência da catarse. A percepção de controle é a mais relevante determinante da resposta do sujeito (BURGER, 1989). Nesse sentido, a realidade virtual, simulada e controlada se torna espaço, também, de extravasamento, de sonho e controle.

A forma como se percebe o controle sobre ações e eventos dentro de nossa esfera pessoal exerce grande importância na maneira como o indivíduo conduz a vida e, assim, os eventos reais vivenciados têm pouco ou nenhum valor se comparados à percepção que o indivíduo tem do controle dos acontecimentos no game. Isto é, a forma como o indivíduo percebe os acontecimentos é mais importante que os acontecimentos de fato para o bem-estar subjetivo⁴. Todavia, devido ao acordoficcional⁵ e/ou atitude lúdica que envolve o desafio e a diversão como elementos do *game*, o *interator* sabe que se trata, apenas, de uma simulação e, assim, diferencia a ficção da realidade, com raras exceções. Seligman (2004) afirma que existe uma importante diferença entre a percepção das pessoas satisfeitas e a das insatisfeitas, no que diz respeito à interpretação dos eventos. Pessoas com altos níveis de bem-estar subjetivo acreditam que exercem

4 O Bem-estar subjetivo é uma dimensão positiva da Saúde. É considerado, simultaneamente, um conceito complexo, que integra uma dimensão cognitiva e uma dimensão afetiva, e um campo de estudo que abrange outros grandes conceitos e domínios de estudo são a Qualidade de Vida, o Afeto Positivo e o Afeto Negativo. Disponível em: <http://www.scielo.oces.mctes.pt/pdf/psd/v6n2/v6n2a08.pdf> Acesso em: 09/05/2014.

5 O acordo ficcional é um contrato de leitura que encerra a aceitação de que uma história imaginária, inventada, não seja uma mentira, mas uma verdade presumida, ainda que possa contradizer a realidade (ECO, 1994, p. 83).

controle sobre suas vidas, na maior parte do tempo, e muitas vezes, não só acreditam, como exercem. Todavia, pessoas com baixos níveis de bem-estar subjetivo atribuem os acontecimentos de suas vidas a pessoas poderosas ou a outros fatores externos, como ao acaso. Tal relação pode surgir do fato de que as pessoas se veem como controladoras dos acontecimentos de sua vida, em suma, são mais satisfeitas com suas vidas, felizes e experimentam mais afetos positivos e menos negativos (KLONOWICZ, 2001). A situação então não precisa ser de fato real, o mais importante, nesse caso, é a percepção que as pessoas têm. Ao “viverem” situações em que experimentam afetos positivos na realidade virtual, o sentimento de bem-estar do *interator* é semelhante ou igual ao sentimento provindo de uma situação factual.

Se alguém tem algum ganho e acredita tê-lo tido por próprio mérito, mesmo que seja algo sem muito valor (no caso aqui um ganho dentro do game), isso será percebido como importante e gerará afetos positivos. No entanto, por outro lado, uma pessoa tem um grande ganho e acredita que isso aconteceu apenas por influência de outros ou por acaso, o ganho, provavelmente não terá grande valor. Em *games* que o *interator* deve cuidar para que a personagem desenvolva habilidades e ultrapasse níveis, como é a maioria dos casos, o sentimento de conseguir atingir altos status pode gerar uma sensação de bem estar, que torna a evolução, superação ou vitória algo valioso. Alguns *games*, mais que outros, permitem ao *interator* ter uma maior interatividade e atuação no que diz respeito ao desenrolar da história ingame (dentro do jogo). Processos de manipulação de imagem, através de softwares e equipamentos periféricos computacionais, permitem ao homem criar novas imagens, fictícias ou não, simulando novas realidades. *Interatores* se unem para realizar um objetivo em comum e essa jornada pode, além de beneficiar as personagens ao ganharem mais experiência e adquirirem certos objetos de recompensa no game, promover o companheirismo, não só dentro do mundo virtual, como também fora. A programação do game é feita para isso: sozinha a personagem avatar é limitada para realizar certas tarefas, que devem ser feitas em grupo.

Essas narrativas, muitas vezes, são criadas dentro de um ambiente pré-determinado, como é a maioria dos casos de MMORPGs, como *ArcheAge*, *Guild Wars*,

League Of Legends, *Final Fantasy online*, *Lineage II*, *World of Warcraft*, *Perfect World*, *The Elders Scrolls online*, *AION*, *Dota 2*, *Tera*, entre outros. No entanto, a narrativa também pode se estender mais à medida que os *games* abrem espaço para isso nas mais variadas formas, como é o caso de *Minecraft* (um tipo de sandbox game em que se colocam e montam blocos para construir tudo que se pode imaginar num ambiente 3D interativo online) e ainda o polêmico *SecondLife* (do inglês Segunda Vida), que é um game de simulação de aspectos sociais. Dentre os *games* citados como representantes de grande repercussão dentro dos jogos de interpretação de papéis para múltiplos jogadores online, destaca-se o MMORPG *World of Warcraft*, (figura 3). Este possui o maior número de *interatores* ativos que pagam uma mensalidade para poderem ter acesso aos servidores da *Blizzard*, produtora e distribuidora do *game*. Para popularizar ainda mais o *game*, só é possível jogar até um certo nível com a personagem, de forma que o *interator* possa conhecer o mundo do *game* e desperte interesse em continuar jogando, estratégia usada por muitas produtoras para divulgação.



Figura3: World Of Warcraft (WoW)

Disponível em: <http://s.glbimg.com/po/tt/f/original/2012/08/30/world-of-warcraft.jpg> Acesso em: 23/06/2014

O número de usuários que se conectam a esses *games* é grande, sendo que os servidores oficiais, muitas vezes sobrecarregados, ficam offline para a manutenção e melhoramento do sistema, a fim de suportar o número de gamers e/ou *interatores online*. As produtoras, apesar de esperarem um número grande de usuários, não raras as vezes se veem com dificuldades para atender a demanda, o que causa transtornos e reclamações por parte dos *interatores*. O desenho e a animação das personagens são estratégias empregadas para convencer os *interatores* a interagirem com o game. Tem-se a personagem (que pode ou não ser o herói ou heroína) protagonista, a figura central que controla as ações no ambiente virtual. É importante que a simulação da identidade da personagem, definida pela aparência e movimentos, cause fascínio no *interator*.

Essa personagem, dentro desse contexto, difere em muito das personagens dos filmes, séries, novelas, romances, entre outras formas de narrativas. A personagem no game pode ser escolhida individualmente pelo *interator*. Dependendo do gênero e tipo de game, ela vai variar das mais diversas maneiras, o visual dela, por exemplo, pode ser de acordo com as inclinações e preferências do *interator*. Há vários *games* que possibilitam esse processo de personalização ou customização, desde os mais simples, como aqueles presentes nos *Smartphones*⁶ e redes sociais, até os mais complexos e desenvolvidos, como os MMORPGs. Para o desenvolvimento do design dos consoles e das interfaces sensório-motora⁷, um aspecto relevante a ser pensado são as personagens dos *games* em máquinas eletrônicas. O desenho de uma personagem para *games* consiste numa arte complexa, haja vista que deve convencer os *interatores* a continuarem jogando. Os *interatores* entram numa espécie de transe proporcionado pelo realismo dos desenhos, que simulam movimentos reais do humano. Os objetos se deslocam segundo os comandos feitos pelos *interatores*, que controlam as personagens ou heróis.

⁶*Smartphone* (do Inglês: telefone inteligente) é um telemóvel com funcionalidades avançadas que podem ser estendidas por meio de programas executados por seu sistema operacional (SO). Os SOs dos *smartphones* permitem que sejam instalados programas adicionais como utilitários e *games*. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Smartphone>>. Acesso em: 11 de ago. de 2012.

⁷A interface humano/máquina permite a troca de informações. As interações ocorrem normalmente por meio das mãos, movimentos do corpo, comandos sonoros e do olhar.

Não há limites para a imaginação. Dependendo da escolha da ação é que a personagem escreverá sua própria história. Também com as expansões (jogos opcionais que são adicionados a matriz do jogo com mais conteúdo narrativo) é possível criar os animais domésticos, ter outras opções de mapas e aventuras, e acrescentar características especiais às personagens, como raças, transformações místicas e monstruosas. O papel do *interator* 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 *interatores* se descrevem, ao falarem sobre os *games*, como sendo eles mesmos a(s) personagem(s) por darem performance⁸ às ações. Os elementos estéticos da performance do *game* como obra são: o artista e o público, no caso, o *game designer* e o *interator* respectivamente.

Considerações finais

De acordo com a história, a produção artística do homem está ligada ao contexto que ele vive. No passado, a arte se manifestou de diferentes formas, associada muitas vezes ao contexto social, político e religioso de sua época e localização, bem como era desenvolvida a partir do aparato técnico e científico do período. Em cada época, o artista se adaptou às técnicas ou as adaptou aos seus processos criativos. Não se trata mais apenas de uma maneira de interpretar a narrativa partindo do conhecimento de mundo do que tradicionalmente se chamou de leitor, receptor, observador e que agora se pode entender como um coautor; este, partindo de experiências próprias por meio da interatividade, produz a própria história. Essa liberdade que o *interator* possui de controlar as personagens e ou heróis/heroínas e eventos é que torna o processo de coautoria

⁸*Performance* é uma palavra que tem suas origens no francês antigo: *performance* de *performer accomplir* (fazer cumprir, conseguir, concluir), podendo significar: ainda levar alguma tarefa ao seu sucesso. Palavra que se origina do latim, formada pelo prefixo latino *per* mais *formare* (formar, dar forma, estabelecer). Em seu significado mais elementar, pode significar iniciar, fazer, executar ou desenvolver uma determinada tarefa. Este galicismo introduziu-se recentemente em nossa língua emprestado ao inglês, sendo utilizado frequentemente para designar apresentações de dança, canto, teatro, mágica, mímica, malabarismo, referindo-se ao seu executante como *performer*. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Performance>>. Acesso em: 08 de ago. de 2012.

possível e um movimento ainda maior no imaginário. As narrativas interativas digitais estão ultrapassando, cada vez mais, a estrutura de ramificações que limita as escolhas do *interator* à seleção de uma, dentre as alternativas de um menu fixo qualquer.

Mas se a chave para contar histórias convincentes num meio participativo está em impingir ao interator um roteiro, o desafio para o futuro é inventar roteiros que sejam esquemáticos o suficiente para serem facilmente assimilados e correspondidos, mas flexíveis o bastante para abrangerem uma maior variedade de comportamento humanos, em vez de limitarem-se à caça aos tesouros e à matança de trolls. (MURRAY, 2003, p.84).

Viver num mundo virtual, que se apoia na realidade quanto a memória social de cultura, no sentido de que as regras do jogo são baseadas nas regras reais, e ainda uma personagem que pode representar o indivíduo durante a simulação, é certamente uma experiência interessante. E essa experiência pode ir além do roteiro básico da luta entre o bem e o mal quando “os heróis somos nós”.

REFERÊNCIAS

BURGER, J. M. Negative reactions to increases in perceived personal control. In: **Journal of Personality and Social Psychology**, v.56 n.2, p. 246-256, 1989.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de Mil Faces**. Cultrix/Pensamento: São Paulo, 1995.

DELA COLETA, José Augusto. **Atribuição de Causalidade: Teoria e Pesquisa**. Rio de Janeiro, RJ. Editora FGV, 1982.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Tradução: Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994

KLONOWICZ, T. Discontented people: reactivity and locus of control as determinants of subjective well-being. In: **European Journal of Personality**, v.15, n.1 p.29-47, 2001.

MESQUITA, Samira Nahid de. **O enredo**. São Paulo: Editora Ática, 1987.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Editora: Unesp. Itaú Cultural. 2003.

SELIGMAN, M.E.P. **Felicidade autêntica**: usando a nova psicologia para a realização permanente. Trad. Neuza Capelo. Rio de Janeiro: Objetiva, 2004.

SOBRE A AUTORA

Franciely Gonçalves Cardoso é doutoranda em Literatura na UFSC – Universidade Federal de Santa Catarina na linha de pesquisa: Subjetividade, Memória e História. Mestre em Letras Linguagem e Sociedade pela UNIOESTE – Universidade do Oeste do Paraná – Cascavel, linha de pesquisa: Linguagem Literária e Interfaces Sociais: Estudos Comparados. Especializada em Língua Inglesa pela FAG - Faculdade Assis Gurgacz - Cascavel (2011) e graduada em Letras pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná UNIOESTE - Cascavel (2005).