

## **Aspectos iniciais da análise estrutural do cybertexto:**

### **Uma hipótese narrativista dos videogames**

Early aspects of cybertext structural analysis:

A narrativist hypothesis of videogames

Allan Defensor Silva

#### **Resumo**

O presente artigo adiciona valor ao tratamento dos videogames como objetos artísticos que possuem como elemento composicional a narrativa e explora os seus aspectos estruturais. Para tanto, são trazidos à tona argumentos a favor da ação *narrativista*, termo empregado por Michael Mateas para distinguir aquele que se utiliza de base teórica narrativo-literária como alimento à teorização de outras expressões artísticas que possuam a narrativa em sua infraestrutura. Quanto à exposição dos aspectos iniciais desta narrativa dos videogames, são apresentadas ideias acerca do gesto interativo, permissões interventivas e performance, enquanto se introduz uma hipótese sobre a estruturação estética destes elementos.

**Palavras-chave:** videogames, narrativismo, cybertexto, teoria narrativa.

#### **Abstract**

The present article adds value to the treatment of videogames as artistic objects which contains narrative as a compositional element and explores their structural aspects. For this to happen, arguments toward the *narrativist* action are brought to light, a term used by Michael Mateas to distinguish the one who uses literary and narrative theory as foundation to the theorization of further artistic expressions which possess narrative in its infrastructure. As for the early aspects of this videogames narrative, ideas regarding interactive gesture, interceptive permissions and performance are presented, as is introduced a hypothesis on the aesthetic structuration of these elements.

**Keywords:** videogames, narrativism, cybertext, narrative theory

## 1. Introdução

Os videogames têm sido um bebê de paternidade duvidosa desde a década de 1950, e as acusações judiciais pelo seu reconhecimento são o que estabelece ainda hoje, em 2017, uma disputa na qual as teorias acadêmicas são os testes de DNA.

De um lado temos os ludólogos, estudantes dos jogos em seus aspectos lógicos e lúdicos como expressão cultural. Não é de se espantar que os primeiros jogos recebessem a paternidade ludóloga, afinal a ação que se realiza sobre o objeto do videogame é a de *jogar*. Do outro lado temos os narratólogos, que consideram a ação do jogar como uma forma de *acesso à narrativa*, tal como visualizar e ouvir são as formas de acesso à narrativa do cinema falado.

Já nessa observação inicial o estudo dos videogames como objeto artístico sofre pressão dos seus meios-irmãos: o cinema e a literatura. Acerca da comparação com o cinema, Roger Ebert (2010) respondeu “Videogames can never be art”, deixando claro em seu principal argumento:

One obvious difference between art and games is that you can win a game. It has rules, points, objectives, and an outcome [...] an immersive game without points or rules [...] it ceases to be a game and becomes a representation of a story, a novel, a play, dance, a film. Those are things you cannot win; you can only experience them (EBERT, 2010).

Tais rejeições são comuns, aparecendo inclusive na resposta do célebre criador de videogames Hideo Kojima (2006), em entrevista para a revista Official Playstation Magazine que concorda com a afirmação supracitada:

I don't think they're art either, videogames [...] Art is something that radiates the artist [...] If one hundred people walk by and a single person is captivated by whatever that piece radiates, it's art. But videogames aren't trying to capture one person. A videogame should make sure that all hundred people that play that game should enjoy the service provided by that videogame. It's something of a service. It's not art. But I guess the way of providing service with that videogame is an artistic style, a form of art (OFFICIAL PLAYSTATION MAGAZINE, 2006).

Foi diante de tal situação de abandono que alguns narratólogos resolveram adotar essa criança que é o videogame, reconhecendo e valorizando os seus elementos narrativos como potencial artístico. Esse movimento de rejeição, adoção e exploração dos elementos narrativos

levou Michael Mateas (2002) a propor o termo *narrativista*. O narrativista seria o acadêmico que se faz valer da teoria literária e da teoria narrativa para a construção de teorias acerca das mídias interativas. Nas palavras dele, quanto à situação da disputa, os participantes e os termos:

Interactive drama, in its Aristotelian conception, currently inhabits a beleaguered theoretical position, caught in the cross-fire between two competing academic formations: the narrativists and the ludologists. The narrativists generally come out of literary theory, take hypertext as the paradigmatic interactive form, and use narrative and literary theory as the foundation upon which to build a theory of interactive media. Ludologists generally come out of game studies, take the computer game as the paradigmatic interactive form, and seek to build an autonomous theory of interactivity (MATEAS, 2002).

O presente artigo é um esforço pró-narrativismo, um posicionamento contrário à afirmação de Ebert, e não é uma linha de pesquisa oposta ao tratamento ludológico dos videogames, mas que considera a interação como uma ferramenta de acesso à narrativa, desencadeando desta maneira características particulares a eles.

Gláucio Aranha (2004) enxerga o videogame como uma “reconfiguração do gesto de leitura e leitor nos textos narrativos”, sendo eles “mediados pela tecnologia”. Se fragmentarmos as formas de acesso ao cinema, teremos a visualização e a leitura para o cinema mudo; e a visualização e a audição para o cinema falado. Para a literatura em sua forma mais tradicional teremos apenas a leitura, para a música teremos somente a audição, e dessa maneira poderíamos fragmentar as ações humanas requeridas, ou os *meios de acesso* a cada objeto artístico. Aranha nos propõe um novo meio de acesso, um *gesto*, e que é uma reconfiguração do gesto de leitura.

Os Jogos Eletrônicos (videogames) contribuem para o surgimento de um novo modelo narrativo através da reconfiguração dos hábitos de leitura, bem como das funções e práticas do próprio leitor. Pela mediação da tecnologia computacional, o leitor passa a atuar diretamente sobre o texto, alterando sua percepção dos fatos narrados e sua própria função como leitor (...) duas questões essenciais para a validade da hipótese trabalhada, a saber: 1) a consideração de que o usuário dos jogos eletrônicos trava conhecimento com um objeto narrativo e 2) que, nesta relação, o usuário daria conta de um desempenho de recepção equivalente ao de um leitor, oriundo da reconfiguração deste por meio do advento da tecnologia dos jogos. Tendo em vista que a hipótese proposta se fixa em dois pontos primordiais, quais sejam: (i) a existência de uma estrutura narrativa nos Jogos Eletrônicos, (ii) cuja mediação tecnológica rompe com os

modelos antecessores, estabelecendo uma nova forma de acesso do usuário à mensagem (ARANHA, 2004).

Sendo assim, reafirma-se que o videogame é um objeto artístico, e que o objeto artístico videogame, quando dotado de uma narrativa, torna-se passível de análise narrativista. De forma a entrar em contato com o elemento narrativo do videogame, é preciso executar um gesto específico, e este gesto requerido para o acesso ao objeto narrativo dos videogames é um *gesto interativo*, um dos elementos a serem analisados nesta ação narrativista.

## **2. Input: o gesto interativo**

A ação interativa é o meio pelo qual o participante acessa a narrativa contida no videogame, ela é essencial para a caracterização da obra com que se tem contato como *game*, e isso faz desse participante um *jogador*, termo utilizado por ser o que compreende a característica mais particular do acesso a esta narrativa. Isso porque a ação interativa sempre envolverá uma tomada de decisão por parte do participante, e nesse momento faz-se valer a máxima filosófica de que a escolha é uma *perda*. Por demandar tomada de decisão – e o simples direcionamento à esquerda ou à direita já é uma tomada de decisão – a forma de acesso ao videogame o caracteriza como jogo.

Numa narrativa tradicional podemos apenas interromper ou prosseguir a leitura, numa sessão de cinema podemos interromper ou retomar a visualização ou ajustar as disposições de brilho, contraste, volume, entre outros. Em um videogame, o movimento narrativo só se desencadeia por meio da ação interativa que é uma tomada de decisão mediada pela tecnologia. Em outras palavras – e introduzindo aqui o termo que dará nome a essa ação interativa – o jogador acessa a narrativa por meio de um *input*.

O sistema de comunicação se estabelece entre o usuário e o software, sendo mediado pelo PC que atualiza a mensagem do jogo sobre a tela do monitor, valendo-se da interface gráfica como forma de expressão desta mensagem (ARANHA, 2004).

O input é executado, em sua forma mais tradicional, por meio de um hardware chamado de joystick ou controle. Cada controle possui botões tantos quantos se fazem necessários para prover ao jogador as suas *permissões interventivas*, que serão explicadas em breve. Dessa forma se estabelece uma relação de alimentação e realimentação entre o jogador

e o videogame em andamento. Aarseth (1997) criou duas nomenclaturas para a relação do jogador com o videogame: a obra narrativa interativa do videogame em si chamou de *cybertexto* (cybertext) e o gesto necessário para o seu desencadeamento de *atividade ergódica* (*ergodic activity*):

The concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange. However, it also centers attention on the consumer, or user, of the text, as a more integrated figure ~ than even reader-response theorists would claim. The performance of their reader takes place all in his head, while the user of cybertext also performs in an extranoematic sense. During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of "reading" do not account for. This phenomenon I call *ergodic*, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning "work" and "path." In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text (AARSETH, 1997).

O input é o esforço físico requerido do jogador para que ele tenha acesso à narrativa do videogame, o cybertexto. Ou seja, o jogador precisa realizar um esforço não trivial, algo que pode resultar numa *falha*. São inúmeras as maneiras com que os videogames exploram os resultados de falha e sucesso, porém a consequência mais tradicional da falha é a da interrupção (temporária) da narrativa.

É preciso tomar cuidado, pois os termos *falha* e *sucesso* sugerem em demasia a observação exclusivamente ludológica dos videogames. Sob o olhar narrativista, estes termos podem apenas ser relativos. Uma falha na atividade ergódica não significa, necessariamente, prejuízo para o desencadeamento narrativo do cybertexto. Em outras palavras, não existem inputs corretos e incorretos, porém eles podem influenciar a sequência narrativa.

### **3. Permissões interventivas e performance**

Quando se fala em videogame, a noção mais básica que nos vem à mente, sobre o seu funcionamento, é a de que o jogador “controla” um personagem e o faz realizar ações segundo a sua vontade. Entretanto esse pensamento pressupõe total liberdade de escolha do jogador sobre as ações do personagem, e isso não se dá dessa maneira.

Aranha (2004) identifica todos os elementos do modelo estrutural da narrativa em um videogame, tais como: personagens (protagonista, antagonista, planos, redondos), enredo (exposição, complicação, peripécia, clímax, desfecho), foco narrativo, tempo e espaço.

Diante de todo o exposto e ao fim da análise estrutural do jogo Diablo II, evidencia-se nos Jogos Eletrônicos a presença de todos os elementos essenciais a uma expressão textual para que esta possa ser considerada como uma narrativa. Ao longo desta análise, aponte também os pontos em que este modelo narrativo transcende as fronteiras que regulavam o papel tradicional do leitor em relação ao texto narrado, abrindo a possibilidade de imersão deste leitor dentro da narrativa (ARANHA, 2004).

Tendo isto em mente, o videogame já traz em seu cybertexto toda a narrativa. O que acontece é que essa narrativa possui *brechas e bifurcações*, e são nesses espaços vazios e selecionáveis que o jogador executa o input. Dessa maneira, o jogador não pode controlar o personagem a ponto de executar a vontade do primeiro, se a possibilidade não existir no cybertexto. O que o input faz é uma intervenção na narrativa, entretanto existem limites pré-determinados para as intervenções, ou seja, permissões concedidas pelo próprio cybertexto. Esse comportamento passivo-interativo suprime consequências indesejadas pela narrativa.

Eskelinen (2001) expõe dessa maneira:

While discussing articulation, materiality, functionality, typology and orientation, among other things, we are confronting the bare essentials of the gaming situation: the manipulation or the configuration of temporal, spatial, causal and functional relations and properties in different registers (...). In discussing computer games we should take into account the unique dual materiality of cybernetic sign production (see Aarseth 1997, 40), and the resulting difference between strings of signs as they exist in the game (textonic game elements) and strings of signs as they are presented to the player (scriptonic game elements). It may well be that events in computer games should be described in three interplaying registers. In addition to textonic events, there are two kinds of scriptonic events: prefabricated and completed. The former are events presented to the player, and the latter the combination of the former and the player's actions (ESKELINEN, 2001).

As permissões interventivas são, portanto, aquelas que dão ao jogador a oportunidade de alterar o rumo da narrativa ou, simplesmente, fazer com que a narrativa seja única por ter sido tecida pela sua performance.

É importante notar, nesse momento, que o input e as permissões interventivas reinventam completamente os valores semânticos daquilo que é “narrado”. Para marcar de maneira ilustrativa essa afirmação, será apresentado aqui, como exemplo, uma cena do videogame Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Konami, 2004): no clímax do enredo, o personagem protagonista Naked Snake confronta-se com a sua mentora, The Boss. Em determinado momento, The Boss está deitada num campo florido e pede para que Snake a mate. Nesse momento o jogador, que até então possuía uma gama de opções de controle sobre o personagem Snake, perde inúmeras permissões interventivas: não pode mais mover-se, não pode alterar o ângulo de visão, não pode selecionar itens, entre outros recursos que lhe eram comuns. A narrativa do cybertexto explora essas permissões previamente cedidas para que elas acumulem valor semântico ao clímax. O ângulo de visão se fixa numa câmera que gira em torno dos dois personagens, Snake aponta a arma que a sua mentora lhe deu e só existe um input possível, e que o jogador sabe que ele significa fazer com que Snake puxe o gatilho e mate The Boss, sendo permitido ao jogador somente determinar o *tempo* em que isso irá ocorrer. Essa própria noção do tempo da ação é explorada, pois mesmo que o jogador leve trinta minutos para realizar o input, não terão se passado mais do que dez minutos no contexto da narrativa, e essa *dilatação temporal* ressignifica o clímax.

Karhulahti (2013) compara e diferencia a performance do jogador nos videogames com a de participantes em artes performáticas como “A Artista está Presente”, de Marina Abramovic:

This performative position of the videogame player is not to be confused with the positions provided by happenings, performances, and interactive artworks that invite the audience to participate. When one takes part to a Marina Abramović performance by sitting with the artist in a room, or to a Rirkrit Tiravanija installation by cooking in the provided environment, she or he enters a socially recognized artistic organism in a literal sense. Due to the secluded context of its reception, the videogame, in turn, offers participation only as a metaphor. Its ludic performance, on the other hand, is most tangible; uncorrupted by the hermeneutic expectations of the art world; conceiving a sensually bursting rhematic experience the aesthetic of which cannot be made know by signs (KARHULAHTI, 2013).

As permissões interventivas são brechas e bifurcações na narrativa do cybertexto que permitem ao jogador ressignificá-la por meio de sua performance. Isso porque a narrativa do cybertexto é um *deslocamento semântico em uma construção espaço-temporal*, o que

compreende os elementos composicionais da narrativa em videogames: os elementos audiovisuais e o cybertexto, aquele que é acessado por meio de permissões interventivas performáticas realizadas pelo input.

#### **4. A estética estrutural do cybertexto**

Apresentados os elementos básicos que compõem o cybertexto, será exposta agora hipótese da manipulação desses elementos para a criação de sua *estética estrutural*. Para tanto, vale lembrar que um resultado possível é o da cena descrita como exemplo anteriormente.

Vale a pena reforçar aqui a ideia de que o presente artigo é um esforço para o tratamento do videogame como objeto artístico, passível de teoria crítica sobre a sua composição estética, conforme observado por Aarseth, Smedstad e Sunnaña (2003), representando tantos outros acadêmicos chamados aqui de narrativistas:

Games are the most culturally rich and varied genre of expression that ever existed. It is also one of the least studied, especially from a humanist, aesthetic perspective. Unlike literature, film, music, painting and architecture, the systematic study of game genres have been mostly neglected over the centuries. Perhaps the reason is that games are so diverse that it is very hard to see what they all have in common (AARSETH, SMEDSTAD, SUNNAÑA, 2003).

Com isso faço valer a hipótese abaixo como observação do que as narrativas em cybertexto dos videogames possuem em comum.

##### **4.1 Elementos comuns da linguagem do videogame**

- Imagem: reprodução visual em quadros; apresentação de traços, cores, proporções e profundidades;
- Som: reprodução sonora em saídas específicas; varia em volume e dimensão;
- Narrativa: deslocamento de personagens em construção espaço-temporal;



- Controle: comando, input ou interferência que estanca o movimento narrativo e qualquer reprodução sonora ou visual.
- Jogador: manifestação metafísica a qual se permite o controle.

## 4.2 Relação dos elementos para a estruturação estética

O videogame é a manifestação de um cybertexto, o qual envolve o comando por um controlador. O input se resolve numa reação imagético-sonora, que por sua vez eclode uma construção espaço-temporal. O movimento de ações nesse ambiente espaço-tempo sensorial desencadeia uma narrativa.

O objeto de análise ‘controle’ carrega unidades de significação que se manifestam metafisicamente entre duas dimensões. As dimensões podem ser determinadas como externa (construção espaço-temporal onde se encontra o controlador) e interna (construção imagético-sonora do videogame).

A exposição narrativa do videogame é interativa. Cada input é uma escolha de resoluções que distorcem a construção espaço-temporal do campo interno. O campo interno não necessariamente reconhece estas resoluções como verdadeiras, sendo possível a fragmentação e recomposição cronológica de acordo com a *permissividade* concedida ao controle. Existe uma ordenação temporal que configura cada resolução como aceita ou negada, e a linha cronológica se constrói. No caso de múltiplas permissões de resolução aceita, são compostas linhas cronológicas distintas. Existe também um filtro da resolução por comando, que gera leitura distinta para a composição da obra. Sobre como o campo interno reage a distorções de movimento narrativo, espaço e tempo, podem ser observados de três maneiras:

- I. Resolução representativa: toda distorção adentra um campo simulacro. Neste campo simulacro podem ocorrer graves transgressões ao encadeamento físico-temporal verossímil. A partir das resoluções em simulacro, tem-se uma resolução canônica variável, com um ponto de partida X fixo, um ponto de chegada Y fixo, e uma sucessão de movimentos Z variável;

- II. Resolução metafísica: toda distorção é verídica, influenciada pelo Controlador;
- III. Resolução factual: toda distorção é verídica, influenciada pela própria dimensão interna.

A complexidade com que se apresenta a hipótese dessa estruturação estética se dá, expondo de maneira mais livre, pelo fato de a narrativa em cybertexto nos fazer perder em um labirinto onde cada bifurcação se ramifica e torna todo o objeto do labirinto complexo. Mas vale lembrar que não é difícil de nos percebermos em um labirinto.

So why is this so difficult to see? Why is the variable expression of the nonlinear text so easily mistaken for the semantic ambiguity of the linear text? The answer, or at least one answer, can be found in a certain rhetorical model used by literary theory. I refer to the idea of a narrative text as a labyrinth, a game, or an imaginary world, in which the reader can explore at will, get lost, discover secret paths, play around, follow the rules, and so on. The problem with these powerful metaphors, when they begin to affect the critic's perspective and judgment, is that they enable a systematic misrepresentation of the relationship between narrative text and reader; a spatiodynamic fallacy where the narrative is not perceived as a presentation of a world but rather as that world itself (AARSETH, 1997).

## **5. Conclusão**

Inúmeras são as exposições teóricas narrativistas acerca do videogame como objeto artístico, entretanto o âmbito acadêmico geral ainda resiste a ter o seu modelo reconhecido como expressão artística. Contudo, no fim das contas, basta à linha de análise estrutural continuar seguindo os seus axiomas para que as teorias se façam valer como sempre, de maneira empírica, e o empirismo não carece de reconhecimento para que opere sob a perspectiva do que é palpável.

## 6. Referências Bibliográficas

Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

Aranha, Gláucio. *A reconfiguração do gesto de leitura e leitor nos textos narrativos mediados pela tecnologia dos jogos eletrônicos*. UFF, Niterói, Ciências & Cognição 2004; Vol 02 <http://www.cienciasecognicao.org/>

Ebert, Roger. *Videogames can never be art*. <http://www.rogerebert.com/> (acesso em 29/08/2017), 2010.

Eskelinen, Markku. The Gaming Situation, in *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 2001.

Frasca, Gonzalo. *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative*. 2003.

Karhulahti, Veli-Matti. *Videogame as avant-garde: Secluded rhematic expression*. Turku, Finland, 2013

Mateas, Michael. *Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence*. Ph.D. Thesis. Technical Report CMU-CS-02-206, School of Computer Science, Carnegie Mellon University, Pittsburgh, PA, 2002.

Myers, David. *Play Redux: the form of computer games*. New Orleans, U OF M DIGT CULT BOOKS, 2010.

Todorov, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. São Paulo, Perspectiva, 1970.

Todorov, Tzvetan. *Poética da prosa*. Lisboa, Edição 70, 1971.