

As narrativas interativas dos *games*: o cinema revisitado

Emmanuel Martins Ferreira

GAMES E NARRATIVA CINEMATOGRAFICA

Grande parte dos *games* contemporâneos faz uso das técnicas desenvolvidas pelo cinema – como os diversos movimentos e posicionamentos de câmera, o uso da trilha sonora para ressaltar os momentos de clímax, a “câmera subjetiva”, além de uma estrutura narrativa semelhante – na construção de suas histórias e suas estruturas de funcionamento. Refiro-me aqui ao cinema narrativo clássico, sobretudo ao cinema hollywoodiano, com sua estrutura narrativa fortemente consolidada e, acima de tudo, apreendida e digerida pelos seus espectadores. Ademais, utilizam a interatividade mediada por computador para a troca de dados entre homem/máquina, tornando-se assim um sistema “aberto” a múltiplos percursos narrativos, não estando limitado a seguir um único fio linear e pré-estabelecido por seus criadores. O objetivo deste artigo é analisar as possibilidades narrativas interativas presentes nos *games* contemporâneos, contrapondo-as às narrativas clássicas do cinema tradicional.

Ao longo das últimas décadas, os *games* se apropriaram de diversos conceitos que até então eram específicos do cinema, aplicando-os diretamente em suas interfaces gráficas. Um exemplo desta apropriação está em *Medal of Honour: Allied Assault*, *game* em primeira pessoa¹ em que o usuário assume a visão de um soldado americano numa campanha durante a Segunda Guerra Mundial. Vê-se já, neste caso, a apropriação do conceito de câmera subjetiva, oferecendo ao usuário a possibilidade de estar em uníssono com o personagem da trama. Outros elementos como trilha sonora, movimentos de câmera, a decupagem e a montagem clássicas, funcionam de maneira idêntica ao cinema. Balazs, referindo-se ao cinema hollywoodiano, afirma que este “não apenas elimina a distância entre o espectador e a obra de arte, mas deliberadamente cria a ilusão, no espectador, de que ele está no interior da ação reproduzida no espaço ficcional do filme” (*apud* Xavier, 2005:22). Talvez seja este um dos grandes motivos para esta aproximação intencional entre o caráter narrativo-visual dos *games* e o do cinema clássico: tendo este atingido um patamar elevadíssimo no que tange à imersão e à identificação do espectador com o espaço fílmico, por que não utilizar esta mesma configuração no ambiente dos *games*, já que o que se tenciona, neste caso, não é senão uma imersão total do usuário no

espaço virtual do jogo? Jean Louis-Baudry, referindo-se ao cinema, nos diz: “a construção óptica aparece como uma projeção-reflexão de uma ‘imagem virtual’ da qual ela cria a realidade alucinatória” (Baudry, 1978:17, tradução do autor).

No que se refere especificamente à narrativa do cinema hollywoodiano, temos que esta se dá, no mais das vezes, de uma maneira linear e concatenada, de forma a apresentar seu enredo numa estrutura de causa-efeito, servindo de artifício para uma clara compreensão da história apresentada pelo filme, assim como de sua diegese. Como afirma Francis Vonoye:

as técnicas cinematográficas empregadas na narrativa clássica serão, portanto, no conjunto, subordinadas à clareza, à homogeneidade, à linearidade, à coerência da narrativa, assim como, é claro, a seu impacto dramático (Vonoye, 1994:7).

Uma das fortes características do cinema narrativo clássico está em sua estrutura narrativa: introdução, desenvolvimento e conclusão. No mais das vezes, é justamente esta conclusão o momento mais esperado por grande parte de sua audiência, pois ali serão revelados ao público os elementos que contribuirão para um maior entendimento da trama desenvolvida ao longo da história. É, como nos explica Jacques Aumont, um princípio fundamental da narração, “proporcionar ao espectador a impressão de um desenvolvimento lógico que deve necessariamente desembocar em um fim, em uma solução” (Aumont, 1995:93). Os *games* “narrativos”, desenvolvidos sob o mesmo *modus operandi* do cinema narrativo clássico, seguem esta mesma configuração estrutural. A *introdução* geralmente se dá através de um pequeno filme que é rodado logo após a inicialização do jogo, no qual são apresentados a sua história e os objetivos propostos ao usuário. Em *Medal of Honour* este filme introdutório – narrado por uma voz em *off* – apresenta o contexto da guerra naquele momento, a situação das tropas inimigas e a missão que o soldado deverá cumprir. Após esta introdução, o usuário tem acesso ao ambiente do jogo em si, no qual deverá cumprir os objetivos propostos anteriormente. A partir deste momento, o usuário gastará a maior parte de seu tempo no *desenvolvimento* da trama, elucidando enigmas ou destruindo inimigos, visando a chegar à *conclusão*, o momento mais esperado (analogamente ao cinema): o desfecho da história, que é seu objetivo final. Em muitos *games*, ao se atingir este objetivo, são exibidos os créditos da produção, de maneira idêntica ao cinema. Tem-se então a sensação de que o usuário, em uníssono com seu personagem, acabou de participar de uma produção cinematográfica. Quais seriam, nestes casos, as possibilidades que o *game* oferece no que tange à construção de uma narrativa, por parte do jogador, dentro de uma história “maior”, que é a própria história

apresentada pelo jogo? E como essa narrativa pode ser única para cada usuário, motivada por suas subjetividades, idiossincrasias, e não um padrão uniforme de todos os jogadores daquele mesmo *game*? Estas são algumas perguntas que carecem de uma análise mais aprofundada, quando se busca estudar os *games* pelo viés narrativo, e não apenas como uma forma de entretenimento ou um quebra-cabeças a ser resolvido.

A proposta de criação de narrativas interativas por meio dos diversos *new media* vem expandir o rol de possibilidades de escrita de uma história, dando ao usuário/participador a possibilidade de ele mesmo criar a sua narrativa e ao mesmo tempo dela participar, através dos ambientes virtuais imersivos. Ademais, ao contrário do cinema clássico, que se utiliza da decupagem e da montagem clássicas para mostrar ao espectador um desenrolar linear de suas histórias, temos aqui uma situação mais próxima àquela descrita por Borges em *O jardim dos caminhos que se bifurcam*, em que uma história pode se desdobrar em diversas outras ocorrendo em tempos e espaços paralelos. Como nos diz Arlindo Machado,

não se trata de optar, em cada encruzilhada, por uma das alternativas, de modo a seguir um fio narrativo (o fio de Ariadne) no mar de possibilidades. Antes, o que se oferece ao leitor é o espetáculo paradoxal das infinitas ocorrências paralelas e simultâneas dos possíveis de uma história (Machado, 1997:152).

De fato, o grande diferencial das narrativas interativas mediadas por computador não está no seguimento de um fio narrativo único, linear, como no cinema ou na literatura clássicas, mas na possibilidade de exploração de inúmeras possibilidades narrativas, que podem ocorrer simultaneamente, paralelamente, circularmente, funcionando como uma matriz combinatória que oferece um grande potencial de novas situações, estando limitado apenas pelo banco de dados do dispositivo em questão. No ambiente dos *games*, apesar de muitas vezes haver um objetivo único, estabelecido pelo programador/idealizador do jogo, cada usuário construirá seu próprio percurso narrativo, que será diferente do percurso dos outros. E o mais interessante nestes jogos, especialmente aqueles baseados nos mundos virtuais, está na exploração desse mundo, ao máximo possível. Neles, não há um caminho a ser seguido: o personagem pode errar incessantemente pelo ambiente virtual do jogo, e ainda assim realizar suas tarefas, cumprir missões e atingir um objetivo final, ou vários objetivos finais. Este tipo de *game* foi fortemente caracterizado, na década de 1990, pela série *Myst*. Nele, o personagem tem a seu dispor um vasto mundo a ser explorado, podendo se deslocar livremente naquele espaço virtual, não estando preso a um direcionamento programado pelo idealizador do *game*. Neste tipo de jogo, quebram-se as regras

narrativas clássicas, como a linearidade, a sucessão temporal, a concatenação de eventos, para a construção de uma narrativa descentralizada e atemporal. Como nos diz Scott Bukatman, este tipo de *game* “incentiva a experimentação com os objetos virtuais em seu mundo, enquanto a bifurcação de caminhos da experiência não-linear substitui a estrutura sintagmática tradicional da história” (Bukatman, 1993:198, tradução do autor). Em alguns deles, como é o caso de *World of Warcraft*, o jogador ganhará pontos quando descobrir novos lugares, servindo de incentivo para que este explore ao máximo aquele mundo virtual. Neste mesmo jogo, o mapa do mundo, que o usuário pode acessar a qualquer momento, só tem seus detalhes revelados quando o usuário atinge determinado lugar; antes disso, o mapa só apresenta um grande espaço de terra, como um espaço potencial a ser descoberto. Como no labirinto da mitologia grega, este espaço virtual existe para “ser percorrido como um todo, ou pelo menos no maior número possível de encruzilhadas, de modo a explorar ao máximo suas possibilidades” (Machado, 1997:149).

No caminho percorrido pelos *games* ao longo das últimas décadas, percebe-se uma “evolução” de uma configuração visual e interativa mais rígida, com seus cenários em perfil e possibilidades de movimentos ortogonais e cartesianos, para uma configuração mais flexível, com cenários híbridos que misturam diversos pontos de vista, com possibilidades de diversos posicionamentos de “câmeras” e uma movimentação mais livre por parte do usuário. Podemos citar como exemplo o *game Double Dragon*, lançado para os *arcades* no final da década de 1980, onde o cenário e os personagens eram vistos de perfil, e a movimentação deveria seguir um percurso horizontal, que ia da esquerda para a direita.² Em grande parte dos *games* contemporâneos, a visão que o usuário tem é em primeira ou em terceira pessoa,³ e o ambiente do jogo em três dimensões, oferecendo a possibilidade de movimentos em quaisquer direções.

Apesar da livre movimentação de personagens adquirida pelos *games* ao longo dos últimos anos, na maior parte desses jogos o caminho que o usuário deverá percorrer, no intuito de atingir seu objetivo, é ainda predeterminado pelo roteiro do jogo. Mesmo que ele possa realizar pequenos desvios em sua trajetória, não há como fugir do grande percurso principal. Como no caso de *Medal of Honour*, em que o personagem controlado pelo usuário deve acompanhar um outro, controlado pelo computador. Este último, ao longo do desenvolvimento das tarefas do jogo, indica o percurso que o usuário deve seguir. Mesmo que assim deseje, este não poderá se aventurar livremente pelo espaço virtual do jogo, estando “preso” a um percurso predeterminado. O mesmo ocorre no *game Quake*,⁴ no qual o usuário deverá seguir sua tropa, que indicará o caminho a ser seguido para atingir o objetivo do jogo. Em

todos estes casos, a participação do usuário se restringe a seguir um percurso linear: apesar de ter diante de si uma certa possibilidade de exploração do ambiente virtual – e é certo que esta exploração é essencial para adquirir elementos que conduzirão ao desfecho da história – sua função será simplesmente a de seguir um percurso previamente definido. No entanto, em muitos casos, o poder de imersão do *game* é tão elevado que o próprio jogador não se dá conta de que está sendo induzido a percorrer um caminho já estabelecido. Como afirma Miranda, “a interatividade, ao reproduzir o espectador passivo como operador ativo, dissemina uma ilusão de controle, produzida peça por peça pelo aparelho instalado” (Miranda, 1998:207).

NARRATIVA E INTERATIVIDADE

A limitação das possibilidades de ação por parte do usuário pode ser explicada, até certo ponto, pela própria mecânica de funcionamento do *game*, baseada no banco de dados: aos sinais de entrada do usuário (comandos realizados por meio de controles ou teclados), a máquina oferece um *feedback*, com base em seus registros. O usuário, ao contrário de como é levado a acreditar, não possui todas as possibilidades de ação ao seu dispor, mas aquelas determinadas pelo programador/idealizador do jogo. Para que ele possuísse infinitas possibilidades, seria necessário um banco de dados infinito. Para compreendermos melhor esta mecânica, é interessante pensarmos nos conceitos de interatividade e banco de dados referidos por Roy Ascott. Para ele, existem dois tipos de interatividades, uma trivial e outra não-trivial. Em suas palavras: “A primeira é um sistema fechado com um conjunto finito de elementos. A segunda é aberta e infinita na sua capacidade para integrar novas variáveis” (Ascott, 1995). De fato, a interatividade trivial é a que está presente na maioria dos *games* produzidos para as diversas plataformas disponíveis no mercado. Nesta modalidade, todas as possibilidades estão armazenadas no banco de dados do jogo, e não há como surgir situações novas, não previstas pelos desenvolvedores. Na interatividade não-trivial, aplicada aos ambientes dos *games*, é possível o surgimento de situações novas, não previstas por seus idealizadores. Situações estas que nasceriam no decorrer da relação entre o usuário e a máquina. Esta interatividade se utiliza dos mecanismos de inteligência artificial, na qual a máquina apreende novas variáveis ao longo de sua relação com o usuário. Neste caso, atinge-se um novo patamar, com a possibilidade de verdadeiras narrativas interativas, e temos então um usuário que acrescenta algo de novo a uma história previamente escrita: o usuário como co-autor desta história. No entanto, esta interatividade não-trivial já pode ser realizada mesmo sem o uso de sistemas de inteligência artificial, através dos jogos em rede. Pois se o que se almeja é a inserção de novas variáveis no ambiente do jogo, isto é possível com a participação de outros

usuários em um mesmo ambiente, modificando uma situação inicial e alterando o curso de uma história, ou pelo menos de uma parcela desta. É o que ocorre nos diversos MMORPGs produzidos para os computadores pessoais.⁵ Nestes *games*, usuários de diversas partes do mundo jogam ao mesmo tempo, conectados a um mesmo servidor central, e sua participação influenciará na história do jogo e também na dos outros participantes. Esta interação em *real time* tem por base um sistema aberto, com um banco de dados inicial que define as regras de funcionamento do ambiente, e que é constantemente alterado e atualizado pela participação dos usuários na rede. Como explica Abraham Moles, “A liberdade do sistema reside então no excesso do número de parâmetros (elementos) sobre o número de relações (regras) que servem para determinar o sistema” (*apud* Couchot, 2003:199). Nestes casos, tem-se realmente a escrita de uma história nova, em constante evolução, e já podemos falar em uma narrativa interativa, pois doravante teremos um sistema em constante mutação. Pois, como nos diz Zielinsky, “as interfaces têm de ser interativas e empáticas ou mesmo biociberneticamente interativas, isto é, têm de organizar algo de vivo no interior do circuito fechado” (*apud* Miranda, 1998:199).

Pensar a interatividade não é tarefa recente, tampouco exclusiva daqueles que se utilizam do computador como meio produtor de interface. Muitos teóricos do século XX já mencionavam este termo, geralmente ligado a algum processo de participação do homem em alguma estrutura permutacional, ou seja, em um ambiente baseado em troca de dados e informações. Bertold Brecht, em 1932, falava em interatividade ao se referir à participação direta dos cidadãos nos meios de comunicação (cf. Machado, 1997). Nos anos 1970, temos a crítica de Raymond Williams às tecnologias interativas, que ele considerava mais como sendo “reativas”: o usuário não possuía a liberdade de “interagir” livremente com o mecanismo em questão, mas apenas a possibilidade de emitir respostas preestabelecidas em um leque de opções (*ibidem*). Falando sobre o pensamento de Williams, Arlindo Machado nos conta que “interatividade, entretanto, implicava para ele a possibilidade de resposta autônoma, criativa, e não prevista pela audiência” (*ibidem*:145). É justamente este pensamento que seria retomado anos adiante por Roy Ascott, ao cunhar sua teoria sobre interatividade trivial e não-trivial, conforme explicado anteriormente. A novidade instaurada pela interatividade mediada por computador é que ela vem facilitar e expandir estas possibilidades permutacionais, através de seus gigantescos bancos de dados e altas velocidades de processamento de informações, levando o usuário a crer que está interagindo com um mecanismo vivo e auto-pensante e que as respostas emitidas por este nasceram naquele exato instante, o da interação homem-máquina. E se tratando de banco de dados e possibilidades permutacionais, surge o conceito de matriz, que

age como ferramenta combinatória dos dados de entrada e respostas de saída, gerando um conteúdo novo. Nesta interatividade mediada por computador, temos que a situação ideal seria a de uma matriz infinita, que comportasse possibilidades combinatórias infinitas, aproximando-se assim de uma interação homem-homem.

No ambiente dos , temos uma estreita relação entre o banco de dados e a construção de uma narrativa interativa. Pois o usuário deverá sempre optar por seguir este caminho ou aquele, e para cada uma de suas opções, o jogo irá buscar em seu banco de dados a “resposta” para determinada ação. Temos, neste caso, a interface funcionando como um elemento mediador entre o usuário e o banco de dados, construindo, na mente daquele, o que chamamos de “narrativa”. Mas para a construção desta narrativa, não basta que o sistema encontre respostas pré-programadas em seu banco de dados para as ações tomadas pelo jogador: é preciso que estas respostas façam sentido com tais ações e dentro do contexto da história do jogo. Além disso, como nos explica o teórico literário Mieke Bal, é necessário que o conteúdo do objeto cultural em questão, para ser considerado narrativo, consista numa “série de eventos conectados causados ou experimentados por atores” (*apud* Manovich, 2001:227, tradução do autor). Como esclarece Manovich, “No entanto, se o usuário simplesmente acessa diferentes elementos, um após o outro, em uma ordem aleatória, não há razão para afirmar que estes elementos formarão uma narrativa” (*ibidem*:228). Trata-se aqui de duas camadas claramente distintas: uma informacional, que comporta o banco de dados e todo o conteúdo lógico-algorítmico do jogo, e outra cultural, que comporta seu âmbito narrativo e semiológico. É necessário que estas duas camadas funcionem em harmonia, para que o *sentido* seja realizado pelo usuário.

NARRATIVA E MUNDOS VIRTUAIS

A exploração do espaço virtual em *World of Warcraft* é algo a ser mencionado. Com seu gigantesco banco de dados, que serve para designar cada instância de seu mundo de *Azeroth*, mundo este composto por dois continentes, temos que cada lugar deste vasto mundo pode ser explorado pelo jogador, não havendo “zonas mortas”, como é comum na maior parte dos *games* em primeira pessoa. Em muitos desses *games*, quando o usuário tenta explorar determinado lugar, como entrar em um edifício, este depara com uma barreira, como uma porta que não abre; mesmo que este tente fazê-lo à força, por exemplo, detonando uma bomba próximo à porta, esta não se abrirá. Isto ocorre devido à limitação do banco de dados do jogo, que não comporta todas as possibilidades exploratórias, resultando num hiato na percepção de um ambiente real por parte do usuário, e ainda uma quebra no *agenciamento*, um dos elementos-chave da interatividade. Este agenciamento exerce um papel fundamental

para o bom funcionamento de um *game*. Pois é esta característica que fornece ao usuário/jogador a sensação de interatividade, ou seja, de que as suas ações interferem de alguma forma naquele ambiente com o qual ele interage, e que estas ações provocam uma resposta, uma reação. Este agenciamento não se faz presente apenas nos games, mas em qualquer ambiente no qual o usuário participe efetivamente e espere uma resposta. Um exemplo desta operação está nos caixas eletrônicos: aos comandos de entrada do usuário, a máquina responde com opções que vêm ao encontro de suas necessidades. Quando este entrelaçamento ocorre de forma fluida, sem quebras nesta “comunicação”, ou seja, quando os corretos comandos de entrada resultam em respostas corretas por parte da máquina, ocorre o agenciamento. Como afirma Janet Murray, “quando o mundo responde expressivamente e coerentemente ao nosso engajamento com ele, então nós experimentamos o agenciamento” (Murray, 2004:10, tradução do autor). Nos mundos virtuais, representados aqui pelos *games*, o agenciamento tem um papel fundamental, para que nossa percepção de real naquele mundo seja satisfatória. Em *World of Warcraft*, um jogo minuciosamente programado, o usuário pode explorar qualquer lugar disponível em seu mundo virtual, e sentirá diretamente os efeitos desta interação. Gostaria de aqui mencionar um relato de um jogador deste *game* em seu *site* da internet, o americano Mark Wallace, no qual descreve esta sensação de realidade proposta pelo mundo de *World of Warcraft*. Referindo-se às suas possibilidades exploratórias, ele diz:

(...) ademais é isto, entre outras coisas, que faz de *World of Warcraft* mais que apenas um jogo, e faz de Azeroth algo próximo de um mundo virtual. Mais e mais, as definições de “caminho” que são encontradas em jogos de primeira pessoa, nos quais um personagem se move através de uma série linear de desafios progressivamente mais difíceis (que são repletos de diversão, não me interprete mal) estão ruindo, nos ambientes multiusuários online. E ao passo que estas definições caem em declínio, as possibilidades se expandem comensuravelmente. Pode parecer, à primeira vista, que algo como *World of Warcraft* é apenas um jogo, mas já existe algo mais nele que apenas isso. E ao passo que mais jogos se tornam *online*, como está previsto para ocorrer nos próximos anos, a idéia de “jogo” nestes contextos pode ruir completamente.⁶

Poucos ainda são os jogos que fornecem esta complexidade exploratória, mas a cada dia mais e mais *games* deste tipo são desenvolvidos, sobretudo devido ao aumento na capacidade de processamento dos consoles atuais, como o Playstation 3 ou o Xbox 360, e ainda dos computadores pessoais.⁷ Um outro *game* que se utiliza da exploração de seu ambiente virtual como *leitmotiv* é *Shadow of the Colossus*,

produzido para a plataforma Playstation 2. Neste jogo, o usuário passa a maior parte do tempo errando por vastas planícies desabitadas; seu percurso só é interrompido esporadicamente, quando alguns dos monstros do mundo virtual o interpelam. Neste caso, é sua tarefa destruir estes monstros para então continuar seu percurso, no intuito de obter uma chave que permitirá ao personagem trazer sua amada de volta à vida. Interessante notar que no próprio *site* do jogo é enfatizado seu caráter exploratório: “Ao lado de seu fiel cavalo, explore as vastas terras e destrua cada Colosso.”⁸ Ao lado de um fio narrativo explícito, que é determinado pela história que serviu de base para a confecção do jogo, o que se tem aqui é um grande “parêntese” que permite ao usuário descobrir elementos narrativos escondidos, que servirão como ingredientes para a confecção da sua própria história. Ainda nas palavras de Arlindo Machado, “Mais do que chegar a um fim ou ganhar o jogo, o prazer destes trabalhos está na investigação infinita das suas possibilidades de desdobramento.” (Machado, 1997:150).

De fato, a exploração espacial está na base narrativa de diversos *games*, como *Myst* e *World of Warcraft*: se o jogador ficasse parado, a narrativa ficaria igualmente estacada. A construção de uma narrativa por parte do usuário, com base na história proposta pelo jogo, dependerá de suas descobertas e das ações por ele tomadas, e tudo isto está subordinado à sua movimentação pelo espaço virtual do jogo. Como no caso de *Myst V – End Of Ages*: logo em sua primeira “cena”, o usuário está diante de uma sala com diversas portas fechadas, e nada lhe é dito ou sugerido a respeito do que ele deve fazer (para avançar na narrativa). Ele deverá, por si só, explorar ao máximo aquele ambiente, interagir com os objetos ali dispostos para encontrar uma solução para a sua situação. A movimentação, neste caso, serve a dois propósitos: ao avanço da narrativa e ao caráter lúdico e imersivo do jogo. Como nos diz Lev Manovich, “A movimentação pelo espaço permite que o jogador progrida em sua narrativa, mas também possui valor em si mesma. É uma forma do jogador explorar o ambiente” (Manovich, 2001:247, tradução do autor). Ainda em suas palavras,

Em contraste ao romance moderno, os *games* orientados pela ação não possuem muitos diálogos, mas olhar e agir são de fato as atividades-chave realizadas pelo jogador. (...) Desta forma, ação narrativa e exploração estão intimamente ligadas. (*ibidem*).

Nas diversas modalidades narrativas seculares, como a literatura, o teatro ou o cinema, o leitor/espectador se encontrava, no mais das vezes, em uma posição passiva, não podendo interferir no curso da história que era contada. Certo

é que sempre houve espaço para a imaginação e para diversas interpretações a respeito de determinada narrativa, como é comum afirmar que cada leitor monta sua própria história a partir do que é lido. Mas em nenhuma destas modalidades houve, de fato, uma participação ativa do espectador, a ponto de realmente interferir no resultado final de uma obra. Os *games*, tendo por base de funcionamento a tecnologia numérica, o banco de dados, os sistemas permutacionais, além de servirem de fonte de entretenimento e espaço lúdico, vêm trazer novas possibilidades narrativas, trazendo o usuário para dentro da história como participante ativo. Para que esta participação seja de fato efetiva e não apenas uma ilusão, faz-se necessário que mais *games* que se baseiam na interatividade não-trivial, como os jogos em rede, sejam desenvolvidos, pois neles se encontram as maiores possibilidades narrativas interativas. Poderíamos inclusive referir-nos a eles como uma nova forma de cinema interativo, posição levantada por alguns teóricos das tecnologias comunicacionais, como Jean-Louis Boissier (2004). Todavia, os *games*, se utilizando das técnicas cinematográficas, e também das literárias e das artes visuais, para destacar algumas, revelam um potencial narrativo ainda não totalmente explorado, indicando uma direção a ser buscada para que se consolide como um objeto de *new media*, com suas características e dinâmicas próprias.

EMMANOEL MARTINS FERREIRA é designer e mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO-UFRJ).

NOTAS

1 Os *games* em primeira pessoa são aqueles em que a tela do computador exibe a própria visão do personagem.

2 Conhecidos no Brasil por fliperamas, os *Arcades* são dispositivos que se popularizaram na década de 1980 e que funcionam como *videogames*, mas com uma configuração peculiar: o conjunto compreende uma espécie de estante vertical que comporta uma tela de TV e controles similares aos *joysticks*. Cada *Arcade* comporta um único jogo, e geralmente o jogador fica de pé enquanto joga (exceção feita para os jogos como os de corrida de carros, por exemplo, o jogador fica sentado em uma poltrona similar a de um carro de corrida). Estas máquinas são encontradas em bares, *shopping centers* e parques de diversão, e para ter acesso ao jogo, o usuário deve adquirir uma ficha ou cartão, geralmente no mesmo estabelecimento onde o jogo está localizado.

3 Na visão em terceira pessoa, o usuário vê seu personagem de costas. No entanto, por meio de comandos do jogo, é possível realizar uma “movimentação de câmera” e vê-lo a partir de outros ângulos.

4 Refiro-me aqui à edição *Quake 4*.

5 MMORPG: sigla em inglês para *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*. Os MMORPGs são versões em computador dos clássicos RPGs. Neste cenário, milhares de pessoas em todo o mundo têm seus computadores conectados em rede através de servidores específicos, podendo assim jogar *online*, participando simultaneamente das mesmas histórias.

6 Disponível em http://www.walkering.com/walkerings/2005/06/over_the_edge_o.html, acesso em agosto de 2006 (tradução do autor).

7 O termo *console* é utilizado para designar a “máquina” do *vídeo game*.

8 Disponível em <http://www.us.playstation.com/PS2/Games/SCUS-97472>, acesso em 22/08/2006.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ASCOTT, Roy (1995). The A-Z of Interactive Arts in *Leonardo Electronic Almanac*, vol. 3, n.9, disponível em http://www.leoalmanac.org/journal/Vol_3/lea_v3_n09.txt, acesso em 12/10/2006.
- AUMONT, Jacques (1995). *A estética do filme*. Trad. Marina Appenzeller. Campinas: Papyrus.
- BAUDRY, Jean-Louis (1978). *L'Effet cinema*. Paris: Albatros.
- BOISSIER, Jean-Louis (2004). *La relation comme forme: l'intéractivité en art*. Genebra: Musée d'Art Moderne et Contemporain.
- BORGES, Jorge Luis (1970). *Ficções*. Trad. Carlos Nejar. Porto Alegre: Editora Globo.
- BUCKATMAN, Scott (1993). *Terminal Identity*. Londres: Duke University Press.
- COUCHOT, Edmond (2003). *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS.
- MACHADO, Arlindo (1997). Hipermissão: o labirinto como metáfora, in DOMINGUES, Diana (org.) *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Ed. Unesp.
- MANOVICH, Lev (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- MURRAY, Janet (2004). Cyberdrama, in WARDRIP-FRUIIN, Noah e HARRIGAN, Pat. *First Person*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- MIRANDA, José Bragança de (1998). *Ars telemática – telecomunicação, internet e ciberespaço*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.
- VONOYE, Francis (1994). *Ensaio sobre a análise fílmica*. Campinas: Papyrus.
- XAVIER, Ismail (2005). *O discurso cinematográfico: a transparência e a opacidade*. São Paulo: Paz e Terra.