
Videogames

por uma poética da interatividade

Entrevista com
Marie-Laure Ryan

Júlia Pessôa¹

No atual contexto das investigações acadêmicas dos jogos eletrônicos, a pesquisadora suíça Marie-Laure Ryan, radicada nos Estados Unidos, é um dos principais expoentes. Professora residente da Universidade do Colorado (EUA) e advinda dos estudos literários, Ryan trouxe uma nova perspectiva para os estudos dos videogames, propondo analisá-los em seu potencial narrativo.

Com dezenas de artigos e três livros publicados sob esta ênfase, a maior contribuição da autora foi a discussão dos aspectos narrativos dos games fora do debate Narratologistas *versus* Ludologistas. O antagonismo, que se tornou clássico nos Game Studies, concebe que os jogos eletrônicos só podem ser compreendidos por seus aspectos narratológicos ou pelos lúdicos, de forma excludente.

A meu ver, Marie-Laure Ryan põe fim a esta oposição, defendendo que qualquer teoria de análise dos videogames deve levar em conta, em primeiro lugar, a interatividade destas estruturas, que permite que o jogador tenha tanto uma experiência lúdica, quanto a experiência de construir narrativas, ao mesmo tempo, ao passo que jogo avança.

Fiz contato com a professora Ryan durante a investigação das possibilidades de criação de narrativa oferecidas pelos videogames para minha dissertação de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFJF. Orientada pela professora Marta de Araújo Pinheiro, fiz uma análise dos videogames utilizando o conceito de “narrativas interativas” de Ryan. A concepção procura unir o lúdico ao narrativo, permitindo uma compreensão que, nas palavras da própria autora, “faz justiça à natureza dual dos videogames” (RYAN, 2006).

A entrevista a seguir foi realizada via e-mail, e aborda, principalmente, o livro mais recente da autora “Avatars of Story” (2006), e o artigo “From Narrative Games to Playable Stories” (2009), ambos sem tradução para o português. O material foi publicado como anexo em minha dissertação de mestrado.

¹ Mestranda (PPGCOM/UFJF).

Pergunta – *Em um de nossos e-mails, você mencionou que “Se os jogos tendem a evoluir como forma de arte, eles devem despertar interesse narrativo”. No entanto, se pensarmos no conceito de “arte” como oposto à cultura popular, “jogos como forma de arte” não estariam em contradição com a capacidade de evocar “interesse narrativo?”*

Marie-Laure Ryan – Eu não concebo “arte” como sendo necessariamente o oposto de “cultura popular”. Nossa sociedade faz uma divisão entre “alta” e “baixa” cultura, mas a concepção não foi sempre essa: por exemplo, os épicos de Homero são considerados como arte e cultura elevada, mas na Grécia antiga, eles eram narrados e apreciados por um público era composto por diversas camadas da sociedade. Da mesma forma, as peças de Shakespeare e romances de Dickens eram populares com as “massas”. Já a narrativa é um tipo de significado que é encontrado tanto na cultura popular quanto na elevada – embora a chamada literatura de “elite” tenda a rejeitá-la. A meu ver, o crescimento do interesse na narrativa – e uma tentativa de afastar-se do padrão narrativo estereotipada da saga do herói – fará com que os jogadores se concentrem mais na história, e menos na vitória e em derrotar o adversário, e este é o início de uma apreciação estética.

– *A narrativa se tornou um campo crescente nos Game Studies. Você acha que os aspectos da narrativa dos jogos realmente estão sendo tomados em consideração pelos designers de games da atualidade ou a relevância acadêmica da narrativa nos ajuda a identificar características desta natureza em videogames com mais facilidade? (Ou mesmo as duas opções!)*

– Infelizmente, os games são fortíssimos produtos comerciais, caros para serem criados, e o objetivo das empresas que os desenvolvem é lucrar. Isso significa que eles tendem a usar a mesma fórmula repetidamente para garantir o sucesso financeiro. Se os jogadores gostaram de Prince of Persia, Doom, Fable ou o qualquer outro jogo, eles vão querer Prince of Persia 2, 3, 4, 5, etc. Para as pessoas realmente interessadas na inovação, é preciso olhar para games independentes. Estes jogos não têm os recursos financeiros de que os comerciais dispõem, e talvez por isso mesmo, os designers sejam forçados a se concentrar mais no enredo e menos em efeitos especiais.

– *Até que ponto cenários, ambientes, sons, imagens e outros elementos tradicionalmente estéticos e funcionais podem ser recursos narrativos de um jogo?*

Em grande medida, eu acho. Os jogos têm uma capacidade única para coordenar todos esses efeitos. Eles poderiam ser a obra de arte total, que foi a ambição de Richard Wagner para a ópera. Acho que até agora a maioria das pessoas aprecia os gráficos e o realismo dos movimentos do avatar. Eles também apreciam a inteligência das soluções possíveis para cumprir as tarefas do jogo. A música atua subconscientemente, como a música de um filme. Assim,

pode haver uma experiência estética mesmo quando a história do jogo não é muito interessante.

– No artigo “From Narrative Games to Playable Stories”, você lança os conceitos de “jogos narrativos” e “histórias jogáveis” e os aplica a alguns tipos de jogos. Você não acha que a maioria dos videogames atuais carrega elementos de ambos?

– A diferença entre estes dois conceitos é confusa. Em “jogos narrativos”, o jogador é conduzido por critérios não-estéticos: derrotar o adversário, vencer o jogo. A história é uma orientação generalizada, que oferece oportunidades para a atividade do jogador e que integra estas oportunidades uma à outra. O jogador tem orgulho de suas ações. Nas “histórias jogáveis”, não há nenhum problema real para resolver, a atenção do jogador é mais centrada nos personagens e na história do que em si mesmo. Mas agora parece que os jogos são capazes de desenvolver personagens mais complexos e inesquecíveis, aos quais o jogador se torna emocionalmente apegado. Este é certamente um passo na direção das “histórias jogáveis”. Eu não acredito que as duas perspectivas possam se misturar, mas dentro de um jogo, o foco do jogador pode alternar entre o seu próprio destino e os personagens e o enredo. Mas respondendo à sua pergunta, sim, eu acho que os jogos estão mais próximos de apresentar os dois elementos.

– Você uma vez mencionou que um dos problemas centrais em textos interativos é que o fluxo da narrativa é interrompido toda vez que o leitor tem que fazer uma escolha. Em alguns games, isto parece não acontecer, já que as escolhas acabam diluídas no gameplay. (Ao mesmo tempo, os jogos em que as escolhas têm de ser feitas por acesso a menus e recursos do tipo parecem ter o mesmo problema que os textos interativos). Você concorda com isso? Por quê?

– Concordo totalmente. Em games, há um fluxo de atividade que promove a imersão do jogador no mundo do jogo. Mas há muitas interrupções: por exemplo, toda vez que o jogador tem que escolher uma nova arma, pesquisar em seu mapa, verificar missões pendentes, etc, ele deve acessar um menu. Mas nos games, isso é “naturalizado”, como alguém que procura um objeto em sua bagagem, por assim dizer. Na narrativa de hipertexto, por outro lado, a atividade de clicar é externo ao mundo da história, e por isso provoca muito mais distração. Além de ser antiimersiva.

– Em 2009, você fala sobre a possibilidade de criar uma “Poética da interatividade”. O que você quer dizer com isso?

– Me refiro a algum tipo de estudo narratológico do tipo de histórias que permitem a interação do jogador, dos dispositivos e interfaces usadas em narrativas interativas, da coordenação dos vários tipos de signos (linguagem, imagem, movimento, música). Em vez de tentar encaixar narrativas interativas dentro do molde de outras mídias, essa Narratologia iria criar conceitos que se aplicam especificamente à mídia digital. Mas esta concepção também

reconheceria que há conceitos que se aplicam em toda a mídia, por exemplo, personagem e ponto de vista.

– *Alexander Galloway, em 2006, afirmou que “os videogames são ações” e que “passam a existir no momento em que a máquina está ligada e o programa é executado, pois eles existem quando dotados de ação”. Você concorda que qualquer teoria que explore a narratividade em videogames deve tomar o papel da ação em consideração? Como isso se relaciona com a narrativa?*

– Certamente acho que qualquer estudo sobre os jogos deve levar o papel do jogador em consideração. Caso contrário, reduziria a narrativa deles ao status de romances ou filmes. Mas em contraste com Galloway, acho que os games têm um design narrativo pré-construído, que precede o momento em que se liga a máquina, assim como romances contêm uma história antes de serem abertos pelo leitor. Mas o jogador ou o leitor atualiza essa história, e cada jogador ou leitor faz essa atualização de forma diferente. Em games, isso ocorre por meio de ações específicas, em romances, através da forma de se imaginar o mundo ficcional, que é única para a cada leitor.

– *Por que, no capítulo 6 do “Avatars of Story”, “Fiction and Storyspace Hypertext”, você decide ignorar videogames comerciais, mesmo reconhecendo que eles são “um dos domínios mais produtivos da atividade narrativa em mídias digitais”?*

– Isso teria sido um livro inteiramente novo! Eu gostaria de ter tempo para coletar todos os dados para escrever esse livro (= ter tempo para jogar os games e escrever).

– *Você acha que a maioria dos jogos de video hoje em dia permite que o usuário venha a “pensar com o meio”²? Se sim, como?*

– Sim, os jogadores de videogames se tornaram muito letrados no meio, e não esperam que o game seja como um jogo de tabuleiro. Eles verdadeiramente pensam no interior do jogo e é por isso que existe pouca necessidade de arquivos de ajuda. Além disso, os jogos são relativamente padronizados, então uma vez que você aprende a pensar em um jogo, você pode exportar este conhecimento ao próximo game. Assim como os produtos do Microsoft Office: todos operam mais ou menos da mesma forma, com interfaces similares, mesmo que façam coisas diferentes.

– *Em “From Narrative Games to Playable Stories” você fala sobre um “paradoxo interativo”, em que designers de narrativa interativa têm que integrar a inserção de dados imprevisíveis feita pelo usuário (em design bottom-up) a condições que permitam uma estrutura narrativa (e pressupõem*

² Marie-Laure Ryan destaca que “pensar com o meio não é a exploração extrazelosa de todas as ferramentas oferecidas pelo sistema autoral, mas a arte dos compromissos entre a funcionalidade do sistema e as demandas do significado narrativo” (RYAN, 2006, p. 127).

um design top-down). Você acha que estamos caminhando em direção a uma solução para esse paradoxo, uma vez que a tecnologia dos games evolui continuamente e, como mencionado acima, a narrativa tornou-se um campo em expansão no Game Studies?

Não, eu realmente não acho que esse paradoxo possa ser resolvido, mesmo quando a Inteligência Artificial se tornar mais poderosa. Haverá sempre o desejo de um design top-down e o desejo de liberdade. Só pode haver uma relação satisfatória entre ambos quando parte da liberdade do usuário ou algum controle autoral dos desenvolvedores são sacrificados.

– Você acha que a dependência dos videogames em relação ao computador como suporte material, mencionado no capítulo 8 do “Avatars of Story” é um obstáculo ao seu potencial narrativo? Por que / Por que não?

– Não é o computador como suporte que limita a narratividade dos games: o computador é extraordinariamente poderoso, ele pode usar imagens, som, linguagem, movimento. Ele pode fazer tudo que a mídia narrativa padrão pode fazer, e muito mais (interatividade, formação de redes). O problema é se esse “mais” pode ou não ser utilizado a serviço da narrativa. Os obstáculos para o potencial narrativo de jogos são (1) econômico – os pedidos de “mais do mesmo”, trazendo apenas mais realismo a versões antigas; e (2) o paradoxo interativo.

– Ao longo de “Avatars of Story”, você desconstrói os argumentos mais clássicos da Ludologia contra a Narratologia. De que forma você acha que este debate (Narratologia VS Ludologia) ainda é valioso (se houver alguma) para uma compreensão mais ampla dos eletrônicos?

– A posição do Ludologistas agora é dizer que nunca esse debate aconteceu. Eu acho que é porque eles sentiram que perderam o argumento. A meu ver, fala-se tanto sobre jogos como narrativas atualmente que o argumento deles foi esgotado. Algumas pessoas acreditam os Ludologistas começaram a discussão para criar publicidade para os Game Studies. Se for verdade, eles conseguiram.

– De que forma você acha que o desafio de colocar a interatividade e narratividade em conjunto pode evoluir? (Nos aspectos acadêmicos e comerciais, bem como do ponto de vista do usuário)

– Eu gostaria de poder ver o futuro! Há novas formas que surgem, por exemplo, jogos ARG (jogos de realidade alternativa); narrativas baseadas na localização (você anda em torno de uma área com um telefone celular e captura as histórias gravadas). Há a interação criada pelos blogs: as pessoas que postam os seus comentários em resposta à narrativa do autor. É claro que esses comentários não são parte do storyworld, são paratextos. E há o que Henry Jenkins tem chamado de um storytelling “convergente” ou “transmidiático”: um mundo ficcional que se desenvolve em vários meios, não necessariamente interativo,

mas em que o usuário pode escolher quais os documentos a consumir. Essa escolha é ativa, embora talvez não interativa, uma vez que não pode mudar a narrativa. Podemos estar nos afastando de sistemas que tentam manter um equilíbrio entre a história e a interatividade (como a maioria dos videogames), e indo em direção a sistemas que ou tenham muita história e pouca interatividade (o fenômeno da narrativa transmidiática); ou tenham muita interatividade e pouca história (Second Life).

Referências

- GALLOWAY, Alexander. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis; London: University of Minnesota Press. 2006.
- RYAN, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- _____. From Narrative Games to Playable Stories: Towards a Poetics of Interactive Narrative. In: *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, p. 43-59. Nebraska: University of Nebraska Press, 2009.