
Videogames, paratextos e narrativas (trans)midiáticas

Emmanoel Ferreira¹

Resumo: A partir do conceito de paratexto, este artigo analisa a relação dos videogames com outras modalidades midiáticas, como o cinema (em particular, o cinema de animação), a literatura, *graphic novels*, materiais bônus e conteúdos produzidos colaborativamente e disponibilizados em sites web. Ademais, o artigo discute de que maneira a expansão reiterada de uma franquia de videogames em sequências e em outras mídias tem alterado as práticas de consumo de seus fãs, no que tange à experimentação narrativa. Para atingir seu objetivo, o artigo lança mão de discussão teórica com autores do campo da comunicação – em sentido amplo – e dos *game studies*, além de realizar uma análise do papel dos paratextos na franquia de jogos *Halo*. A hipótese central deste trabalho é que, em determinados videogames, os paratextos passam a ocupar papel principal no que tange à sua experimentação narrativa, superando, até certo ponto, a experimentação obtida pelo texto principal.

Palavras-chave: videogames; paratextos; transmídia; Halo

Abstract: Departing from the concept of paratext, this article analyzes the relationship of video games with other media forms such as cinema (in particular, the animated film), literature, graphic novels, bonus material and content produced collaboratively and made available on web sites. Furthermore, the article discusses how the repeated expansion of a video game franchise in sequences and in other media has changed the consumption practices of their fans, with respect to the narrative experimentation. To achieve its goals, the article makes use of a theoretical discussion with authors of the communication – taken in a broad sense - and the game studies fields, and performs an analysis of the role of paratexts in the *Halo* video game franchise. The central hypothesis of this paper is that in certain games, the paratexts come to occupy a major role in terms of their narrative experimentation, overcoming, to some extent, the experimentation obtained by the main text.

Keywords: video games; paratexts, transmedia; Halo

¹ Professor do Departamento de Estudos Culturais e Mídia e do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano. E-mail: emmanoferreira@gmail.com.

Introdução

Nos últimos anos, os *videogames* têm recebido grande atenção no cenário novo-midiático mundial. Não por acaso, pois desde 2007 sua receita ultrapassou a de outras formas de entretenimento já amplamente estabelecidas, como o cinema². Atualmente, a produção da maioria dos jogos emprega centenas de profissionais de diversas áreas (*storytelling*, *design*, arte, animação, programação, etc.) e pode demandar milhões de dólares em investimento – números comparáveis aos maiores *blockbusters* da sétima arte. Ano após ano, desenvolvedoras e produtoras trabalham arduamente no lançamento de um título que possa vir a receber o emblema de *jogo do ano*, garantindo assim sua longevidade – por anos ou mesmo décadas, até que uma sequência ou outro *killer* – termo atribuído aos jogos que têm a pretensão de superar um título desenvolvido por alguma empresa concorrente – seja então lançado. E assim sucessivamente.

Alguns títulos – como é o caso de *Halo*, objeto de análise deste artigo – tiveram seu universo ficcional expandido para inúmeras outras mídias, como livros, filmes de animação, filmes *live-action*, *graphic novels*, materiais bônus, *sites wikis*, fazendo com que o jogo deixe de ser, necessariamente, a mídia “principal” no que tange à experimentação de seu universo ficcional e seus personagens, por parte dos jogadores. Em outras palavras, à experimentação de sua narrativa.

Halo: Combat Evolved (Halo: CE), primeiro jogo da franquia *Halo*, desenvolvido pelo estúdio Bungie e lançado inicialmente para a plataforma Xbox, da Microsoft, no ano de 2001, é conhecido e aclamado por “trazer” para os *consoles* o gênero *First-Person Shooter*, gênero este que teve seu início nos computadores pessoais no começo da década de 1990. Em novembro de 2012, 11 anos após o lançamento de *Halo: CE*, o sétimo jogo da franquia foi lançado, *Halo 4*. *Halo 5*, jogo que já faz parte da nova geração de consoles (que teve início no final de 2013), teve seu lançamento mundial em outubro de 2015. Além dos jogos em si, dezenas de livros que buscam expandir a experiência narrativa de

² <http://seekingalpha.com/article/89124-the-video-game-industry-an-18-billion-entertainment-juggernaut>. Acesso em: 21 mar. 2016.

Halo já foram lançados, além de *graphic novels*, materiais bônus, um compêndio de filmes de animação – *Halo Legends*, um filme *live-action* – *Halo 4: Forward Unto Dawn*, e ainda mídias “não-oficiais”, como é o caso de *Halo Nation*, um *site Wiki* especialmente dedicado ao universo de *Halo*³. Todas essas iniciativas têm a intenção de levar ao consumidor *gamer* detalhes do universo do jogo que não são completamente experimentados quando da interação com o *objeto jogo* em si, devido, entre outros fatores, à própria dinâmica de interação do usuário com o *videogame*, cuja ênfase, muitas vezes, dá-se através de sua mecânica de funcionamento⁴, e não nos aspectos ficcionais do jogo (JUUL, 2005; SALEN; ZIMMERMAN, 2003; FERREIRA; FALCÃO, 2009). Desse modo, o jogador, em busca de maior imersão e envolvimento com o universo do jogo, acaba recorrendo a essas outras mídias e extensões como forma de complementação e/ou expansão narrativa; ou, mais precisamente, tais mídias, “periféricas”, não apenas complementam tal experiência, mas, como afirma Jonathan Gray, têm o poder de alterar o significado de tais “textos” (GRAY, 2010).

O objetivo deste artigo é analisar, a partir do conceito de paratexto, a relação dos *videogames* com outras modalidades midiáticas, como o cinema (em particular, o cinema de animação), a literatura, *graphic novels*, materiais bônus e conteúdos criados de forma colaborativa; busca, ainda, analisar de que maneira a expansão reiterada de uma franquia de *videogames* em sequências e em outras mídias tem alterado as práticas de consumo de seus fãs, no que tange à experimentação narrativa.

A hipótese central que este trabalho pretende desenvolver é a de que, para além da simples complementação da experiência narrativa, os vários

³ Disponível em: http://halo.wikia.com/wiki/Main_Page. Acesso em: 21 mar. 2016.

⁴ Existem diversas definições para o termo mecânica (de jogo; *game mechanics*), desenvolvidas por inúmeros pesquisadores do campo dos *game studies*. Richard Rouse descreve a mecânica de jogo como sendo “o que os jogadores podem fazer no mundo de jogo, como eles o fazem e como isto os leva a uma experiência de jogo convincente” (ROUSE, 2005, p. 310). Fullerton, Hoffman e Swain descrevem mecânica de jogo como “ações ou métodos de jogo permitidas pelas regras (...) criando interações” (FULLERTON et al., 2004, p. 25). Para um estudo aprofundado sobre o conceito de mecânica de jogo, Cf. SICART, 2008.

paratextos que acompanham o lançamento de determinado *videogame* ou franquia possuem posição central em tal experiência, determinando, em maior ou menor grau, o entendimento de seu universo ficcional, por parte do jogador. Ademais, argumenta que, em determinados videogames, os paratextos passam a ocupar papel principal no que tange à sua experimentação narrativa, superando, até certo ponto, a experimentação obtida pelo texto principal. Além disso, esses objetos de mídia paratextuais atuam como elementos fundamentais para promover uma maior imersão do jogador no universo do jogo, reconfigurando ainda as práticas de consumo de narrativas (trans)midiáticas por parte de uma grande parcela desta grande “audiência” de *gamers*.

Para o desenvolvimento destas hipóteses, este trabalho lançará mão de um diálogo teórico a partir de autores dos campos da comunicação e das novas mídias e, em particular, dos *game studies*. Autores deste último campo fornecerão a base teórica necessária para a compreensão de certa *ontologia* dos videogames, quando da discussão de *regras e ficção*. A abordagem teórica será então complementada por análises de objetos de mídia paratextuais selecionados para o *corpus* do artigo.

Videogames: entre regras e ficção

A estrutura lúdica presente nos videogames, compreendido basicamente por dois componentes internos, regras e ficção (JUUL, 2005), é uma característica fundamental que não está presente em outras mídias de entretenimento, como o cinema ou a televisão⁵. Além disso, as narrativas construídas tendo como base o computador "tendem mais para a forma mais aberta do jogo (...) do que para a sequência irreversível de acontecimentos, que marca a experiência narrativa mais convencionalmente conhecida na literatura e no cinema" (MACHADO, 2002, p. 2). A diferenciação está no fato de que no

⁵ Juul, em sua obra (2005), faz uma divisão sistemática visando a análise de videogames, a qual consiste no que o autor chama de *Games como Objeto* e *Games como Atividade* (JUUL, 2005, p. 43). Lars Konzack (2002), elenca ainda sete camadas de análise (hardware, código de programa, funcionalidade, *gameplay*, sentido, referencialidade, sócio-cultural). Para o escopo deste trabalho, atendo-me ao primeiro eixo proposto por Juul, *Games como Objeto*, compreendendo assim as camadas *intrínsecas* ao jogo, regras e ficção, conforme também proposto por Juul (2005).

jogo, para que a história se desenvolva, a participação ativa do jogador é uma necessidade (AARSETH, 1997).

A forma aberta apontada por Arlindo Machado refere-se precisamente ao fato que foi explicado anteriormente: a interação, a participação, não é uma opção do jogo: sem ela, não existe experiência narrativa. Ao contrário do cinema ou da literatura, nos videogames a intervenção do usuário é “não apenas desejável, mas até mesmo exigida” (MACHADO, 2002). Todavia, muitas vezes o jogador de videogames está tão absorvido em sobrepor os desafios do jogo, buscando alcançar seu objetivo, que não dispõe de recursos cognitivos para experimentar – *no momento do jogo* – a narrativa “escrita” por meio de suas ações (FERREIRA; FALCÃO, 2009). Entretanto, é preciso considerar que posteriormente, ao descrever suas sessões de jogo, o jogador tenderá a narrar os “fatos” ocorridos durante sua interação de modo semelhante à forma de contar uma história (Idem, 2009). Isto aponta para a importância da parcela ficcional e narrativa nos videogames, mesmo quando o jogador, a princípio, está mais interessado em explorar sua mecânica, em detrimento de seu aspecto ficcional, o que inclui, além da narrativa, o próprio gênero do jogo.⁶ Além disso, será o aspecto ficcional – e não sua mecânica – que garantirá aos seus desenvolvedores e produtores a reiteração de determinada franquia. Afinal, como aponta Ian Bogost (2008), a estrutura responsável pela mecânica de um jogo, representada em grande parte por sua *engine*⁷, pode se repetir em diferentes jogos, até mesmo de diferentes produtoras. Em outras palavras: a mesma *engine* utilizada no desenvolvimento de *Halo* poderia ser utilizada no desenvolvimento de outro jogo, com outro universo ficcional e outros

⁶ Neste contexto, utilizo a palavra gênero no intuito de descrever a temática do jogo (guerra, ficção científica, western, etc.), e não seu *gameplay* (plataforma, *First-Person Shooter*, *Third-Person Shooter*, *Real-Time Strategy*, etc.). A definição de uma taxonomia de gêneros para os videogames não é tarefa das mais fáceis e tem sido extensivamente tratada por diversos autores dos *game studies*. Para um estudo mais aprofundado sobre gêneros de videogames, Cf. FERREIRA, 2013.

⁷ O termo *engine* (ou motor de jogo) se refere a um conjunto de aplicações informáticas utilizado no desenvolvimento de videogames, proporcionando diversas funcionalidades que outrora teriam que ser desenvolvidas separadamente, uma a uma. Como consequência, muitos jogos que se utilizam da mesma *engine* podem ter estruturas e mecânicas interativas semelhantes.

personagens. Este outro jogo, apesar de ter, neste caso hipotético, mecânica semelhante à de *Halo*, poderia não gozar de sucesso semelhante. Sendo assim, o que faz de *Halo* um objeto único, além de elementos específicos de sua mecânica, é seu universo ficcional e sua narrativa, presente, como veremos adiante, não apenas nos próprios jogos, mas em diversas outras extensões midiáticas. O argumento que pretendo desenvolver é que a experimentação narrativa nos videogames, em particular em jogos não-baseados em texto, se dá, muitas vezes, de melhor forma através dos elementos/objetos paratextuais, e não através do jogo em si.⁸

Videogames, paratextos e narrativas

Um dos conceitos centrais para a compreensão da posição ocupada pelos videogames na “ecologia” das novas mídias “narrativas” e sua relação com estas mesmas mídias é o de *paratexto*. Este conceito, utilizado inicialmente por Gerard Genette (1997), refere-se aos textos “adjacentes” a determinado texto, “à variedade de materiais que rodeiam um texto literário”, e teriam o objetivo de ampliar ou mesmo o de nortear a “leitura” de determinado texto (GRAY, 2010). Certo é que Genette, ao utilizar o termo *paratexto*, aplica-o sobretudo a textos literários; os paratextos, nesses casos, seriam, segundo o autor: o próprio título da obra, a indicação de sua autoria, prefácio, ilustrações, entre outros elementos (GENETTE, 1997; GENETTE; MACLEAN, 1991). Jonathan Gray expande o conceito de paratexto de Genette, trazendo-o para o contexto das mídias contemporâneas e aplicando-o a elementos não-textuais em sua “materialidade”, como propagandas, cartazes, *videogames*, *podcasts*, sites, figuras de ação, materiais bônus e *merchandising*. Para o autor, todos esses elementos paratextuais “constroem (...) e podem afetar o curso de um texto” (GRAY, 2010, p. 6).

Uma das questões colocadas por Gray e que permeiam o campo dos *game studies* está na especificidade das pesquisas envolvidas em determinado campo,

⁸ Por “jogos baseados em texto” refiro-me às categorias de *adventures textuais* e *adventures gráficos*, *visual novels* e ainda a alguns *RPGs/MMORPGs*. Nestas categorias, o componente textual está na essência dos jogos, aproximando-se do que muitos autores chamam de ficção interativa (*interactive fiction*).

ou melhor, na necessidade de diálogo do campo com estudos de outras áreas midiáticas. Segundo o autor, estudar determinada mídia sem levar em conta a complexidade de relações que esta mesma mídia tece com outras é reduzir (e dificultar) a compreensão, por exemplo, da “leitura” realizada pelos espectadores daquela mídia. Em particular, Gray aponta para a necessidade de se realizar conexões entre os estudos da mídia em si – ou, do “texto” em si – e das outras mídias (textos) que se relacionam com ele; em outras palavras, com os diversos *paratextos* que circundam determinado texto. A esta relação complexa Gray denomina *sinergia*, estratégia já bastante utilizada pela indústria do entretenimento em geral, mas ainda pouco estudada por seus pesquisadores. Nas palavras do autor,

na indústria do entretenimento, [sinergia] se refere a uma estratégia de plataforma multimídia, ao se conectar um produto de mídia a mídias relacionadas em outras ‘plataformas’, como brinquedos, DVDs, e/ou *videogames*, a fim de que cada produto propague e enriqueça a experiência de outro produto (GRAY, 2010, p. 5, *tradução nossa*).

Apesar de o autor ser bastante específico em seu estudo – ele se concentra no cinema e na televisão – nada impede que apliquemos os conceitos por ele trabalhados no presente trabalho. Deste modo, acreditamos que no campo dos *game studies*, assim como em *film studies* ou *television studies*, faz-se de grande importância o estudo e análise não apenas do texto *videogame* em si, com suas particularidades e especificidades, mas ainda de todo o entorno de “textos” que o circundam e se tornam mais presentes a cada dia, como livros, materiais bônus, sites, etc.⁹

Paratextos de entrada e paratextos “in media res”

Jonathan Gray (2010) define dois tipos específicos de paratextos, de acordo com sua função, independentemente de seu suporte: são eles i) paratextos de entrada (*entryway paratexts*) e ii) paratextos “in media res” (*in*

⁹ Apesar de Gray não tratar os livros diretamente como elementos paratextuais, acreditamos que quando se trata de *videogames* os livros com histórias sobre tais universos ficcionais acabam por desempenhar função paratextual, no sentido de complementar ou enriquecer a experiência narrativa de determinado jogo.

media res paratexts). O primeiro tipo de paratexto seria aquele que prepara a audiência para o “consumo” de determinada narrativa. Nesta categoria estariam (tomando como exemplo o universo cinematográfico): os diversos *trailers* que são lançados anteriormente ao lançamento de determinado filme; cartazes; propagandas; outros filmes da mesma franquia; o gênero no qual o filme se enquadra; as identidades do diretor do filme e dos atores selecionados para os papéis principais; entre outros. Além de preparar a audiência, esses “textos” também modificam, segundo Gray, a forma com que esta mesma audiência receberá o filme. O autor traz o exemplo da franquia *Batman* para explicar esse tipo de paratexto. Gray afirma que, quando do lançamento do filme *Batman Begins* (2005), uma grande expectativa havia sido criada devido ao fracasso do filme anterior, *Batman & Robin* (1997). Deste modo, grande parte dos espectadores não estava numa posição de neutralidade ao depararem com o novo filme, mas já traziam em si impressões e leituras prévias que haviam sido fortemente determinadas por outro título da franquia. Deste modo, ainda segundo Gray, os paratextos de entrada trariam uma forte carga de significado prévio para determinado texto, tornando difícil pensar na figura de um espectador/leitor completamente “neutro” quando do seu primeiro contato com determinado texto.

Já os paratextos “in media res” são aqueles que têm sua função após o contato do leitor/espectador com determinado texto. Este tipo de paratexto é aquele que se relacionaria mais diretamente ao conceito de transmídia, ou seja, à “navegação” que o leitor faz de uma mídia a outra na sua busca pela experimentação narrativa (JENKINS *et al.*, 2009). Nesta categoria podemos relacionar, mais especificamente: textos correlatos a determinado texto “principal”, como sites na internet (*wikis*, fóruns de discussão), materiais bônus, brinquedos, figuras de ação, *videogames*, entre outros. Esses textos “complementares” (utilizo aqui a palavra entre aspas por não acreditar que tais textos tenham função simplesmente complementar, como apontado anteriormente), acrescentariam à experiência narrativa do texto principal, fornecendo elementos não presentes naquele (função transmidiática), assim como serviriam de “entreposto” narrativo entre diversos lançamentos de

determinada franquia (GRAY, 2010), permitindo ao leitor estar constantemente “imerso” no universo ficcional do texto “principal”, mesmo quando não está em contato direto com ele. É o caso dos fóruns de discussão na Internet, que promovem discussão, por exemplo, entre episódios de determinada série televisiva, preenchendo o espaço temporal de exibição, que pode variar de dias a semanas, ou ainda meses, quando do intervalo entre temporadas. Will Brooker, ao examinar sua relação com a série televisiva *Attachments* (2000-2002), produzida pela BBC, afirma:

Após assistir o episódio no qual Soph é punida por seu chefe devido ao seu artigo ‘Hell is Other People Shagging’, eu entrei no site seethru.co.uk, que trata Soph e seus colegas como pessoas reais, sem fazer nenhuma menção à BBC ou Attachments. Na página principal eu tive a oportunidade de ler o artigo completo, o qual só apareceu de relance no episódio (...) Em que ponto o programa terminou, para mim? Tecnicamente, eu parei de assistir ao programa na TV às 21:45, mas eu estava engajado com os personagens e com a narrativa do programa por pelo menos uma hora após seu término. (*apud* GRAY, 2010, p. 40, tradução nossa)

Esta afirmação de Brooker vem diretamente ao encontro do conceito de *círculo mágico*, tão caro aos estudos em videogames e que compreende, entre outros significados, o espaço de jogo, espaço este ao mesmo tempo físico e temporal; em outras palavras, compreende o momento em que determinado jogo se inicia, até seu término (SALEN; ZIMMERMAN, 2003). Outra acepção para este conceito é que o *círculo mágico* compreenderia também uma série de processos cognitivos, realizados pelo jogador ao entrar em contato com determinado jogo e seu universo ficcional (FERREIRA; FALCÃO, 2009). Neste sentido, o espaço-tempo do jogo não seria determinado apenas pelo momento compreendido pelo início e término da interação com o jogo em si, mas, corroborando o pensamento de Brooker, poderia se estender para antes e/ou além do jogo, promovendo uma imersão contínua em seu universo ficcional. É o caso, por exemplo, de jogadores que mesmo após o término de uma sessão de jogo, continuariam “imersos” em seu universo – ou seja, *dentro do círculo mágico* – através do acesso a determinados paratextos relativos àquele jogo, como fóruns de discussão na Internet, livros, materiais bônus, etc.

Além disso, os paratextos “in media res” serviriam não apenas para fornecer esta ‘continuidade’ imersiva no universo do jogo, mas também para complementar sua experiência narrativa, já que, conforme exposto anteriormente, o componente ficcional não atua de forma solitária na experiência videolúdica – atua, outrossim, em conjunto com o componente *regras* – tornando-se às vezes muito difícil obter uma experiência narrativa satisfatória sem que se recorra aos diversos paratextos relacionados a tal jogo.

Paratextos em *Halo*

Conforme apontado anteriormente, a franquia *Halo* já lançou, desde seu início, diversos objetos de mídia que vão além dos jogos em si. Gostaria neste momento de apresentar e analisar alguns desses objetos, no intuito de desenvolver a ideia central deste trabalho: a de que a experimentação narrativa, em algumas categorias de jogos, se daria muito mais pelo contato com seus paratextos do que pela interação com o jogo em si.

Antes de começar esta empreitada, gostaria de fazer uma breve explanação sobre o universo ficcional da franquia *Halo*. A narrativa central que perpassa toda a franquia gira em torno da luta entre os humanos e uma raça alienígena denominada Covenant. Todavia, antes do aparecimento dos Covenant, os acontecimentos em *Halo* giravam em torno do desenvolvimento de um programa militar denominado Spartan, coordenado pela Dr^a Halsey, personagem de importância vital na série. O programa consistia na “fabricação” de supersoldados humanos (ou humanos ‘aumentados’) que serviriam para auxiliar as tropas militares a acabarem com guerras civis que ocorriam nos planetas mais afastados, as chamadas Colônias Exteriores. Importante notar que, na série, que se passa principalmente no século 26 d.C, a humanidade, representada politicamente pela UEG (*Unified Earth Government*) e militarmente/cientificamente pela UNSC (*United Nations Space Command*), expandiu-se para outros planetas além da Terra, estes divididos entre Colônias Interiores (mais desenvolvidas e mais próximas à Terra) e Colônias Exteriores (menos desenvolvidas e mais afastadas da Terra). No entanto, antes que o programa Spartan pudesse agir de acordo com sua missão original, surgem os

Covenant para ameaçar a vida de todos os seres humanos, fazendo com que os tais supersoldados tivessem sua atuação voltada para o enfrentamento contra esta raça de alienígenas. Assim como o programa, os supersoldados também são chamados de Spartans (referência direta aos guerreiros Espartanos da Grécia antiga). O personagem principal da série, Master Chief, é um Spartan de codinome John-117. Ele é o personagem controlado pelo jogador logo no início do primeiro jogo da franquia, *Halo: Combat Evolved*, lançado para a plataforma Xbox no ano de 2001¹⁰.

Entre o lançamento de *Halo: Combat Evolved (Halo: CE)* e *Halo 2*, sua continuação, passaram-se três anos. Neste período, houve o lançamento de uma trilogia de livros, denominada *Halo: Original Trilogy*, que conta com os títulos: *Halo: The Fall of Reach*; *Halo: The Flood* e *Halo: First Strike*. O segundo livro – *Halo: The Flood* – conta exatamente (quase que literalmente) a história passada no primeiro jogo da série. *Halo: First Strike* conta os eventos que se passam entre o final do jogo *Halo: Combat Evolved* e o início do jogo *Halo 2*. *Halo: The Fall of Reach*, por sua vez, conta a história dos principais personagens da saga: de Master Chief, desde sua infância; de Cortana, a inteligência artificial que o acompanha ao longo de sua jornada em *Halo: Combat Evolved*; de Dr^a Halsey, personagem crucial para toda a trama de *Halo*, e que praticamente não é citada no primeiro jogo; entre outras. O livro se encerra na cena exatamente anterior à cena inicial de *Halo: Combat Evolved*. Não é minha intenção, neste ponto, explicar ou traçar toda a história do universo ficcional da franquia *Halo*. Meu interesse aqui é mostrar a importância de todos os elementos paratextuais referentes a *Halo*, e defender o argumento de que são estes elementos – e não os jogos em si – que promovem a maior parcela de experiência narrativa do universo de *Halo*.

Halo: The Fall of Reach (livro) tem importância fundamental para a compreensão de toda a história e universo de *Halo*. Jogar *Halo: Combat Evolved* i) sem ter lido o livro, ou ii) tendo lido o livro, são duas experiências complementemente diferentes. O engajamento emocional do jogador com os

¹⁰ Cf. Halo Nation. Disponível em: http://halo.wikia.com/wiki/Main_Page. Acesso em: 21/03/2015.

personagens e com o universo de *Halo*, e por consequência sua *imersão narrativa* (FERREIRA; FALCÃO, 2009; ERMI; MÄYRÄ, 2005) são bastante aumentados quando ocorre esta segunda situação. Um exemplo deste diferencial pode ser verificado no início da campanha de *Halo: CE*: ao ter lido o livro acima citado, o jogador tem ao seu dispor todas as informações dos motivos pelos quais o personagem principal (Master Chief) encontra-se naquela localidade; o motivo de uma voz interna (a voz da inteligência artificial Cortana) falar com ele repetidas vezes, entre outros elementos da narrativa.

Além disso, não somente a experimentação narrativa é incrementada, mas também a experimentação lúdico-interativa com o jogo: ao jogar *Halo: CE* sem ter lido *Fall of Reach*, pouco faz sentido o jogador ter uma barra de energia – exibida na interface gráfica do jogo – que, se exaurida, faz com que o personagem morra e o jogador tenha que retornar à aventura de um ponto determinado (último *checkpoint*¹¹). Ao contrário, tendo este passado pela leitura de *Fall of Reach*, o jogador, logo no primeiro contato com *Halo: CE*, sabe que a tal barra de energia se refere ao escudo presente na armadura MJOLNIR de Master Chief, que faz com ele possa suportar danos físicos acima da média de um ser humano comum.

Outra interrelação interessante entre a narrativa presente no jogo e suas possibilidades interativas está na altura do salto realizado pelo personagem Master Chief. Da mesma forma, um jogador que não tenha tido contato com a leitura de *Fall of Reach* não entenderia como um soldado poderia realizar saltos tão grandes, fato que é explicado detalhadamente em *Fall of Reach*. Desse modo, a leitura de *Halo: Fall of Reach* se encaixaria no que Jonathan Gray chama de paratextos de entrada (*entryway paratexts*), preparando o jogador para o universo ficcional do “texto” principal, neste caso o jogo. Não apenas preparando, mas pré-moldando sua percepção sobre aquele texto, o que resultaria numa experiência diferente entre aquele que teve contato com tal paratexto e aquele que não teve. Por sua vez, *Halo: First Strike*, texto que

¹¹ Nos *videogames*, *checkpoint* é um ponto (temporal e espacial) ao qual o jogador deverá retornar caso seu personagem morra, para que o mesmo não tenha que recomeçar o jogo desde seu início.

apresenta os eventos entre o final de *Halo: CE* e *Halo 2* serviria como paratexto “in media res”, no dizer de Gray (2010). Este texto, além de servir de entreposto entre *Halo: CE* e *Halo 2*, proporcionaria maior imersão e experiência narrativa no universo de *Halo*, trazendo ao jogador elementos não apresentados nos jogos. Além dos livros acima citados, outra trilogia “oficial” também foi lançada, com outros três títulos que narram eventos específicos do universo de *Halo*. Além desses livros, diversos outros, com contos inspirados em *Halo*, já foram lançados, além de diversas *graphic novels*.

Além destes, outros paratextos de grande importância para a experimentação narrativa de *Halo* são o compêndio de filmes de animação *Halo: Legends*, o site colaborativo *Halo Nation* e os diversos materiais bônus presentes em algumas edições dos jogos de *Halo*. *Halo: Legends* conta com oito curtas de animação que trazem elementos fundamentais para a experimentação narrativa do universo ficcional de *Halo*, elementos que não estão presentes – ao menos explicitamente – em nenhum dos jogos da franquia. O site *Halo Nation*, no formato Wiki, conta com mais de nove mil páginas com informações, escritas e atualizadas pelos próprios leitores, sobre o universo *Halo*¹². Neste site, uma espécie de enciclopédia *online*, é possível ler a respeito de quase todos os personagens de *Halo*, eventos específicos, histórias dos próprios jogos, livros, etc., com a maioria das entradas portando referências das fontes de informação (que neste caso podem ter sido extraídas de algum jogo, livro, filme, material bônus, etc.). Vê-se, neste caso, a aplicação do que afirma Jonathan Gray: que os paratextos, ao invés de serem apenas textos periféricos, ganham estatuto equiparável ao texto principal (GRAY, 2010).

Outro exemplo de paratexto “in media res” são os diversos materiais bônus presentes em algumas edições especiais de *Halo*, como é o caso do Diário da Dr^a Halsey, presente na edição limitada de *Halo: Reach*, sexto jogo da franquia. Neste diário, é possível ler as anotações feitas pela personagem Dr^a Halsey quando do desenvolvimento do programa militar Spartan-II, assunto central no universo ficcional de *Halo*. Interessante notar o interesse dos

¹² Disponível em: http://halo.wikia.com/wiki/Main_Page. Acesso em: 21 mar. 2016.

produtores deste material bônus em “borrar” as fronteiras entre ficção e realidade: no diário, com encadernação “manual”, é possível ver – com representação bastante realista – marcas de copo de café, deixadas enquanto Halsey escrevia seu diário, assim como páginas rasgadas, escondendo informações importantes e que Halsey não queria que caísse em “mãos erradas”. Além de expandir a experiência narrativa de *Halo*, este item funciona como componente visando a uma maior imersão em seu universo.

Conclusão

O argumento que busquei desenvolver ao longo deste artigo é que, no âmbito dos videogames, muitas vezes a experimentação narrativa se dá mais por via dos seus diversos paratextos que pelo texto principal, ou seja, o próprio jogo. Este argumento confirma a tese proposta por autores como Jonathan Gray, que reposicionam os paratextos em uma categoria de igual importância aos textos tratados como “principais”, e não apenas como complementos ou iterações cujo único fim seria o de aumentar a comercialização de determinada franquia (GRAY, 2010). No contexto dos videogames, esses diversos paratextos ganham uma função primordial, a de aumentar consideravelmente a fruição narrativa de seu público consumidor. O aparecimento de tais paratextos delineia um novo comportamento deste público, que passa a consumir narrativas não apenas por meio dos jogos em si, mas através de todos esses materiais que são frequentemente lançados no mercado pelos diversos produtores de franquias de videogames. Além disso, em determinados casos, como na franquia *Halo*, pode-se considerar que os paratextos passam a ocupar papel principal no que tange à experimentação narrativa nos videogames, superando, até certo ponto, a experimentação obtida pelo objeto de mídia principal, neste caso o próprio objeto *videogame*.

Referências:

- AARSETH, Espen. **Cybertext**: Perspectives on Ergodic Literature. London and Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- BATMAN & Robin**. Direção: Joel Schumacher. Los Angeles: Warner Bros., 1997. 1 DVD (125 min), widescreen, color.
- BATMAN Begins**. Direção: Christopher Nolan. Los Angeles: Warner Bros., 2005. 1 DVD (140 min), widescreen, color.

-
- BOGOST, Ian. **Unit Operations: An Approach do Videogame Criticism**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2008.
- DIETZ, William C. **Halo: The Flood**. Nova York: Ballantine Books, 2003.
- ERMI, Laura; MÄYRÄ, Frans. Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analyzing Immersion. In: **Proceedings of DiGRA 2005 Conference**. Disponível em: < <http://www.digra.org/digital-library/publications/fundamental-components-of-the-gameplay-experience-analysing-immersion/>>. Acesso em: 21/03/2016.
- FERREIRA, Emmanoel. **Indie Games: por uma investigação das potências de afecção dos jogos eletrônicos**. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura). Rio de Janeiro: UFRJ/Escola de Comunicação, 2013.
- FERREIRA, Emmanoel; FALCÃO, Thiago. "Through the Looking Glass: Weavings Between the Magic Circle and Immersive Processes in Video Games". In: **Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory**. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/through-the-looking-glass-weavings-between-the-magic-circle-and-immersive-processes-in-video-games/>. Acesso em: 14 jun. 2016.
- FULLERTON, T.; SWAIN, Christopher; HOFFMAN, Steven. **Game Design Workshop: Designing, Prototyping and Playtesting Games**. San Francisco: CMP Books, 2004.
- GENETTE, Gerard. **Paratexts: The Thresholds of Interpretation**. Trad. Jane E. Lewin. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.
- GENETTE, Gerard; MACLEAN, Marie. **Introduction to the Paratext**. New Literary History, Vol. 22, No. 2, Probings: Art, Criticism, Genre (1991), 261-272.
- GRAY, Jonathan. **Show Sold Separately: Promos, Spoilers and Other Media Paratexts**. New York: New York University Press, 2010.
- Halo 4: Forward Unto Dawn**. Direção: Stewart Hendler. Los Angeles: Machinima Prime, 2012. 1 DVD (100 min), widescreen, color.
- Halo Legends**. Direção: Frank O'Connor. Burbank: Warner Home Video, 2010. 1 DVD (120 min), widescreen, color.
- JENKINS, Henry et al. **Confronting the Challenges of Participatory Culture**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2009.
- JUUL, Jesper. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2005.
- KONZACK, Lars. "Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis". In: MÄYRÄ, Frans. **Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference**. Tampere: Tampere University Press, 2002.
- MACHADO, Arlindo. Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento. In: **Anais do XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação**. Salvador/Bahia, 2002.
- NYLUND, Eric. **Halo: The Fall of Reach**. Nova York: Ballantine Books, 2001.
- _____. **Halo: First Strike**. Nova York: Ballantine Books, 2003.
-

-
- ROUSE, Richard. **Game Design Theory and Practice**. Plano, Texas: Wordware Publishing Inc., 2005.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2003.
- SICART, Miguel. “Defining Game Mechanics”. In: **Game Studies**. Volume 8, Issue 2, Dezembro de 2008. Disponível em: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>. Acesso em: 21/03/2016.