

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

DENI ELIEZER SILVA DA SILVA JUNIOR

**JOGO OU NARRATIVA?
Um Estudo de Heavy Rain**

**Porto Alegre
2018**

DENI ELIEZER SILVA DA SILVA JUNIOR

JOGO OU NARRATIVA?

Um Estudo de Heavy Rain

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial para
obtenção do título de Bacharel pelo Curso
de Publicidade e Propaganda da
Universidade Federal do Rio Grande do
Sul

Orientadora: Profa. Dra. Suely Dadalti Fragoso

Co-orientadora: Ma. Mariana Amaro

Porto Alegre

2018

DENI ELIEZER SILVA DA SILVA JUNIOR

JOGO OU NARRATIVA:

Um Estudo de Heavy Rain

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial para
obtenção do título de Bacharel pelo Curso
de Publicidade e Propaganda da
Universidade Federal do Rio Grande do
Sul.

Aprovado em ____ de _____ de _____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Breno Maciel de Souza

Profa. Dra. Sarah Moralejo

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO**

AUTORIZAÇÃO

Autorizo o encaminhamento para avaliação e defesa pública do TCC
(Trabalho de Conclusão de Cursos) intitulado.....
.....
.....,
de autoria de,
estudante do curso de.....
....., desenvolvida sob minha orientação.

Porto Alegre, de de 20.....

Assinatura:

Nome completo do **orientador**: Suely Dadalti Fragoso

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, aos meus pais, Deni Eliezer e Luce Andreia, que foram meu principal incentivo a cursar uma faculdade, a nunca parar de buscar conhecimento, que batalharam muito para que eu tivesse esta oportunidade, e que me ensinaram que aprender é algo deslumbrante. Agradeço muito à minha família: avós Mercília, Orácio e Rosa; meu irmão Eduardo; meus padrinhos Edson e Cristina, que também sempre me apoiaram nesta jornada.

Agradeço a compreensão, ajuda e apoio incondicional de minha companheira Juliane Cardoso, que viveu comigo todos os momentos mais difíceis e cuja paciência e carinho me ajudaram a superá-los. Que nunca negou ajuda, esteve sempre ao meu lado, e sempre disposta a fazer o possível para que tudo desse certo (mesmo quando tudo o que era preciso era uma palavra amiga ou um sorriso).

Agradeço aos meus colegas de faculdade e amigos Felipe Ferrari, Júlia Córdova e Giulia Ruaro, que nunca se negaram a ouvir reclamações (quase sempre exageradas) e reclamar comigo (quase sempre de forma exagerada também). Agradeço aos meus amigos de longa data, que compreenderam minha ausência em mais de uma ocasião em função da pesquisa, mas sabem que valeu a pena.

Por fim, agradeço imensamente à minha co-orientadora Mariana Amaro, e a minha orientadora Suely Fragoso, cuja ajuda, orientação e paciência foram essenciais no desenvolvimento deste projeto.

RESUMO

Este estudo tem como objetivo identificar elementos, lógicas e estruturas em *Heavy Rain* que apontem se esse produto digital se aproximaria mais das características encontradas em uma narrativa interativa ou daquelas de um jogo narrativo. A partir do referencial teórico, os elementos, assim como suas devidas características, de narrativa e jogo são explorados e descritos a fim de chegar nas categorias para a análise da estrutura de *Heavy Rain*. Para a análise são usadas como aporte empírico tanto a experiência direta com o objeto, como guias escritos e audiovisuais. Na análise se aponta se os elementos de narrativa e jogo estão presentes no objeto e, em caso positivo, quais suas particularidades. Conclui-se que há forte indicação de que *Heavy Rain* seja melhor descrito como uma narrativa interativa, pois, apesar de compartilhar com jogos diversas características, não preenche todos os requisitos fundamentais descritos a partir de nossa bibliografia.

Palavras-chave: Videogame, narrativa, *Heavy Rain*, Game Studies, narrativa interativa.

ABSTRACT

This research goal is to identify elements, logics and structures in *Heavy Rain* which point if this digital product would be closer of the characteristics found in interactive narratives or those found in narrative games. From the theories, the game and narrative elements, as so its characteristics, will be explored and described in order to get to the categories to analyse *Heavy Rain* structure. To the analysis we use as empirical support the direct experience with the object, and written and audiovisual guides. In the analysis we point if the elements of narrative and game are present in the object, and its particularities, if so. We conclude that there is strong indications that *Heavy Rain* is best described as an interactive narrative, because although it shares some characteristics with games, it fails to fulfill all requirements described from our bibliography.

KEYWORDS: Videogame, Narrative, *Heavy Rain*, Game Studies, interactive narrative.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Ethan e seu filho Shaun	46
Figura 2: Madison pode morrer em mais de um capítulo	46
Figura 3: Scott é o antagonista de <i>Heavy Rain</i>	47
Figura 4: Norman é o agente encarregado do caso	47
Figura 5: Gráfico progressão e possibilidade de morte: Ethan Mars.....	50
Figura 6: Gráfico progressão e possibilidade de morte: Madison Paige	51
Figura 7: Gráfico progressão e possibilidade de morte: Norman Jayden.....	51
Figura 8: Gráfico progressão e possibilidade de morte: Scott Shelby	51
Figura 9: Scott em um dos capítulos iniciais	52
Figura 10: Comandos dos Quick Time Events aparecem em uma camada exegética	53
Figura 11: Pensamentos de Ethan em <i>Heavy Rain</i>	64
Figura 12: Comandos “Cima” e “R1” usados para movimentação	64
Figura 13: Comandos “L1” e “R2” usados para girar em interação	65
Figura 14: Ângulos possíveis da mesma cena em <i>Heavy Rain</i>	66
Figura 15: Depois de iniciar a tortura, não é possível parar ou escolher os movimentos futuros	67
Figura 16: Esquema de controles e regras de movimentação	68

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Comparativo dos elementos característicos da narrativa	21
Quadro 2: Comparativo dos elementos característicos de jogo	34

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 Problema de pesquisa	12
1.2 Objetivos	12
1.2.1 Objetivo Geral	12
1.2.2 Objetivos Específicos	12
1.3 Justificativa	13
2 A NARRATIVA	14
2.1 Definição, Elementos e Estrutura de Narrativa	14
2.1.1 Personagens	15
2.1.2 Espaço	15
2.1.3 Tempo	16
2.1.4 Narrador	16
2.1.5 Enredo	17
2.2 A Narrativa Interativa	22
2 O JOGO	28
2.1 Definição, Elementos e Estrutura de Jogo	28
2.2 O Jogo Narrativo	35
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	41
3.1 Objeto de Análise: <i>Heavy Rain</i>	41
4 ANÁLISE DE <i>HEAVY RAIN</i>	45
4.1 Elementos de Narrativa	45
4.1.1 Personagens	45
4.1.2 Tempo	54
4.1.3 Enredo e História	56
4.1.4 Narrador	62
4.2 Elementos de Jogo	67
4.2.1 Regras	68
4.2.2 Esforço e Engajamento do Jogador	69
4.2.3 Resultados Quantificáveis	69
4.2.4 Sistema	70
4.2.5 Artificialidade	70
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	71
REFERÊNCIAS	74

1 INTRODUÇÃO

Durante os primórdios do campo do *Game Studies*, houve um conflito de visões sobre como encarar os objetos analisados: como narrativas interativas, ou como algo diferente, analisando as características específicas que os tornaram diferentes de narrativas tradicionais. Este trabalho pretende realizar uma caracterização dos elementos dos chamados “jogos” que parecem ter, como foco principal, mais o desenvolvimento de uma história do que uma disputa ou a superação de obstáculos, característica que acaba por colocar essas cibermídias, como iremos chamar daqui para a diante esse tipo de objeto, a estar na fronteira entre o que se classifica como jogos narrativos, narrativas interativas ou até mesmo filmes interativos - como são chamados em alguns casos. Nossa intenção aqui é compreender se é possível identificar os elementos e as características desse tipo específico de cibermídia, a fim de compreender em que espectro dessa classificação ela mais se aproxima.

Para tanto, tomaremos como base autores focados em narrativas tradicionais, como Umberto Eco (2011) e Cândida Vilares Gancho (2002), com a intenção de construir uma base de *elementos fundamentais* ou *requisitos mínimos* que um objeto deve possuir para que possa ser considerado uma narrativa. Então, usaremos autoras como Brenda Laurel (1993) e Janet Murray (2003), que estudaram as narrativas interativas e também tiveram grande importância durante o princípio dos *Game Studies*, para identificar as características da interatividade e o que faz com que um objeto seja considerado uma narrativa interativa. Também buscaremos no campo do *Game Studies* autores como Katie Salen e Erick Zimmerman (2004), Jesper Juul (2003) e Espen Aarseth e Gordon Calleja (2009) para construir um conjunto de *requisitos mínimos* comuns aos jogos, para que seja possível a classificação dos objetos.

Cabe ressaltar que em nenhum momento existe aqui a pretensão de encontrar a definição final de jogo ou narrativa. Tais objetivos específicos serão alcançados a partir do consenso mínimo dos conceitos levantados e quais são os elementos essenciais de jogo e da narrativa a partir de teóricos relevantes no campo do *Game Studies* e dos Estudos Literários, respectivamente.

De posse dos elementos fundamentais tanto de narrativa, narrativa interativa e jogos, partiremos para a análise da cibermídia *Heavy Rain* (2010), lançado

exclusivamente para a plataforma *PlayStation 3*. A escolha desse objeto se deu pelo fato de que após o seu lançamento, houve uma discussão quanto sua natureza, se consistia em jogo ou narrativa interativa. Nossa intenção é analisar o objeto a partir dos requisitos mínimos encontrados na seção dedicada à narrativa interativa e ao jogo, identificar quais características estão presentes ou ausente e definir qual das categorias melhor descreve nosso objeto, ou se é possível que este atenda igualmente aos requisitos de ambas.

1.1 Problema de pesquisa

É possível identificar elementos, lógicas e estruturas em *Heavy Rain* que apontem se esse produto digital se aproximaria mais das características encontradas em uma narrativa interativa ou daquelas de um jogo narrativo?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

A proposta geral deste trabalho é caracterizar os elementos que definem esse tipo de objeto digital como “jogo” e como “narrativo”, encaminhando uma discussão sobre a possibilidade de que essas condições possam ser identificadas no objeto de análise *Heavy Rain*, a fim de verificar a possibilidade de enquadrá-lo como narrativa interativa ou jogo narrativo.

1.2.2 Objetivos Específicos

Para alcançar o objetivo geral, foram traçados quatro objetivos específicos

- a) Definir sinteticamente a estrutura, os elementos e as características básicas de jogo a partir dos autores de Game Studies;
- b) Apontar quais são as características que diferenciam as narrativas interativas de outras formas de narrativa;
- c) Definir sinteticamente a estrutura, os elementos e as características básicas de narrativa a partir de autores dos Estudos Literários;

- d) Apontar quais são as características que diferenciam os jogos narrativos de outras formas de jogos.

1.3 Justificativa

Os jogos de videogame, desde sua criação e popularização, sempre atraíram a paixão de crianças e adultos por todo o mundo. O meu sentimento por videogames, desde que tive contato com o primeiro console, não é diferente.

Além de um apreço pessoal pelo tema, é necessário reconhecer a crescente popularização e alcance dos videogames, que hoje estão presentes na vida de milhões de pessoas diariamente, além de sua relevância na indústria de entretenimento e na sociedade em geral.

A indústria dos videogames tornou-se recentemente a indústria de entretenimento que mais fatura no mundo, superando até mesmo o cinema e a música (HARADA, 2018). Dessa maneira, torna-se latente que passemos a olhar e analisar esses objetos e práticas de forma crítica e com viés acadêmico, para que possamos melhor entendê-los e possivelmente compreender o que os torna tão populares, sendo também um exercício para estudar o comportamento de nossa sociedade.

A escolha do tema específico da caracterização de jogos e narrativas interativas se deu pois desde o princípio dos estudos de jogos houve a dúvida sobre qual abordagem utilizar: estudos de narrativas a partir dos estudos literários e de outras narrativas tradicionais, ou uma nova abordagem, focada especialmente nas características e diferenciais dos jogos e videogames. Nosso interesse foi em e tentar descobrir se existem características que definem as narrativas interativas e que as diferencia de outras formas de narrativas, jogos narrativos ou jogos não narrativos e se é possível identificar essas características em objetos digitais. Nossa escolha de objeto foi influenciada por esse interesse, pois *Heavy Rain* suscitou novamente as discussões sobre encarar esses objetos e sob qual categoria estes deveriam se enquadrar.

2 A NARRATIVA

Como nosso objetivo é tentar entender em qual categoria o objeto *Heavy Rain* melhor se enquadra, precisamos primeiro definir as categorias “narrativa interativa” e “jogo” (ou “jogo narrativo”). Para tal, nessa seção iremos delinear o que é “narrativa”, visto que não podemos avançar para os outros conceitos sem esta definição, para a seguir discutirmos o que seria uma narrativa interativa.

2.1 Definição, Elementos e Estrutura de Narrativa

O termo “narrativa” é amplamente utilizado por diversas áreas de estudo e até mesmo em textos e conversas informais, o que significa que nem sempre o termo é utilizado para significar a mesma coisa em todas as situações. Nesta seção, iremos ver pelo menos três definições, dos autores Barthes (1977); Eco (2011) e Gancho, (2002), que convergem em alguns pontos e divergem em outros. Por isso, não é uma tarefa fácil buscar uma definição razoavelmente fechada, mas que não exclua uma boa parte dos usos do termo.

Para Barthes (1977), a narrativa pode ser apresentada em diversas formas e linguagens, como oral, texto, imagens fixas e em movimento, gestos e qualquer mistura entre eles (BARTHES, 1977, p.79), criando assim um número potencialmente infinito de narrativas. Porém, justamente essa abrangência levanta problemas sobre o que é a narrativa. Barthes (1977) nos traz o dilema, apresentado pelos formalistas russos Propp e Levi-Strauss, de que ou a narrativa é uma mera junção desconexa de eventos, caso no qual nada poderia ser dito sobre a obra a não ser referir-se ao talento do escritor; ou que ela compartilha uma estrutura comum com outras narrativas, que pode estar aberta a análise. Segundo o autor, é impossível produzir ou analisar uma narrativa sem fazer referência a um sistema implícito de regras e unidades e que, pela grande aplicabilidade, o campo está condenado a criar um “modelo hipotético de descrição” (teoria) para depois se afastar em direção a cada narrativa específica (BARTHES, 1977).

Com o surgimento de novas formas de arte e entretenimento, como Cinema, Televisão, Rádio, Quadrinhos e até o Videogame, a narrativa passou a ser estudada por diversas áreas. Passou a ser entendida como um fenômeno universal, deixando de ser um objeto exclusivo dos Estudos Literários. Porém, como este foi o campo

que primeiro se dedicou a estudar o fenômeno, vamos recorrer a autores dessa área para traçar a base da nossa definição de narrativa, que será um dos pilares teóricos do nosso trabalho, junto com o conceito de jogo, a ser discutido na terceira seção desta pesquisa.

Em concordância com Barthes, Cândida Vilares Gancho (2002) afirma que toda narrativa se estrutura ao redor de cinco elementos básicos, sem os quais ela não existe. Para ela, conhecer os elementos narrativos facilita o trabalho de analisar as narrativas. Os elementos apresentados pela autora são a) personagens, b) espaço, c) tempo, d) narrador e e) enredo. Seguindo a pesquisa da autora, iremos descrever e analisar brevemente os elementos fundamentais da narrativa por ela listados.

2.1.1 Personagens

Gancho (2002) define o personagem como o ser fictício que realiza as ações do enredo. O personagem é sempre fictício, mesmo quando baseado em pessoas reais. A autora classifica os personagens como *protagonista* (o personagem principal da história), *antagonista* (o personagem que se opõe ao protagonista) e *personagens secundários* (menos importantes, que aparecem menos e com papéis de menor importância, como ajudantes, confidentes e figurantes em geral). Também são classificados quanto à suas caracterizações de personalidade, sendo divididos em *planos* (pequeno número de atributos e características, pouca complexidade, facilmente reconhecíveis) e *redondos* (mais complexos, maior número de características físicas, psicológicas e sociais).

2.1.2 Espaço

Espaço é o lugar onde se passa a ação (GANCHO, 2002). Podem ser representações de lugares reais ou criações totalmente imaginárias, podendo até mesmo servir como cenário a mente de um personagem. Tem como função situar as ações dos personagens. Outro termo apresentado pela autora é “ambiente”, que ela caracteriza como o espaço carregado de características socioeconômicas, morais e psicológicas. O ambiente pode ter como função situar os personagens em seu grupo social, local onde vive; ser uma projeção externa dos conflitos dos personagens; ser

a fonte principal do conflito com o personagem; ou até fornecer índices para o andamento do enredo (que iremos discutir adiante).

2.1.3 Tempo

Quanto ao tempo interno ao texto, Gancho (2002) propõe quatro subdivisões: a) época em que se passa a história; b) duração da história; c) tempo cronológico, ou seja, a ordem natural dos eventos da história, do começo para o final; e d) tempo psicológico, que é a organização dos eventos da história em uma ordem não natural, seguindo o desejo do narrador ou de um personagem.

Eco (1994) fala em três tempos: tempo da história, tempo do discurso e tempo da leitura. O tempo da história faz parte do conteúdo da história, é basicamente o tempo que dura a história, do início ao fim. O tempo do discurso e tempo da leitura estão ligados à escrita e leitura do texto, pois o nível discurso ficcional ou da expressão linguística não coincidem com o tempo da história. É possível relatar um tempo de história muito longo em um tempo de discurso curtíssimo: ao falar “mil anos se passaram”, passam-se anos na história, mas apenas alguns segundos no discurso e na leitura.

Essa discrepância faz com que seja difícil determinar precisamente o tempo do discurso, questionando se este deve ser equivalente ao tempo da leitura, ao tempo da história ou a nenhum dos dois. Do mesmo modo que se pode comprimir mil anos em uma frase, é possível tentar escrever em um ritmo que seja equivalente ao da cena descrita, ou ainda estendê-la para que dure muito mais do que dura na história.

2.1.4 Narrador

Segundo a autora, para ser considerado prosa de ficção, é necessário que exista um narrador, pois esse é um elemento estruturador da narrativa, um intermediário entre a ação e o autor, e entre a ação e o leitor (GANCHO, 2002, p. 9). É o narrador quem delimita todas as características da história, tendo o potencial descritivo do espaço, tempo, personagens e é o responsável pelo enredo. Enquanto é indispensável para prosa de ficção, sua necessidade ou presença é questionada em outras mídias, como teatro e mídias audiovisuais, incluindo o cinema e

videogame. Nessas mídias, a ação estaria acontecendo diretamente diante do espectador, não sendo necessário um narrador para descrever os personagens ou situá-los no tempo e espaço. Porém, essa posição não é unânime entre acadêmicos. Ismail Xavier (2003) argumenta que no cinema, a câmera assume o papel de narrador ao escolher o quê e como mostrar uma história através de ângulo de filmagem, enquadramento, distância, etc. Este tópico será abordado de maneira mais aprofundada na subseção dedicada à *Narrativa Interativa* (2.2).

Gancho (2002) classifica os tipos de narradores em a) *terceira pessoa*, quando o narrador está fora dos fatos narrados; e b) *primeira pessoa* ou *narrador personagem*, o qual participa diretamente do enredo. Para cada categoria, a autora apresenta outras subdivisões.

As categorias do narrador em terceira pessoa são: a) *narrador observador*, onisciente, não aparece nem interfere nos fatos narrados; b) *narrador intruso*, que se dirige ao leitor ou que julga os fatos narrados ou comportamentos dos personagens; e c) *narrador parcial*, que se identifica com um personagem, e explícita ou implicitamente demonstra simpatia a um personagem ou grupo de personagens.

As divisões do narrador em primeira pessoa são duas: a) *narrador testemunha*, costuma não ser o protagonista e narra fatos que participou ou presenciou; e b) *narrador protagonista*, personagem principal que conta sua história, com visão limitada.

2.1.5 Enredo

Gancho (2002) define enredo como o conjunto de fatos da história, e que as questões fundamentais que esse elemento trata são a natureza ficcional e sua estrutura. A natureza ficcional diz respeito à verossimilhança, que Gancho (2002) define como “a lógica interna do enredo” que é mantida seguindo as regras internas do universo da narrativa, estabelecidas pelo autor.

A autora afirma ser necessário compreender que o elemento estruturador da narrativa é o conflito. Ele é que define “qualquer componente da história (personagens, fatos, ambiente, ideias, emoções) que se opõe a outro, criando uma tensão que organiza os fatos da história e prende a atenção do leitor” (GANCHO,

2002, p. 6). Segundo ela, uma história sem um conflito seria uma história sem graça, pois faltaria o que dá movimento à narrativa.

Segundo Gancho, o conflito determina as partes do enredo, separando-as em:

- a) Exposição: momento inicial da história onde são apresentados os personagens, os primeiros fatos e – algumas vezes – o tempo e o espaço da narrativa. Serve para guiar o leitor sobre o que irá acontecer. Também conhecida como introdução ou apresentação;
- b) Complicação: é quando se desenvolve o conflito (ou os conflitos) que gerará o momento mais importante da história, o clímax. Pode ser chamado de desenvolvimento;
- c) Clímax: momento de maior tensão da história que, como já foi explicado, é o resultado do conflito. É o ponto mais importante do enredo, já que, em tese, os outros elementos só existem em função deste;
- d) Desfecho: é a solução do(s) conflito(s). Pode ser positiva ou negativa para o protagonista, de forma que configure um final feliz ou um final triste. Também é conhecida como desenlace.

Umberto Eco (2011) também fala sobre o enredo, porém, usa uma definição diferente. Gancho usa o termo enredo como sinônimo de história, mas Eco propõe uma diferenciação. Para ele, a história (ou fábula) é o “esquema fundamental da narração, a lógica das ações e a sintaxe dos personagens, o curso de eventos ordenado temporalmente” (ECO, 2011, p. 85), enquanto o enredo é a história como é contada, como aparece na superfície e no texto, ou seja, de que forma a história é narrada - com deslocamentos temporais, descrições, digressões, etc. Ainda, segundo o autor, a narrativa é composta por a) narração, que é o ato de contar; b) a história, que são os fatos ordenados cronologicamente; e c) o enredo, que é a maneira como a história é contada.

A leitura (ou recepção) do texto ou narrativa também é de vital importância para Eco, que afirma que essa é uma “cadeia de artifícios linguísticos que devem ser atualizados pelo seu destinatário” (ECO, 2011, p. 35). O autor chega a afirmar que um

texto está sempre incompleto, pois precisa ser correlacionado ao seu conteúdo convencionalizado utilizando um determinado código como referência. Esse postulado de Eco deposita grande importância no leitor, que deve realizar movimentos cooperativos, conscientes e ativos para atualizar o conteúdo do texto, que geralmente está cheio de espaços brancos e interstícios a serem preenchidos, deixados para entregar ao leitor a iniciativa interpretativa. “Todo texto que alguém o ajude a funcionar”, diz Eco (2011, p. 37). Essa ideia, com a qual Eco trabalha a partir da literatura, é de grande importância aos estudiosos e desenvolvedores de jogos, que baseiam a criação desses objetos na participação ativa de seus usuários e que visa não apenas a forma de interpretação, mas também as possíveis ações destes com o conteúdo.

Eco também estabelece “condições elementares” para que uma sequência discursiva seja chamada de narrativa. Para isto, parafraseia a definição de narração apresentada por Teun A. van Dijk:

Uma narração é uma descrição de ações que requer para cada ação descrita um *agente*, uma *intenção* do agente, um *estado* ou mundo possível, uma *mudança* com a sua *causa* e o *propósito* que a determina; a isto poderíamos acrescentar *estados mentais*, *emoções*, *circunstâncias*; mas a descrição é relevante (diríamos: conversacionalmente admissível), se as ações descritas são *difíceis* e somente se o agente não tem uma *escolha óbvia* sobre o curso de ações a empreender a fim de mudar o estado que *não corresponde* aos próprios *desejos*; os eventos que se seguem a esta decisão devem ser *inesperados* e alguns deles devem parecer *inusuais* ou estranhos. (ECO, 2011, p. 90) .

Contudo, Eco reconhece que essas condições são excessivas, ao deixar de fora muitos textos popularmente entendidos e estudados como narrativa. Um exemplo dado pelo autor é o do livro de *Gênesis*, que narra a criação do mundo por Deus e que, mesmo reconhecidamente narrativo, não assinala todos os requisitos apresentados (ECO, 2011).

Seguindo a ideia de estabelecer os “requisitos fundamentais” da narrativa, o autor sugere que nos detenhamos naqueles propostos pela *Poética* aristotélica: a) devemos identificar um *agente* (humano ou não), b) um estado inicial, c) uma série de mudanças, d) orientadas no tempo e e) produzidas por causas até f) um resultado final - mesmo que transitório (ECO, 2011, p. 91). Com esses requisitos, também é possível identificar narrativas em textos aparentemente não narrativos. O autor ainda propõe um outro requisito, válido somente para narrativas artificiais: que

o agente sofra uma mudança de sorte/estado (da felicidade para a tristeza ou vice-versa, por exemplo) em decorrência das ações.

Embora Eco não deixe explícita a presença de um narrador em suas características fundamentais, alguns indícios no livro nos levam a acreditar que devemos acrescentar esse elemento. O fato de Eco (2011) citar “narração” ao falar da fábula é um desses indícios, pois se a narração é o **ato de contar**, significa que **alguém** está executando esse ato; logo, nessa definição de narração há, necessariamente, um narrador implícito.

Eco também explica que o leitor, a partir da percepção de dados e estratégias textuais usadas pelo autor empírico, cria para si um “Autor-Modelo” (ECO, 2011, p. 46). Ou seja, o leitor identifica ou personifica uma pessoa por trás da criação ou da *narração* do texto: um sujeito narrador. Ainda nesse tópico, ao comentar um trecho de um texto de Ludwig Wittgenstein, Eco afirma que os pronomes pessoais utilizados no texto **não se referem** ao próprio Wittgenstein como autor empírico, mas representam **estratégias textuais** usadas por ele. Eco, então, discorre sobre a interferência de um “*sujeito falante*” (ECO, 2011, p. 45), novamente, aparece como parte da narrativa a presença da “voz de alguém” que narra “algo”. Pelos motivos expostos nesses últimos parágrafos, decidimos adicionar o elemento “narrador” aos requisitos fundamentais de Eco, pois acreditamos que esse componente aparece de forma implícita nas teorizações do autor sobre narrativa.

A partir das ideias expostas, podemos comparar os requisitos fundamentais apresentados pelos autores, em busca das semelhanças e das discordâncias entre essas condições narrativas a fim relacionar os elementos que usaremos como categorias e parâmetros para examinar e classificar nosso objeto, *Heavy Rain*.

Os cinco elementos apresentados por Gancho (2002) são: personagens, espaço, tempo, narrador e enredo. Os elementos trazidos por Eco (2011) são: um agente, um estado inicial, uma série de mudanças orientadas no tempo que levam a um resultado final, e conforme vimos acima, o narrador. Como já foi exposto, Eco ainda traz um outro requisito para narrativas artificiais, mas vamos nos focar apenas nos mais elementares, a fim de não tornar a definição tão excludente.

O primeiro elemento presente em ambas definições são os **personagens**, ou agente, um ser (fictício) que realiza as ações. Os outros elementos apresentados por

Eco são mais abstratos que os evocados por Gancho, porém, podemos tirar algumas conclusões. Se um dos requisitos é “mudanças orientadas no tempo”, podemos assumir que **tempo** faz parte dos elementos fundamentais que compõem a narrativa. Assim, temos outro requisito coincidente entre as definições.

A sequência de requisitos trazida por Eco “estado inicial”, “mudanças” e “resultado final” representam uma mudança de estado de algo, e como um agente é necessário em sua definição de narrativa, podemos entender que seja a mudança de estado de um personagem. Essa evolução pode constituir o que Eco chama de fábula, uma progressão de eventos ordenada temporalmente, que coincide com o que Gancho chama de história ou enredo. Temos assim, o “enredo” como um terceiro elemento comum, porém, para evitar confusão com a definição usada por Eco, e aproveitando a equivalência com que Gancho usa os termos, vamos usar tanto **história** quanto **enredo**. Outro elemento que coincide nos fundamentos é o **narrador**, a quem Gancho dá bastante destaque, enquanto tivemos que fazer algumas deduções para encontrá-lo em Eco. O elemento “espaço” elencado por Gancho não parece possuir equivalente nos requisitos de Eco.

Quadro 1: Comparativo dos elementos característicos da narrativa

ELEMENTOS	ECO	GANCHO
<i>Personagem/Agente</i>	X	X
<i>Tempo</i>	X	X
<i>Enredo e História</i>	X	X
<i>Narrador</i>	X	X
<i>Espaço</i>		X

Assim, iremos considerar os elementos que se repetem são: a) personagens (agentes), b) tempo, c) mudanças de estado (história) orientadas no tempo (enredo) e d) narrador. Usaremos esses elementos como requisitos fundamentais da narrativa, elementos que devem estar presentes em um objeto de análise (texto, sequência de imagens, sons, etc.) para que esse possa ser considerado uma narrativa.

Para avançarmos o trabalho, vamos em busca da definição de “narrativa interativa”, a partir de pesquisas de outros autores que se debruçam não só sobre a narrativa, mas também nos estudos da cultura digital e das interfaces digitais.

2.2 A Narrativa Interativa

Após definirmos os elementos fundamentais para a análise de uma narrativa, vamos agora buscar a definição de outra expressão-chave para nosso trabalho: narrativa interativa. Para isso, além do conceito de *narrativa*, abordado no capítulo anterior, devemos buscar um conceito de *interatividade*.

Antes de falarmos sobre interatividade em ambientes digitais, cabe lembrar que este conceito não é exclusivo desse meio. Conforme sinalizado no capítulo anterior, Umberto Eco (2011) deposita grande importância no papel do leitor no ato de leitura e interpretação de textos tradicionais. Segundo ele, o leitor deve realizar movimentos cooperativos, conscientes e ativos para preencher espaços brancos e interstícios do texto, atualizando seu conteúdo (ECO, 2011, p. 37). O autor chega a afirmar que todo texto é incompleto, pois deve ser correlacionado com seu conteúdo através de um conjunto de códigos de referência (ECO, 2011, p.35). Assim, o leitor é entendido como operador, sendo necessário que ele recorra a um certo conjunto de regras para acessar o conteúdo do texto.

Porém, um problema que pode surgir desse modelo diz respeito às diferentes competências do autor e do leitor. O código de regras usado pelo autor para criar a mensagem pode não ser o mesmo usado pelo leitor para tentar decodificá-la, seja por não o reconhecer ou mesmo não compreender tal código, o que pode ocasionar em dificuldades, por parte do leitor, em interpretar do texto. Eco (2011) sugere que uma estratégia para evitar ou amenizar esse problema seria referir-se a uma série de competências que confirmam conteúdo ao texto, presumindo que tal série é a mesma a que irá se referir o seu leitor. Assim, o autor prevê - ou idealiza - um *Leitor-Modelo*, que coopera com a produção textual, movimentando-se para interpretar o texto do mesmo modo que o autor se movimentou para criá-lo (ECO, 2011, p. 39).

Com esse pensamento, Eco entende o leitor como parte fundamental da realização do texto, apontando o texto como “*um produto cujo destino interpretativo deve fazer parte do próprio mecanismo gerativo*” (ECO, 2011, p. 39). Portanto, ao criar um texto, o autor já deve prever a presença e interpretação de um leitor e pode,

através de diversas estratégias textuais, sugerir assim caminhos interpretativos. Eco ainda compara produzir um texto com “executar uma estratégia de que fazem parte as previsões dos movimentos de outros” (ECO, 2011, p. 39). Eco inclusive compara esse processo ao planejamento de uma ação militar ou à uma partida de xadrez, pois o autor, assim como um jogador, deve agir e tentar prever as ações do adversário a fim de planejar as próprias ações futuras. O jogador/autor que criar um *Adversário-Modelo/Leitor-Modelo* mais próximo do real, tem mais chances de vencer.

Que Eco compare o processo de criação textual com um jogo, é interessante por dois motivos. Primeiro, porque sugere que a noção da interação do destinatário com o objeto já está presente desde a tradição literária, na qual a participação do leitor, através de processos conscientes e ativos de interpretação, são fundamentais para a atualização do conteúdo do texto. Segundo, porque reforça a proximidade entre narrativa e jogos, podendo servir como uma validação - de um campo de estudos tradicional - da relevância de estudos que unam as duas áreas.

No livro *Computer as Theatre* (1993), Brenda Laurel debate sobre como organizar interações humano-computador baseado em lições narrativas aristotélicas. Uma das áreas de concentração de seu livro são os jogos de computador, nos quais ela lança uma luz sobre diversos aspectos que abordamos neste trabalho. No livro, Laurel oferece uma possível definição de *interatividade*: “a habilidade de humanos participarem de ações em contextos representativos” (LAUREL, 1993, p. 35).

Pensando especificamente no contexto de representações em computador, Laurel utiliza uma definição que compreende três variáveis que caracterizam a interatividade: a) frequência, frequência com a qual se interage com o objeto; b) alcance, quantas escolhas estão disponíveis; e c) significância, o quanto as escolhas realmente afetam o objeto (LAUREL, 1993, p. 20). Porém, a autora reconhece ainda uma outra avaliação essencial na interatividade: descobrir se o usuário se sente participando de uma ação ou não. Uma combinação entre frequência, alcance e significância podem provocar essa sensação, mas segundo a autora, o sentimento também pode ser gerado por outros fatores, como imersão sensorial e forte ligação entre entrada de comandos e resposta gráfica (LAUREL, 1993, p. 20-21).

Esta sensação de se sentir parte da ação pode estar relacionada com o que Janet Murray chama de *agência*, que para a autora seria “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas”

(MURRAY, 2003, p.127). Murray (2003) afirma que o sentido de agência (o que ela afirma ser um dos prazeres característicos de ambientes eletrônicos) pode surgir a partir de um estado de imersão, de forma que quanto mais bem-resolvido é o ambiente de imersão, mais ativos desejamos ser dentro dele.

Murray (2003) ainda declara que, embora almejemos sentir agência em determinados ambientes eletrônicos, como ao clicar em um ícone no *desktop* de um computador, por exemplo, geralmente não esperamos essa sensação em um ambiente narrativo. Embora existam diversos exemplos de formas narrativas mais tradicionais que busquem incluir o espectador na história, o público geralmente é utilizado como um “acessório”, ou seja, interagindo brevemente com os personagens, mas sem influenciar diretamente no rumo da história. Para Laurel (1993), a interatividade, ao invés de simplesmente levar a plateia ao palco, transforma o público/espectador em ator, que não apenas observa a história de dentro, mas que deve cumprir um papel pré-definido no desenrolar da trama. Diferentemente da análise de Eco (2011), nesse caso, o destinatário participa não apenas *interpretando* o conteúdo do objeto, mas sim *agindo* no conteúdo do objeto.

Entretanto, Murray (2003) atenta para o fato de que apenas poder realizar alguma ação dentro de um ambiente eletrônico não configura necessariamente agência. Usando o caso de jogos de computador como exemplo, ela afirma que só a quantidade de interações não é um indicativo de agência. A autora justifica essa afirmação usando como exemplo um jogo de xadrez: apesar da frequência relativamente baixa de ações, o jogador pode escolher a partir de variadas opções, e essas escolhas determinam completamente o curso do jogo. Ou seja, não necessariamente a quantidade de possíveis interações determina o grau de agência em potencial de um sistema.

Através dessa leitura de Murray, é possível concluir que um ambiente narrativo eletrônico pode oferecer interatividade, mas não necessariamente agência. Por exemplo, um jogador/interator pode participar de uma ação no contexto representativo que não tenha grande influência no curso da história. No entanto, nosso foco são as narrativas nas quais a interatividade pode influenciar no andamento do enredo. Portanto, a nossa definição - ou nossos requisitos básicos - de interatividade, requer uma aproximação dos conceitos de *interatividade* (Laurel, 1993) e *agência* (Murray, 2003).

Começemos por uma comparação das definições, do mesmo modo feito no capítulo sobre *Narrativa*. Como já citamos anteriormente, para Laurel (1993, p. 35) *interatividade* é “a habilidade de humanos participarem de ações em contextos representativos”. E para Murray (2003, p. 127) agência é “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas”.

Podemos notar a proximidade desses conceitos pelas possibilidades de realizar ações em um contexto representativo/imersivo que ambos apresentam. Porém, Murray detalha um pouco mais que tipo de ações são necessárias para criar a sensação de agência: as ações *significativas*, ou seja, ações que exerçam algum tipo de influência no ambiente representativo e que nos possibilite ver os resultados de nossas escolhas. Portanto, uma aproximação do conceito de narrativa que usaremos neste trabalho seria: *a possibilidade de humanos realizarem ações que exercem influência em ambientes representativos e de perceber o resultado dessas ações*.

Antes de aproximarmos os conceitos de *narrativa* visto no capítulo passado, com o de *interatividade* discutido acima, vamos retomar brevemente uma discussão sobre um dos elementos fundamentais da narrativa, discutidos anteriormente. O tópico em questão é o *narrador*, que segundo Gancho (2002), é indispensável para a narrativa - em específico, para a prosa de ficção -, mas não é necessário, ou mesmo não estaria presente, em outros meios, como cinema, televisão e teatro. O argumento da autora é que nessas mídias, a ação está sendo diretamente mostrada, acontecendo diante do espectador, dispensando um narrador para descrever personagens, espaço e as ações (GANCHO, 2002).

Ismail Xavier (2003) apresenta uma oposição semelhante, entre um *modo épico* de representação, com a figura de um narrador se pondo claramente como mediador entre o espectador e os fatos; e um *modo dramático*, na qual o espectador é colocado diante da cena, aparentemente sem mediação. Porém, Xavier argumenta que, no cinema, a câmera não apenas “mostra”, mas também “narra”. Enquanto Gancho (2002) fala que é o narrador quem tem o potencial descritivo sobre os personagens, tempo, espaço e ações, Xavier (2003) sugere que a câmera assume o papel do narrador, escolhendo a distância, enquadramento, movimento, tempo, foco, ângulo e modalidades em que a cena será mostrada, tendo um poder de escolha sobre a cena comparável ao do narrador. Então, mesmo que não de forma explícita, existe um narrador no Cinema.

Essa ideia de um narrador implícito, mesmo em narrativas que identificamos como sendo do *modo dramático*, pode ser aplicada para outras mídias além do Cinema, como televisão e narrativas interativas variadas, como videogames com histórias, por exemplo. Na televisão, a analogia da câmera como narrador permanece a mesma, mas nos videogames, existem ainda outras camadas. A câmera, neste último caso, pode muitas vezes ser controlada pelo jogador, dando uma impressão de maior liberdade dentro do ambiente narrativo/interativo. Videogames também possuem uma classificação entre primeira pessoa - a câmera assume o ponto de vista do personagem controlado pelo jogador - e terceira pessoa - a câmera é exterior, como se fosse uma câmera real mostrando as sequências de um filme. Essa classificação se assemelha àquela apresentada por Gancho (2002) para distinguir dois tipos de narradores, cujas categorias possuem os mesmos nomes das dos jogos. Essa semelhança pode ser mais um indício da aproximação desse conceito clássico da literatura ao universo dos *games*

Além da câmera mostrando/narrando as ações do jogo, muitas vezes existe uma interface exegética, fornecendo informações sobre o status dos personagens e do mundo, e às vezes indicações de como avançar no jogo. Esta interface, aliada à câmera, podem ser entendidos como o narrador, pois além de decidir o modo de visualização da cena, também descrevem o estado do mundo e personagens. Porém, essa liberdade é prevista pelos criadores, permitindo que a câmera seja manipulada apenas de jeitos já pré-estipulados por quem desenvolveu o jogo. Com base nessa observação, podemos afirmar que a figura do narrador também está presente nos jogos digitais tanto quanto nas narrativas de outras mídias representativas ou interativas.

Avançado neste tópico, vamos partir para a aproximação dos conceitos para a formulação da *narrativa interativa*. Conforme discutido anteriormente, chegamos a uma definição de narrativa que contém quatro elementos fundamentais: a) personagens (agentes), b) tempo, c) mudanças de estado (história) orientadas no tempo (enredo) e d) narrador. A definição de interatividade que usamos, delineada acima, é: a possibilidade de humanos realizarem ações que exercem influência em ambientes representativos e de perceber o resultado dessas ações.

Entendemos que, para que um objeto possa ser considerado uma narrativa interativa, este deve: a) possuir os requisitos fundamentais de narrativa; e b) possuir a interatividade como uma de suas características. Ainda acrescentamos o elemento

de código em comum de Eco (2011), pois os agentes/leitores precisam reconhecer e interpretar os códigos não só pertencentes à narrativa, mas também quanto as oportunidades de ações e o potencial de agência oferecido por esse tipo de narrativa.

Portanto, se pudéssemos resumir em uma frase o que consideramos como narrativa interativa, diríamos que ela é: *uma narrativa na qual humanos são agentes que podem realizar ações dentro do ambiente representativo que influenciam de maneira perceptível na história através de um código comum.*

Após relacionarmos os conceitos de *narrativa* e *narrativa interativa*, nos resta ainda definirmos, a partir do mesmo processo de aproximação realizado com os elementos da narrativa, o que iremos considerar como os elementos e as características fundamentais de *jogo* para que possamos avançar em direção à análise de *Heavy Rain*. A próxima seção será dedicada à essa discussão.

2 O JOGO

Para avançarmos no objetivo do trabalho, que é descobrir em qual categoria o objeto *Heavy Rain* melhor se enquadra, devemos buscar uma definição de “jogo”. Para isso, iremos retomar tentativas anteriores de definir esse termo, e buscar entre estas, uma que sirva ao nosso propósito sem deixar de fazer sentido quando não aplicada a este trabalho.

Por ser um conceito amplo, que engloba diversos objetos e atividades muito diferentes entre si, há ainda discordância sobre a possibilidade de existência de uma definição absoluta do termo “jogo”. Obviamente, isso nunca impediu que teóricos de diversos campos tentassem chegar à uma definição que, se não final, pudesse ao menos traçar um esboço dos “limites” dessa categoria. Alguns dos autores que já se aventuraram nessa jornada são nomes importantes da antropologia e sociologia, como Johann Huizinga e Roger Caillois; pesquisadores da ainda recente área de Estudos de Jogos, como Aarseth, Calleja e Jesper Juul; assim como escritores de manuais de *game design*, como a dupla Katie Salen e Erick Zimmerman.

2.1 Definição, Elementos e Estrutura de Jogo

Nesse trabalho, vamos utilizar como base duas definições amplamente utilizadas no campo do *game studies*, as de Katie Salen e Erick Zimmerman (2004) e de Jesper Juul (2003). Uma das razões em utilizar esses dois trabalhos em nossa pesquisa se dá pela importância que os conceitos delineados por esses autores conquistaram ao longo do tempo, sendo replicados em diversos trabalhos da área. A outra justificativa por essa opção é em razão do método que esses autores utilizaram para suas construções, que consiste em analisar as definições de outros autores (oito para Salen e Zimmerman; sete para Juul) e compará-las; buscar os pontos em comum, os pontos fortes e as limitações de cada definição; para, enfim, produzir uma nova concepção do termo a partir dessas considerações. De forma que esse último aspecto, o do método, nos permite usar como base duas definições que já foram construídas a partir da análise crítica de várias outras abordagens sobre o que demarcaria um jogo.

A definição de Salen e Zimmerman aparece no livro “*Rules of Play: Game Design Fundamentals*” (2004, p. 80): “Um *game*¹ é um sistema no qual jogadores se engajam em um conflito artificial, definido por regras, que produz um resultado quantificável”. Os autores (2004, p. 80) elencam e descrevem alguns dos elementos em destaque em sua definição:

- a) **Sistema:** segundo os autores, todos os jogos podem ser entendidos como sistemas (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 80). Para eles, um sistema é “um conjunto de coisas que se afetam em um ambiente para formar um padrão mais amplo que é diferente de qualquer parte individual” (p. 81). Ou seja, é o modo como os elementos internos dos jogos (dados, tabuleiro, peças, etc.) se afetam entre si e se tornam mais do que partes individuais, mas sim um todo.
- b) **Jogadores:** participantes que interagem com o sistema do *game* para experimentar o seu *play*.
- c) **Artificialidade:** os *games* não ocorrem no espaço da “vida-real”, pois eles têm seu próprio espaço e tempo, que seriam, portanto, “artificiais”.
- d) **Conflito:** os *games* apresentam uma disputa de poderes, que vai desde uma competição entre jogador e sistema ou jogador versus outros jogadores, etc. Para os autores, “conflito é uma parte central dos *games*” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 80).
- e) **Regras:** “as regras proporcionam a estrutura para que surja o *play*, delimitando o que os jogadores podem ou não podem fazer” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 80).
- f) **Resultado quantificável:** “os *games* possuem um resultado ou objetivo quantificável. Ao final do jogo, um jogador pode ter perdido, ganhado ou recebido algum tipo de pontuação numérica que quantifica seu desempenho” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 80). Os autores ainda indicam que é precisamente a existência desse resultado quantificável que diferencia os *games* de “outras atividades de lazer” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 80).

¹ Usamos nesse caso específico a palavra *game* ao invés de *jogo* porque os autores falam sobre a diferença entre *game* e *play*, que é evidenciada pelo inglês, mas não é comum em outras línguas, inclusive no português.

Em seu artigo “*The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*”, Jesper Juul (2003) apresenta sua definição: “um jogo é um sistema formal baseado em regras com um *resultado variável e quantificável*, em que diferentes resultados possuem diferentes valores, o *jogador* se esforça para *influenciar no resultado*, o jogador sente-se ligado com o resultado, e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis” (*grifo nosso*).

De acordo com Juul, um jogo possui seis elementos principais:

- a) **Regras fixas:** um jogo deve ter regras fixas suficientemente bem definidas para que possam ser programadas em um computador ou para que não seja necessário discuti-las a cada sessão do jogo.
- b) **Resultado variável e quantificável:** as regras devem fornecer diferentes resultados possíveis e levar em conta as habilidades dos jogadores (se um jogador profissional jogar com um amador, o resultado não é variável). Ser quantificável significa que o resultado ou meta deve estar além de questionamentos, objetivo: matar mais inimigos, sobreviver por mais tempo, chegar em primeiro, ao invés de “mover-se de forma mais bonita”.
- c) **Valorização do resultado:** alguns resultados são melhores que outros. Em geral, resultados positivos costumam ser mais difíceis de serem alcançados.
- d) **Esforço do jogador:** nas regras da maioria dos jogos está definido que as ações do jogador podem influenciar no resultado do jogo. Esse esforço tende a levar a uma ligação do jogador com o resultado, pois através de suas ações este é parcialmente responsável pelo resultado.
- e) **Ligação do jogador com o resultado:** é uma categoria menos formal, uma característica psicológica da atividade. É convencional que o jogador fique feliz quando ganhe, e fique triste quando perca. Não está ligado somente ao esforço, pois também ocorre com jogos de azar.
- f) **Consequências negociáveis:** jogos podem possuir consequências *opcionais* na vida real, que são negociadas caso a caso, ou com convenções pré-estabelecidas (jogar em um cassino sempre implica em apostar dinheiro real).

Ambas definições acabam se aproximando bastante, com temas e elementos bem próximos. Embora tenham chegado a uma conclusão semelhante, em ambos

trabalhos os autores reconhecem as limitações de suas definições, reconhecendo que há certos objetos e práticas popularmente reconhecidos como jogos, mas que encontram dificuldade em se enquadrarem nos requisitos apresentados.

Um exemplo citado tanto por Salen e Zimmerman (2004) quanto por Juul (2003) como “casos limite” (objetos popularmente considerados jogos, mas que não cabem perfeitamente nas definições dos autores) são os *Role Playing Games* (RPG's), nos quais os jogadores interpretam e evoluem seus personagens, tomam decisões para avançar na narrativa do jogo. Juul (2003) põe RPG's como um caso limite por nem sempre possuir um sistema de regras indiscutível, podendo combinar e discutir as regras com o mestre a cada rodada. Para Salen e Zimmerman (2004, p. 81), RPG's possuem a maioria dos elementos característicos de *games*, exceto um resultado quantificável, podendo uma campanha durar várias sessões sem nunca chegar a um final absoluto com um senso claro de vitória (SALEN, ZIMMERMAN, 2004, p. 82). Porém, Salen e Zimmerman (2004) apontam para o fato de que ao olhar no microcosmo, para as missões cumpridas e evoluções dos personagens sessão a sessão, ou mesmo metas estabelecidas pelos próprios jogadores, pode se considerar a existência de resultados quantificáveis. Para eles, “um RPG é um sistema amplo que facilita *game play* dentro de si, dando origem a uma série de resultados quantificáveis que se complementam com o tempo” (SALEN, ZIMMERMAN, 2004, p. 81).

Ao se considerar jogos digitais, essa questão se acentua. Simulações abertas (como *The Sims* e *Sim City*) ou jogos ao estilo *sandbox* (como *Minecraft*) não possuem resultados quantificáveis, se opondo ao que Juul chama de modelo de jogo clássico, pois esses jogam removendo os objetivos ao não estabelecer claramente as condições de vitória do jogo, ou, especificamente, não descrevem um final possível como melhor que outros.

Devido a esses “casos limite” e às contradições acerca de uma delimitação definitiva de jogo, há quem advogue que não seja possível determinar o que de fato é um jogo. No artigo “*The Word Game: The ontology of an indefinable object*” (2009), Espen Aarseth e Gordon Calleja adotam a perspectiva de Wittgenstein de que jogo seja um conceito indefinível. Para eles (e para Wittgenstein), qualquer definição fechada de jogo invariavelmente deixaria de fora alguns exemplares de objetos e práticas que são comumente considerados jogos (AARSETH; CALLEJA, 2009, p. 1).

Ao analisarem as definições de Katie Salen e Erick Zimmerman (2004) e a de Jesper Juul (2005), os autores entendem que ambas são funcionais até certo ponto, porém, como previsto, falham em incluir alguns objetos dos quais não há dúvidas que sejam jogos, como RPG's de mesa e simulações abertas, como *The Sims* e *Sim City* (AARSETH, CALLEJA, 2009). Como já vimos, tanto Katie Salen e Erick Zimmerman (2004) quanto Jesper Juul (2005) citam especificamente os casos desses jogos como exemplos que extrapolam os limites de suas definições. Por isso ambos os trabalhos acabam incluindo os RPG's e as simulações abertas em “casos limite”, regulando-os em uma espécie de categoria que, na verdade, os tratam como exceção e não como regra (AARSETH; CALLEJA, 2009).

A questão é que uma definição fechada e absoluta de jogo não leva em conta o caráter mutável do conceito, que pode ser e é expandido constantemente (AARSETH; CALLEJA, 2009). Aarseth e Calleja entendem “jogo” como uma *perspectiva de percepção*, através da qual um indivíduo ou grupo de indivíduos percebem certos objetos e práticas como jogo. Esta perspectiva é cultural, por isso, indivíduos ou grupos de indivíduos diferentes podem olhar para o mesmo objeto e discordarem quanto sua classificação como jogo (AARSETH; CALLEJA, 2009).

Então, ao invés de uma definição fechada e imutável, os autores propõem um modelo teórico capaz de descrever fenômenos que entendemos como jogos. Este modelo é uma ampliação do conceito de cibertexto, apresentado pelo próprio Aarseth em seu livro *Cibertext: Ergotic Literature (1997)*, e é composto por a) *senal*, superfície de elementos representativos que o jogador observa e interpreta; b) *sistema mecânico*, operações que sustentam o processo; c) *meio material*, a instância material, o hardware; e d) *jogador*, o agente humano que interage com os objetos (AARSETH; CALLEJA, 2009). Este modelo descreve a categoria que os autores chamam de *cibermídia*, que é propositalmente ampla, para englobar, além dos jogos, outros fenômenos que compartilham esta estrutura, como softwares de edição, literatura em cibertexto, etc. (AARSETH; CALLEJA, 2009).

Para os autores, um jogo seria um objeto que é *cibermídia* e é considerado por alguém como jogo (AARSETH; CALLEJA, 2009). É uma definição aberta, mas que os autores consideram útil para as pesquisas no campo dos *game studies* justamente por ser inclusiva. A conclusão a que chegam é que jogo é uma operação discursiva utilizada para classificar alguns objetos e atividades de um jeito específico (AARSETH; CALLEJA, 2009). Nessa perspectiva, mexer em um software de edição

de fotos e jogar pinball em um computador não possuem diferenças operacionais, mas uma ação discursiva que pode classificar um como jogo e o outro não.

Porém, trabalhar na busca de alguma definição formal de jogo não deve ser desencorajado, uma vez que mesmo Aarseth, como parte de sua pesquisa “Making Sense of Games”, defende a necessidade de um modelo em comum, mesmo que amplo, sobre os aspectos formais dos elementos de jogos através de um vocabulário em comum entre pesquisadores de diversas áreas (e até jornalistas), mesmo que as perspectivas sejam diversas. Junto com Grabarczyk ele está atualmente desenvolvendo uma proposta um “meta-modelo” (AARSETH; GRABARCZYK, 2018) para o estudo de jogos que considere os “jogos como mecanismos (CRAVER, 2007) com múltiplos níveis de descrição, e diferencia entre quatro níveis principais do jogo-mecanismo” (AARSETH; GRABARCZYK, 2018, p.1). Entretanto, essa proposta de meta-modelo para estudar os jogos, mesmo que seja útil ao campo como um todo no futuro, ainda está sendo desenvolvida e seus autores ainda estão discutindo suas categorias e possíveis formas aplicações, motivos mais que suficientes para entender porque seria problemático utilizá-la neste trabalho.

Contudo, tanto jogos quanto narrativa interativa podem ser descritos utilizando o modelo da *cibermídia*, e como nossa proposta é justamente diferenciar esses dois conceitos e definir o que melhor descreve *Heavy Rain*, essa será a nossa perspectiva neste trabalho.

Para Aarseth e Calleja (2009, p. 3), as duas definições cabem perfeitamente em jogos com um começo e um final claros e acordados entre os participantes, porém, ela não é aplicável a todo o universo de coisas consideradas jogos. Jogos que não possuem inícios, finais e objetivos claros não possuem resultados quantificáveis, ficando de fora de ambas definições.

No artigo “*Caminhando não se chega lá: Definições para o conceito de jogo e o caso dos simuladores de caminhada*” (2018) que analisa a coerência de aplicação do termo “jogo” a simuladores de caminhada (jogos nos quais o jogador “apenas caminha”, vivendo a história do jogo em muita interatividade), Rodrigo Campanella retoma algumas das definições apresentadas aqui, e busca definições em manuais de *game design*, para comparar as conclusões de teóricos com especializações distintas sobre as definições de jogo. Ao falar sobre as definições de teóricos do *game studies* (mais especificamente, de Salen e Zimmerman, Juul e Gonzalo

Frasca), Campanella afirma que não há dúvidas de que “jogos são definidos a partir de sua capacidade de serem sistemas geradores de resultados diferenciados, com suas outras características sendo alimentadoras dessa” (CAMPANELLA, 2018, p. 4). O autor ainda afirma que essas definições são amplas, adotando o princípio da não-exclusão, pois não buscam definir o que é ou não um jogo, mas de tentar descrever *minimamente* suas características (CAMPANELLA, 2018, p. 5).

A perspectiva de Campanella, das definições tentando descrever minimamente as características dos jogos, pode ser útil no andamento desse trabalho. Reconhecendo as considerações de Aarseth e Calleja (2009), porém reiterando a necessidade de encontrar aspectos que diferenciem “jogo” de “narrativa interativa” para alcançar o objetivo deste trabalho, nossa proposta é tentar estabelecer alguns “requisitos mínimos” para a caracterização de jogo.

Como já explicamos anteriormente nessa seção, as definições de Salen e Zimmerman (2004) e Juul (2003) já são um apanhado e revisão de diversas outras definições, e por isso escolhemos justamente essas duas (que já são definições que advêm de outras definições, com o perdão da repetição) para traçar um quadro com as características apresentadas em ambas. No quadro 2 destacamos os elementos em comum que compreendemos como os “requisitos mínimos” da categoria jogo.

Quadro 2: Comparativo dos elementos característicos de jogo

ELEMENTOS	SALEN E ZIMMERMAN	JESPER JUUL
<i>Sistema</i>	X	X
<i>Jogadores</i>	X	X
<i>Consequências Negociáveis/ Artificialidade</i>	X	X
<i>Conflito</i>	X	
<i>Regras</i>	X	X
<i>Resultados Quantificáveis</i>	X	X
<i>Resultados Variáveis Valorados</i>		X
<i>Esforço/Engajamento Jogador</i>	X	X
<i>Ligação Jogador Resultado</i>		X

Quadro² comparativo dos elementos característicos de jogo.

Ainda, o quadro 2 mostra uma relação dos elementos destacados pelos próprios autores em suas definições. Podemos observar que seis dos nove elementos estão presentes nas definições de ambos autores. São eles: a) *sistema*; b) *jogadores*; c) *regras*; d) *resultados quantificáveis*; f) *esforço/engajamento do jogador*; e e) *consequências negociáveis/artificialidade*.

Apesar as críticas de Aarseth e Calleja (2009) se concentrem na restrição das definições apresentadas, por deixarem de fora da categoria uma boa porção dos objetos que entendemos como jogos, não se questiona que os objetos e atividades que possuem as características apresentadas sejam classificados como jogos. Assim, podemos dizer que embora essas definições não compreendam todos os objetos que chamamos jogos, os objetos que são compreendidos por elas são jogos.

A partir da compreensão de que objetos que contenham essas características podem ser considerados jogos e da intersecção das definições de Salen e Zimmerman (2004) e Juul (2003), chegamos aos seis elementos básicos de jogo que iremos buscar e analisar (se existentes) no nosso objeto empírico: *Heavy Rain*. Com este projeto de definições dos elementos básicos de jogo e de narrativa em mãos, podemos avançar para a subseção seguinte, onde apresentamos o próximo tópico a ser discutido nesse trabalho: a aproximação entre jogos e narrativas, ou seja, o jogo narrativo.

2.2 O Jogo Narrativo

A discussão sobre a aproximação entre jogos e narrativa não é nova no campo do *Game Studies*. Houve uma grande discussão envolvendo duas correntes teóricas opostas no campo, uma defendendo a análise dos jogos a partir da sua possibilidade narrativa, a *Narratologia*; e outra que defendia estudar as características intrínsecas e diferenciais dos jogos, a *Ludologia*. Apesar dessa discussão ser considerada superada atualmente, ambas vertentes ainda encontram eco em novos trabalhos e análises.

² Unimos alguns elementos em apenas uma categoria por entender que embora tenham nomes diferentes pelos autores, acreditamos que se refiram ao mesmo fenômeno.

Focando seus estudos no sistema narrativo, a *Narratologia* busca aplicar conhecimentos e teorias da Linguística e Literatura na análise dos jogos (AMARO; FRAGOSO; 2018). Para esta corrente, mesmo jogos que não possuíam uma narrativa evidente, poderiam ser analisados com as teorias narrativas e autores que não escreviam necessariamente sobre jogos. Mesmo jogos como Xadrez e Jogo da Velha podem ter suas ações entendidas como componentes de uma narrativa, como uma narrativa de disputa de território (AMARO; FRAGOSO, 2018). Um dos argumentos que chegou a ser utilizado por essa vertente para justificar a proximidade dos jogos eletrônicos com narrativas tradicionais, são as *cutscenes* de *videogames*, distanciando-os dos jogos tradicionais por isso. Porém, este último argumento, usado por narratológicos mais radicais, não se sustenta quando levamos em consideração que a digitalização de um filme não o transforma em um jogo, enquanto uma versão digital de um jogo de tabuleiro não é mais nem menos narrativa que sua versão física (AMARO; FRAGOSO, 2018).

Uma das principais autoras da vertente da *Narratologia*, Murray entende que as narrativas digitais, e mesmo os videogames, não são variações de meios tradicionais de narrativas, mas uma reinvenção da maneira de contar histórias (MURRAY, 2003). Porém, apesar de acreditar na criação de uma nova tradição narrativa a partir dos meios digitais, Murray se mostra reticente sobre a capacidade do videogame de assumir esse papel, pois acredita ser difícil fugir de estereótipos e histórias com estruturas narrativas simples, apenas adicionando o prazer da agência em quebra-cabeças e labirintos. Segundo ela, a possibilidade de interferir sobre os acontecimentos seria um dos fatores que impediriam os videogames de se aproximarem de estruturas narrativas mais complexas, pois precisariam constantemente propor objetivos a serem concluídos exigindo habilidades específicas e são baseados em fórmulas simples geralmente focadas em uma visão reduzida e esquematizada do mundo (MURRAY, 2003).

Já a *Ludologia*, se dedica principalmente ao estudo de práticas de jogos, regras, sistemas, interatividade e as características que diferenciam os jogos de narrativas tradicionais. O termo *ludus* vem do latim, e foi usado por Huizinga para designar o “homem que joga” (*homo ludens*), o associando com *homo sapiens* (homem que sabe) e *homo faber* (homem que faz), e destacando a abrangência de *ludere*, que descreve diversas formas de jogo e jogar (AMARO; FRAGOSO, 2018). Porém, o termo passou a ser usado de forma mais consistente para descrever uma

disciplina dedicada ao estudo de jogos a partir dos artigos *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*, de Gonzalo Frasca (1999) e *What Computer Games Can and Cannot Do*, de Jesper Juul (2000).

Frasca (1999), além de defender que a disciplina abrangesse todos os estudos e atividades de jogos, sugere que o *ludus* seria composto de três partes: começo, desenvolvimento e resultado, que pode ser uma vitória ou derrota. Embora tenha uma estrutura muito similar ao modelo narrativo aristotélico - início, meio e fim -, a diferença reside no fato que o jogador é ativo, e o resultado depende das ações do interator. Mesmo que para um observador externo um jogo possa parecer com uma narrativa tradicional, para quem está jogando existem claras diferenças, pois este sabe que o final depende de suas ações.

Para essa vertente, um jogo não é necessariamente uma narrativa e mesmo que não possua objetivos claros ou um final definido, é possível criar as próprias metas e buscar atingi-las. Para esses autores, ao superarmos uma visão narrativista, descobrimos que o objetivo de jogar é o prazer da experiência, pois diferentemente do que ocorre no cinema ou na literatura, o “leitor” não apenas interpreta os sinais do objeto, mas age sobre eles (AMARO; FRAGOSO, 2018).

Entendendo que os jogos não são narrativas, os ludólogos propõem analisar os objetos com outras perspectivas, não apenas com as ferramentas metodológicas desenvolvidas para narrativas. Porém, Frasca (1999) não é radical ao ponto de tentar promover uma ruptura com a narratologia, mas de complementar as análises com instrumentos próprios para análise de jogos.

No artigo *Game Design as Narrative Architecture* (2002), Henry Jenkins tenta trazer uma perspectiva intermediária para essa disputa intelectual, respeitando as particularidades da mídia emergente, analisando jogos menos como histórias e mais como espaços com possibilidades narrativas. Segundo ele, as críticas feitas pelos ludologistas às tentativas de mapear videogames com teorias e estruturas narrativas “antigas” são válidas e necessárias, mas concorda que *game designers*, críticos e acadêmicos podem aprender muito através de comparações (reconhecendo as diferenças entre mídias) com mídias narrativas.

Jenkins (2002, p.119-120) assinala alguns pontos que, para ele, todos que estudam jogos parecem concordar:

- a) Nem todos os jogos contam histórias;

- b) Muitos jogos possuem, sim, uma aspiração narrativa;
- c) A análise narrativa não deve ser prescritiva;
- d) A experiência de jogar um jogo não pode ser reduzida a experiência de uma história;
- e) Se alguns jogos contam histórias, é improvável que eles façam da mesma forma que outras mídias.

Estes pontos trazidos por Jenkins parecem de fato aproximar as duas vertentes, ao concordar com Murray (2003) que os jogos não são uma adaptação de meios tradicionais narrativos, mas uma nova maneira de contar histórias, e ao dedicar a devida importância à experiência do jogo - e não apenas ao desenvolvimento narrativo.

Um dos meios que Jenkins sugere como inspiração para *game designers* é a narrativa espacial/ambiental, muito utilizada em parques temáticos, nos quais o público entra em um “mundo narrativo” e é conduzido pelo ambiente para completar a “história”. Essa sugestão é interessante pois uma das principais características dos jogos eletrônicos é a possibilidade de exploração espacial, permitindo que o jogador “passeie” por todo ambiente.

Pensando na criação de um ambiente de narrativa espacial, Jenkins sugere que a “organização do enredo se torna uma questão de desenhar a geografia de mundos imaginários, então com obstáculos impedindo e ‘oportunidades’ facilitando o movimento em direção a resolução” (2002, p.124-125). Essa fala, apesar de simples, deposita bastante importância na experiência de jogo, pois sugere que para avançar no “enredo”, o jogador deve agir ativamente dentro do jogo, aproveitando oportunidades e vencendo obstáculos rumo a uma resolução (ou avanço da narrativa).

Com esta fala, Jenkins tenta traçar um paralelo da narrativa com a ideia de vencer obstáculos para alcançar uma resolução, presente e bem importante na *Narratologia*. Frasca (1999) já afirmava que jogos de aventura possuem pelo menos uma maneira “correta” de vencer, um jeito de resolver o quebra-cabeças que leva ao desfecho da “história” e que se o jogador falha em resolvê-lo, o jogo acaba “incorretamente” e o jogador perde ou deve continuar até conseguir avançar. Mas é preciso salientar que Frasca (1999) pode estar confundindo aqui os objetivos da narrativa (desfecho da história) com os objetivos do jogo (resolução do quebra-cabeça). Criando uma relação de causa-efeito que parece confundir a natureza e os

aspectos inerentes a cada um deles. Contudo, mesmo que o jogador “receba” o final da história após completar o desafio, são duas esferas diferentes e que exigem outras competências dos jogadores (jogar /assistir), que tem objetivos distintos (ganhar o jogo/entender a história), além de também terem pontos de início e fim diferentes também. Mesmo interligados, cada uma dessas esferas têm elementos, lógicas e características diferentes, como já foi apresentado nas seções passadas deste trabalho.

A questão dos obstáculos e da subsequente derrota (ou falha) do jogador foi abordada em profundidade por Jesper Juul, no livro *The art of failure: an essay on the pain of playing video games* (2013). Uma das ideias apresentadas pelo livro é de que a falha é um importante fator no jogo, servindo como um elemento de engajamento e um catalisador emocional:

Embora possamos não gostar da falha em si, falhar é um elemento integral da experiência geral de jogar um jogo, um motivador que nos ajuda a reconsiderar nossas estratégias e ver a profundidade estratégica em um jogo, uma prova clara de que nós melhoramos quando finalmente a superamos. A falha nos traz algo positivo, mas é sempre potencialmente dolorosa ou ao menos desagradável. Essa é a natureza dupla dos jogos, sua qualidade como “prazer cravado com dor”; (JUUL, 2013, p.09)³

Desse modo podemos perceber a importância dos obstáculos e da possibilidade de falha, e conseqüentemente a importância da derrota e do esforço para alcançar a vitória, para a experiência de jogo. Mesmo pensando em jogos narrativos, nos quais as ações do jogador levam o enredo adiante, pode existir a possibilidade de o personagem principal morrer ou perder algum desafio, levando o jogador a encontrar a tela de “game over” antes do desfecho da narrativa como ela foi arquitetada. Dessa forma, a derrota no jogo cria um obstáculo que impede que o jogador continue a acompanhar a história. Entretanto, cabe lembrar que esse “game over” não é o desfecho da história, mas somente a indicação que é necessário superar o obstáculo imposto pelo jogo por meio da vitória para alcançá-la. De forma contrária, ser derrotado em momento de jogo marca o fim daquela situação, já que,

³ Tradução nossa. Original: “Though we may dislike failure as such, failure is an integral element of the overall experience of playing a game, a motivator, something that helps us reconsider our strategies and see the strategic depth in a game, a clear proof that we have improved when we finally overcome it. Failure brings about something positive, but it is always potentially painful or at least unpleasant. This is the double nature of games, their quality as “pleasure spiked with pain”. (JUUL, 2013, p.09)

ao menos naquela tentativa, o desafio se encerrou com a derrota. Não existe derrota ou vitória no enredo ou na exegese da narrativa, somente interrupção.

Essa é uma ideia chave para este trabalho, pois é um ponto de embate na aproximação de jogos e narrativas. Embora jogos tradicionalmente são conhecidos por terem um final que define claramente uma situação de derrota ou vitória, narrativas só atribuem valor ao seu final dentro de seu universo diegético, ou seja, dentro da história e para os personagens envolvidos. Exemplo disso, são os casos clássicos de “ finais felizes ” em contos de fada ou os “ finais catastróficos ” de H.P. Lovecraft. Entretanto, esses conceitos de “ bom ” e “ ruim ” não podem ser equiparados aos de “ vitória ” e “ derrota ” do jogo, no sentido de como funciona a progressão, lógica e os objetivos de uma narrativa. Voltaremos a abordar e problematizar esse ponto da discussão de maneira mais aprofundada durante a análise do objeto de *Heavy Rain*, na quinta seção deste trabalho.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Nessa seção iremos apresentar quais os materiais utilizados e as categorias de análise foram adotadas a fim de responder se é possível identificar elementos, lógicas e estruturas em *Heavy Rain* que apontem se esse produto digital se aproximaria mais das características encontradas em uma narrativa interativa ou daquelas de um jogo narrativo. Em seguida será apresentado o objeto de análise.

A partir do consenso mínimo dos elementos básicos de uma narrativa, a partir de autores da teoria literária, e de jogo, do referencial teórico dos *Game Studies*, foram definidas as categorias que serão utilizadas para a análise da estrutura e das características de *Heavy Rain*. Dentro dessas categorias de análise também foram observadas se estariam presentes as características da narrativa interativa ou do jogo interativo, assim como possíveis entrecruzamentos ou discrepância entre características que seriam de narrativa ou de jogos.

Portanto, nossas categorias de análise foram estruturadas do seguinte modo:

1. Narrativa: a) personagens; b) tempo; c) história e enredo e e) narrador
2. Jogo: a) regras; b) esforço e engajamento do jogador; c) resultados quantificáveis; d) sistema e e) artificialidade.

O corpus da análise deste trabalho é composto por todos os capítulos de *Heavy Rain* (2010), incluindo as seções interativas e as não interativas (*cutscenes*), em experiência direta do pesquisador com a cibermídia. Devido as diversas possibilidades de progressão dos personagens e desfechos das histórias, também foi necessário usar como material auxiliar dois guias de progressão (chamados coloquialmente de *walkthroughs* ou detonados) publicados no site GameFaqs¹, um “guia das possíveis mortes” do site da IGN² e um vídeo de *gameplay* do jogo publicado no canal da IGN³ no YouTube.

3.1 Objeto de Análise: *Heavy Rain*

Heavy Rain é uma cibermídia de drama interativo, lançado em 2010 exclusivamente para *PlayStation 3*, desenvolvido pela *Quantic Dream* e distribuído

¹ Disponíveis em: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/933123-heavy-rain/faqs/59302> e <https://gamefaqs.gamespot.com/ps3/933123-heavy-rain/faqs/60279>.

² Disponível em: <https://www.ign.com/faqs/2010/heavy-rain-death-guide-1081701>

³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=v4tJLQ6ZimU&list=PLA372E3A16F5E7DAB>

pela *Sony Computer Entertainment*. Em fevereiro de 2016, foi lançada uma versão para *PlayStation 4*.

A história da cibermídia segue quatro personagens, investigando um mistério envolvendo um *Serial Killer* conhecido como Assassino do Origami, que sequestra suas vítimas, geralmente crianças, e usa longos períodos de tempo para afogá-las com a chuva. Sua alcunha vem do fato de deixar uma dobradura de papel junto ao corpo da vítima.

Os personagens jogáveis são Ethan Mars, Norman Jayden, Madison Paige e Scott Shelby. A cibermídia alterna o ponto de vista e personagem controlável a cada capítulo da história. Cada personagem é afetado de um modo diferente pelas ações do *serial killer*, o que leva suas histórias a se cruzarem em diversos pontos da história. Entraremos em mais detalhes sobre cada um deles na análise.

Heavy Rain permite que os jogadores modifiquem o curso da história, sendo que alguns personagens podem morrer no meio da narrativa sem que isso cause um “game over”. A narrativa continua, mesmo sem a presença daquele personagem jogável. Há 23 desfechos possíveis para a história, além de diversos caminhos para chegar a cada um deles. Assim como os personagens, nos aprofundaremos na análise sobre as intersecções e afastamentos entre estrutura narrativa e de jogo neste objeto.

Heavy Rain foi chamado por diversas vezes de um “filme Interativo”, por causa de sua narrativa muito inspirada no cinema, especialmente nos *film noir*, gênero com o qual compartilha muitas das convenções: um clima sombrio, personagens moralmente dúbios, tramas envolvendo crimes, detetives particulares, etc. O diretor do jogo, David Cage, assume a inspiração cinematográfica, afirmando acreditar que a cinematografia ajuda a aumentar o envolvimento emocional do jogador (NUTT, 2013). Segundo ele, a narrativa é uma ótima ferramenta para manter o jogador interessado. Embora em entrevistas anteriores ao lançamento do jogo, David Cage tenha tentado não fazer a ligação do seu trabalho com a expressão “filme interativo”, assume que de certo modo é o que *Heavy Rain* é: “uma história contada visualmente que o jogador pode afetar por suas ações” (CHESTER, 2009).

Matt Miller, em um texto para o website *Game Informer*, afirma que *Heavy Rain* “é mais filme do que é um jogo” (MILLER, 2010). Seu argumento para isso é o fato de que este não apresenta características comuns à maioria dos jogos, como a possibilidade e diferenciação clara entre vitória e derrota e ações desafiadoras

difíceis de serem realizadas. Além disso, muitas vezes, ao apertar um botão, ao invés de um movimento individual correspondente, o jogador presencia uma ação roteirizada. Entretanto, para ele, o controle do jogador sobre o enredo é maior do que em experiências anteriores.

Para Matt, a abordagem focada no jogador-personagem aumenta a tensão da experiência. Essa conexão faz com que estejamos emocionalmente ligados aos personagens, que tenhamos empatia, algo buscado com frequência por roteiristas cinematográficos. Algo que pode contribuir para a empatia nessa conexão jogador-personagem é o fato de estarmos controlando o agente da história, e enfrentamos as mesmas coisas que este enfrenta. Esta conexão faz com que nos interesseemos pelo futuro das personagens, nos concentrando no desenvolvimento do enredo mais do que em ações supostamente típicas de games, como combates e *puzzles*. Para Matt, este tipo de narrativa acaba parecendo mais real do que muitos filmes e programas de TV, uma vez que, ao invés de estarmos assistindo uma ação, estamos participando de uma.

Mas essa opinião está longe de ser um consenso. Ian Bogost, professor no *Georgia Institute of Technology* e co-fundador da desenvolvedora *Persuasive Games*, escreve um artigo para o site *Gamasutra* explicando porque discorda dessa visão. Em seu artigo, Bogost (2010) afirma que entre diferentes opiniões sobre a semelhança de *Heavy Rain* com um filme interativo, uma se destaca: a de que filme é montagem.

A possibilidade de criar novos significados para diferentes imagens através da justaposição trazida pela montagem, é uma das principais características do cinema. Porém, de acordo com Bogost, a maioria dos videogames não apresenta montagem fílmica, pois a continuidade da ação é essencial à mídia interativa (BOGOST, 2010). Mesmo que *Heavy Rain* apresente algumas similaridades com a montagem, como mudança de câmera, alteração do ponto de vista, e algumas *cutscenes* não interativas, a principal característica do jogo é a *rejeição* da montagem em favor do prolongamento.

Bogost usa como exemplo a primeira cena do jogo, na qual o jogador deve guiar o personagem por uma série de ações como vestir-se, tomar banho e fazer café. Estas cenas, em um filme poderiam ser resolvidas em uma montagem com cortes rápidos, mas no jogo levam um tempo considerável e exigem a participação do jogador. Bogost sugere que em certos momentos, este prolongamento da ação

devido à rejeição da montagem é parte central da força emocional do jogo. Um desses momentos é a cena na qual Jason, filho mais velho de Ethan, se perde em um shopping center. O jogador deve guiar Ethan entre uma multidão de pessoas, seguindo o balão vermelho, que era de Jason. A ausência de cortes prolonga a ação, prolongando assim, a sensação provocada pela cena.

Para ele, *Heavy Rain* demonstra as possibilidades dessa mecânica de rejeição à montagem melhor que os jogos anteriores. “Se *editar* é o verbo que faz o cinema ser o que é, então videogames talvez deveriam focar no oposto: extensão, adição, prolongamento. *Heavy Rain* não adota a cinematografia, mas a rejeita, convidando o jogador a fazer algo que o cinema Hollywoodiano nunca pode oferecer: se demorar no mundano o invés de cortar para o consequencial” (BOGOST, 2010).

É exatamente essa empasse e a discussão gerada a partir dele sobre a indefinição de *Heavy Rain* como a) um jogo com narrativa ou b) como uma narrativa que possibilita interações, que nos provocou a escolhe-lo como objeto de análise dessa pesquisa.

4 ANÁLISE DE *HEAVY RAIN*

Nessa seção iremos analisar o objeto *Heavy Rain* utilizando os conceitos discutidos ao longo do trabalho, investigando a presença ou ausência de elementos característicos de narrativas, narrativas interativas e jogos, com o propósito de tentar descobrir em qual dessas categorias o objeto se encaixa de maneira mais efetiva. Para isso, iremos observar os elementos listados em cada uma das seções dedicadas a elaboração dos conceitos, começando por aqueles presentes na *Narrativa*, para após nos concentrarmos em *Jogo*.

Ressaltamos que esta seção contém informações relevantes e revelações a respeito da trama da cibermídia, pois estas informações são importantes para nossa análise.

4.1 Elementos de Narrativa

Começamos analisando o objeto nas categorias a) personagens, b) tempo, c) história e enredo, d) narrador, destacando também os códigos, agências e as interações possíveis nessa narrativa, assim como algumas relações (ou contradições) com os elementos de jogos – que serão explorados na subseção 4.2).

4.1.1 Personagens

Presentes nas definições de Gancho (2002) e Eco (1994), os personagens (ou agentes diegéticos da narrativa) são elementos indispensáveis para a narrativa, pois são os seres fictícios que irão realizar as ações da trama, levando a história adiante. *Heavy Rain* possui quatro personagens jogáveis, Ethan Mars, Madison Paige, Norman Jayden e Scott Shelby. Os personagens possuem suas próprias histórias e motivações, e diferentes razões pelas quais se envolvem com a investigação do Assassino do Origami. A seguir apresentamos brevemente os perfis de cada personagem:

Figura 1: Ethan e seu filho Shaun



Fonte: Quantic Dream, 2016.

Ethan Mars (figura 1) é um arquiteto divorciado ainda em estado de luto pela perda de seu filho mais velho, Jason, em um acidente de carro, dois anos atrás. Ethan também é pai de Shaun Mars, irmão mais novo de Jason, um menino de 10 anos que é sequestrado pelo Assassino do Origami, que é posto em uma espécie de cela que irá encher completamente de água quando a chuva atingir os 150 mm de precipitação.

Figura 2: Madison pode morrer em mais de um capítulo



Fonte: Quantic Dream, 2016.

Madison Paige (figura 2) é uma jornalista insone que conhece Ethan Mars em um hotel, presta ajuda médica a ele, e ao descobrir sobre o Assassino do Origami, passa a realizar suas próprias investigações.

Figura 3: Scott é o antagonista de *Heavy Rain*



Fonte: Quantic Dream, 2016.

Scott Shelby (figura 3) é um policial aposentado, atuando agora como detetive particular, que é contratado pela família das vítimas para realizar uma investigação paralela sobre o Assassino.

Figura 4: Norman é o agente encarregado do caso



Fonte: Quantic Dream, 2016.

Norman Jayden (figura 4) é um agente do FBI mandado para a cidade para investigar o caso e conduz a investigação com novas tecnologias não disponíveis à polícia convencional.

Ainda são presentes no jogo (como personagens não jogáveis) Grace Mars, ex-esposa de Ethan e mãe de Shaun; Laurel Winter, uma prostituta mãe de uma das

vítimas do assassino (que vem a atuar como parceira de Scott Shelby); e Paco Mendez, dono de uma boate da cidade.

Cada personagem controlável possui um capítulo de introdução, no qual é o único personagem jogável. Os capítulos alternam entre os pontos de vista, mudando qual personagem é possível controlar em cada capítulo. Porém, há diversas vezes em que os personagens principais se cruzam, sendo por vezes possível controlar mais de um personagem no capítulo.

A possibilidade de controlar os personagens nos possibilita introduzirmos nessa discussão um dos elementos fundamentais do jogo, que discutimos na seção 2: o jogador. Um dos elementos que qualifica um objeto como jogo, é a presença de jogadores. Para que as ações dentro do universo diegético se desenvolvam, é necessária a participação de um agente externo que interage com o objeto para controlar as ações dos agentes diegéticos.

Em *Heavy Rain*, os quatro personagens principais são controlados por um agente externo, que iremos chamar de interator. Sem a interação desse agente, que controla desde ações banais dos personagens, como esquentar comida no micro-ondas, fechar portas e caminhar, até decisões complexas que podem ter graves consequências, a trama não se desenvolve. Portanto, podemos entender que é necessária a presença de um interator para que as ações do universo diegético aconteçam.

Em sua definição de jogo, Salen e Zimmerman (2004) afirmam que jogadores são participantes que interagem com o *game* para experimentar o seu *play*. Na definição de jogador, o requisito é que este interaja com um jogo e não qualquer objeto digital ou cultural. Porém, como nosso objetivo é justamente buscar descobrir se o objeto em questão é um jogo, vamos considerar que o requisito para a existência do jogador seja a interação de um interator com um sistema que foi projetado para receber essa interação como condição do desenvolvimento das ações previstas.

Embora a definição de jogador a que chegamos no parágrafo acima seja bem abrangente e certamente engloba objetos que não são jogos, ela sozinha não deve servir como base para a classificação do objeto, mas deve ser combinada com os demais elementos discutidos e listados na segunda seção deste trabalho.

Além da presença (simultânea) de personagens e jogadores, podemos ainda inferir sobre outros elementos que surgem a partir da discussão acima: a

interatividade. Nossa definição de interatividade, construída a partir dos conceitos de *interatividade* de Laurel (1993) e *agência* de Murray (2003) é: *a possibilidade de humanos realizarem ações que exercem influência em ambientes representativos e de perceber o resultado dessas ações.*

Como ambiente representativos, podemos entender o mundo diegético no qual se passa a trama de *Heavy Rain*. Conforme vimos acima, um interator pode controlar as ações dos personagens, desde ações banais até decisões importantes que têm impacto na história. Portanto, podemos afirmar que um agente externo humano pode realizar ações que influenciam no ambiente representativo cujos resultados são perceptíveis aos agentes. Desse modo, é possível atestar que *Heavy Rain* é um objeto que possui interatividade como uma de suas características.

Heavy Rain, portanto, demonstra possuir pelo menos um elemento fundamental de três definições: **personagens**, nos requisitos de narrativa; **jogadores**, para os requisitos de jogo; e **interatividade**, para narrativa interativa.

Por mais que seja difícil definir um único protagonista para *Heavy Rain*, pode ser adequado dizer que cada um desses personagem é protagonista em suas próprias histórias, ou pelo menos nos capítulos em que são os únicos personagens jogáveis. Isso pode levar a alguns momentos interessantes, nos quais o personagem que controlamos é o protagonista de um capítulo; e outro personagem controlável em outros momentos do jogo é o antagonista. Como é o exemplo do capítulo *The Fugitive*, no qual Madison Paige e Ethan Mars são controláveis e precisam fugir da polícia, e Norman Jayden aparece como antagonista, tentando capturá-los, mas sem a possibilidade de ser controlado.

Porém, considerando a cibermídia como um todo, não olhando por capítulos específicos, temos sinais que indicam um possível protagonista e antagonista. Gancho (2002) define o protagonista como o personagem principal da trama, a o antagonista como o personagem que se opõe ao protagonista, buscando atrapalhar a jornada deste último.

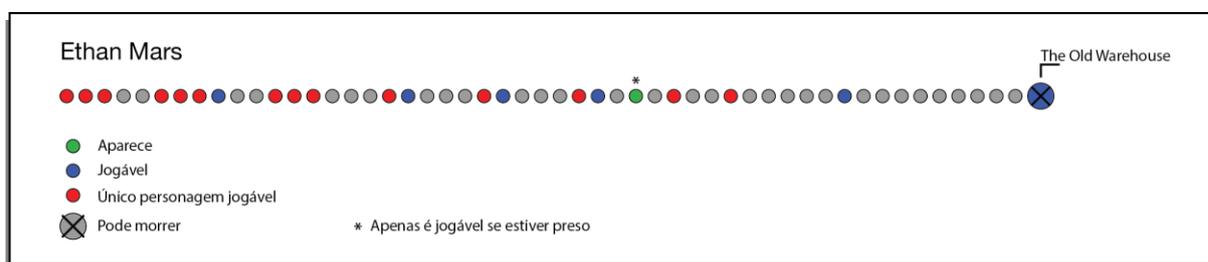
A jornada que acompanhamos com maior intensidade e possivelmente interesse é a de Ethan Mars, que é o personagem que aparece no maior número de capítulos, 21 dos 52 que compõem a cibermídia. Ele é o personagem que aparece no prólogo, e é o mais diretamente afetado pelas ações do Assassino do Origami, pois tem seu filho sequestrado por este. Todos os outros personagens da história acabam cruzando com Ethan em algum momento e todos estão agindo em suas

histórias para resolver um problema que está diretamente ligado com a história de Ethan. Inclusive, é um ponto na história de Ethan que põe a história de *Heavy Rain* em movimento, pois é a sua jornada para resgatar seu filho que toma mais tempo do enredo. Por esses motivos, podemos concluir que Ethan Mars é o mais próximo de um protagonista no sentido que Gancho sugere.

Já o antagonista da história fica visível apenas em seu desfecho, nos últimos três capítulos da cibermídia. No capítulo *Origami Killer*, é revelado que Scott Shelby é o Assassino do Origami e que sua investigação particular era apenas uma tentativa de apagar os rastros de suas ações, ao tentar evitar que sua identidade fosse descoberta. Scott é o personagem que aparece no maior número de capítulos depois de Ethan, estando presente em 18, sendo mais um indicativo de sua grande importância para a trama. Desse modo, ele assume claramente o papel de antagonista da história, se opondo ao protagonista, tentando evitar que os objetivos do protagonista sejam alcançados.

Outra coisa que devemos notar é que, apesar de *Heavy Rain* ter sido apresentado como uma cibermídia na qual a história (ou enredo) continuaria e teria um encerramento mesmo que todos os personagens controláveis morressem, na prática não é bem assim. Embora seja verdade que a morte dos personagens não encerra ou impede o desenvolvimento do enredo, a possibilidade de alguns os personagens controláveis morrerem só existe de fato no último capítulo, como é possível observar nas figuras 5, 6, 7 e 8.

Figura 5: Gráfico progressão e possibilidade de morte: Ethan Mars



Fonte: o autor.

Figura 9: Scott em um dos capítulos iniciais



Apesar do aparente perigo, ele não pode morrer nessa situação. Fonte: Quantic Dream, 2016.

Essa questão se torna mais latente quando observamos que Ethan Mars e Scott Shelby (figura 9) só podem morrer no último capítulo da história, *The Old Warehouse*. Esse é outro fato que atesta a importância de ambos personagens para a trama, que combinado com outros argumentos citados acima, nos permite afirmar que estes são o protagonista e o antagonista da história.

Novamente, a impossibilidade de que os personagens principais morram (ou percarn) é contrária a afirmação de Juul (2013), que atesta a importância da possibilidade de falha nos videogames. Ambos personagens se engajam em situações na história cujo possível resultado seria a morte deles. Nessas situações, o interator não possui total controle do personagem, interagindo com o objeto apenas através de *Quick Time Events (QTE)*, uma animação com interação limitada, que exige que o interator pressione determinados botões em determinado tempo de ação de forma rápida (figura 10). Porém, mesmo que o interator falhe, aperte os botões incorretos ou demore demais para apertá-los, tais personagens não morrem, de forma que a ação não é interrompida e o enredo segue, com ambos vivos e sem condição de derrota ou game over - como acontece na maior parte dos jogos narrativos.

Figura 10: Comandos dos Quick Time Events aparecem em uma camada exegética



Fonte: Quantic Dream, 2016.

Em um videogame tradicional é necessário que o jogador supere um desafio para que o enredo tenha continuidade, entretanto em *Heavy Rain*, em diversos momentos, o enredo segue mesmo que o interator não consiga superar o desafio. Desse modo, não há um *game over* tradicional, como uma punição pela falha no desafio, interrupção no enredo e, conseqüentemente, impedimento do avanço da história, sendo sempre possível continuar no fluxo da narrativa. Ou seja, mesmo no capítulo final, se todos os personagens controláveis morrerem, o enredo não é interrompido: existe uma mudança na história, existe o encerramento do enredo, mas não há a interrupção da ação ou um *game over* como punição por falhar.

De forma similar, em um jogo, de acordo com os requisitos estabelecidos na seção 2 deste trabalho, é preciso haver *resultados quantificáveis*, condições de derrota ou de vitória. Isto geralmente vale para os desafios apresentados nos jogos, nos quais o desafio pode ser superado e o jogador “premiado” com uma *cutscene* narrativa ou informativa; ou o jogador pode falhar e recomeçar o desafio.

Como vimos, a possibilidade de falhar no sentido tradicional não está presente em *Heavy Rain*. Se não há a falha que resulta em uma derrota para o interator, é difícil determinar que exista vitória. As interações com a cibermídia alteram o enredo e a história, mas não em um sentido de vitória ou derrota.

Há diversos finais possíveis na cibermídia, alguns que geralmente são considerados bons e outros considerados ruins em narrativas tradicionais. Os personagens podem terminar de maneiras que podem ser consideradas positivas ou

negativas. Porém, essa valoração do desfecho se dá apenas dentro de seu universo diegético, resolvendo os objetivos da história, mas não os de jogo, de resolver o quebra-cabeças ou vencer o desafio, por parte do jogador.

Em um jogo narrativo, a continuidade da história está condicionada às competências do jogador em superar desafios, mas em *Heavy Rain*, a superação ou falha podem alterar o enredo e a história, mas não os interrompem com um final de jogo - ou impõem um final de jogo. Assim, a continuação do enredo não é um possível indicativo de vitória, como em outros jogos narrativos, mas o resultado de determinada ação do interator.

Em *Heavy Rain*, portanto, o interator não age para vencer o desafio e receber uma *cutscene* como recompensa, mas age no desafio para *alterar* a *cutscene* que virá em seguida. De forma que o interator tem agência sobre as escolhas e opções do enredo e da história, como sugere Murray (2003) sobre a narrativa interativa, mas não existe a condição de falha comum aos jogos preconizada por Juul (2013).

4.1.2 Tempo

Outro elemento presente entre as definições de ambos autores que usamos para construir nossos requisitos básicos de narrativa é o tempo. Gancho (2002) o divide em a) a época em que a história se passa, b) o tempo em duração da história, c) o tempo cronológico e d) o tempo psicológico.

O tempo de *Heavy Rain* é dividido em 52 capítulos, sendo 50 interativos e 18 epílogos não-interativos, que mudam de acordo com as escolhas do interator ao longo da cibermídia e servem de exposição dos desfechos da história. Os capítulos seguem, na maior parte das vezes, a ordem cronológica da história, com exceção dos capítulos *Twins* e *Hold My Hand*, que são *flashbacks* que se passam 34 anos antes da trama principal.

A história principal de *Heavy Rain* se passa durante alguns dias de outubro de 2011, mas há *flashbacks* expositivos de 1977, mostrando a infância do menino que viria a ser o Assassino do Origami, e de 2009, narrando a vida de Ethan Mars com sua esposa e filhos e a perda de seu filho mais velho, Jason Mars. O primeiro capítulo da cibermídia é um prólogo, que além de servir de exposição do universo e introdução dos personagens, também serve como tutorial para os controles.

Portanto, *Heavy Rain* adota uma progressão temporal não-linear em seu enredo, iniciando com um prólogo que se passa em 2009, depois com a história em 2011 e eventualmente voltando a fatos ocorridos em 1977.

O tempo de duração da história tem alguns detalhes a serem levados em consideração. Considerando os *flashbacks*, o tempo de duração da história são 34 anos, iniciando em 1977 e acabando em 2011. Se formos considerar a partir da morte de Jason Mars, o que provoca grandes mudanças na vida de Ethan, a história teria cerca de dois anos de duração. Porém, se formos considerar como o “tempo atual” o tempo no qual a maior parte dos capítulos se passa e nos quais é possível modificar a história (o que consideramos ser o “presente” ou o tempo em que a trama interativa se passa de fato) a história teve apenas alguns dias.

É difícil precisar a quantidade de dias em que a história acontece, pois nem sempre há informação de quando o capítulo se passa, como dia, hora, etc. Ainda que não possamos precisar a duração da trama em dias, existe outra maneira um pouco curiosa de medir o tempo: através da precipitação da chuva. A história se passa em alguma cidade não identificada da costa oeste dos Estados Unidos e nesta cidade, no universo da cibermídia, chove quase ininterruptamente durante uma parte do mês de outubro. Conforme descobrimos ao longo do enredo, quando a precipitação chegar a 150mm, a cela na qual Shaun está irá se encher completamente de água, fazendo com que ele se afogue. A partir de *Sleazy Place*, que é o quarto capítulo, quase todos os capítulos apresentam a informação da precipitação da chuva, criando uma noção de passagem de tempo, e mais ainda, de que o tempo irá se esgotar, como em um temporizador ou cronômetro que realiza uma contagem regressiva.

Com a informação de que a história dura apenas alguns dias do mês de outubro a partir do sequestro de Shaun, mesmo sem precisão, é possível perceber que existe uma discrepância entre tempo da história e tempo do enredo. Considerando qualquer duração de história descrita acima, seja de dias, anos ou décadas, o tempo de história é bem superior ao tempo do enredo, que dura apenas algumas horas. Entretanto, tratando-se de uma cibermídia audiovisual na qual não há grandes distorções de tempo (como cenas nas quais a ação e enredo são interrompidos até o interator pressionar determinado botão), podemos afirmar que o tempo do discurso coincide com o tempo da leitura.

No caso de *Heavy Rain*, sendo uma mídia interativa, há ainda um outro tempo que podemos levar em consideração: o tempo de ação (ou de *interação*). Quando os *Quick Time Events* acontecem, o interator tem um tempo limitado para reagir, e sua ação ou falta de ação podem ter consequências no enredo e na história. Esse tempo está inserido no tempo do enredo, mas é possível realizar uma diferenciação, pois são de esferas distintas. Como mencionamos na seção 2 sobre Jogo Narrativo: o tempo do discurso está ligado ao tempo e andamento do enredo, é de uma ordem narrativa e é imposto pelo narrador (voltaremos a falar dessa peculiaridade dos QTE e do narrador na subseção específica sobre o "narrador" de *Heavy Rain*); o tempo de ação é o que força o interator a testar suas habilidades, semelhante a um desafio, sendo da ordem interativa. Porém, cabe lembrar que mesmo que existam elementos que se assemelham ou são muito próximos dos desafios de jogos, não há um caráter de vitória ou derrota após a realização do desafio, com o interator recebendo a mesma coisa caso supere ou falhe no desafio: a continuação do enredo, sem interrupções.

4.1.3 Enredo e História

Um dos elementos fundamentais que encontramos para a classificação de narrativas, é a existência de uma história, ou, como Eco (2011) chama, *mudança de estado orientada no tempo*. Conforme vimos na subseção sobre enredo, na seção 2, Eco e Gancho (2002) têm definições diferentes sobre enredo e história. Enquanto Gancho usa enredo e história como sinônimos, Eco distingue os conceitos, sendo a história a ação que ocorre, em ordem cronológica, da forma como aconteceu; e o enredo sendo a forma como essa história é contada.

Se formos pensar em nosso objeto a partir da perspectiva de Eco (2011), que nos parece a melhor forma de realizar a análise, podemos separar *Heavy Rain* em duas instâncias: a da história, que engloba todos os eventos, desde a morte do irmão de Scott Shelby em 1977; a morte de Jason Mars; o divórcio de Ethan; o início da atividade de Scott como Assassino do Origami; a vida de Madison; a inclusão de Norman nas investigações; o sequestro de Shaun; até as ações que ocorrem nos epílogos possíveis. Já o enredo, é a forma e a ordem como essa história está sendo contada: divisão em capítulos, a ordem não-cronológica adotada ao empregar flashbacks de acontecimentos dos anos 1970 entre capítulos que narram eventos

em 2011, a adoção de um modo de visão em terceira pessoa, nomeação dos capítulos, disposição de informações no início dos capítulos e tudo o que seja da ordem de *como* essa história é contada.

Uma das escolhas da ordem do enredo é a opção por alterar o ponto de vista entre os capítulos, de modo que o interator não apenas controle diversos personagens, mas entenda suas motivações e crie uma ligação de empatia com eles. Essa técnica é amplamente utilizada na literatura, com exemplos de obras mundialmente famosas que adotam a alternância de ponto de vista nos capítulos, como saga *As Crônicas de Gelo e Fogo*, do autor inglês George R. R. Martin, e a trilogia *Millennium*, do sueco Stieg Larsson. Isso permite que o leitor/interator não apenas conheça o comportamento dos personagens, mas suas visões de mundo e particularidades.

Uma das principais características de *Heavy Rain* é o fato de que as escolhas do interator têm consequências no desenvolvimento da cibermídia. As ações do interator determinam o final da trama, e também podem modificar o caminho até ele. Durante o desenvolvimento do enredo, o interator tem a possibilidade de agir e tomar decisões pelos personagens que impactam no enredo e podem alterar a história em si. Um exemplo desse fenômeno pode ser visto nos capítulos *Father and Son* e *The Park*: no primeiro, o interator, atuando como Ethan, tem a possibilidade de mandar ou não Shaun fazer o dever de casa, alterando a interação entre os personagens, o tempo de duração da cena, os ângulos de câmera, as *cutscenes* mostradas, etc. Se o interator optar por não mandar Shaun fazer o dever de casa, no capítulo *The Park*, o menino revela ao pai que a professora o castigou por não ter feito a tarefa. Vemos aqui um exemplo de decisão tomada em um capítulo tendo eco em outro, mais adiante na história.

Outro exemplo que pode ser dado é o fato de que, dependendo das escolhas do interator, alguns capítulos podem não aparecer no enredo, sendo jogáveis apenas em determinadas circunstâncias: caso Ethan Mars seja preso nos capítulos *The Fugitive* ou *On The Loose*, o capítulo *The Rat* será ignorado, pois depende da liberdade de Ethan para que aconteça. Assim, uma alteração no enredo de um desses capítulos, novamente alterando interação entre personagens, tempo de duração, *cutscenes*, etc, tem grande impacto na história em geral, representando uma grande mudança de estado para um personagem importante e, conseqüentemente, impactando na história de outros personagens e na maneira

como a história será apresentada e modificando significativamente o desfecho de *Heavy Rain*.

Cada nova escolha pode ter consequências em capítulos futuros, no final da história ou em ambos. Há na cibermídia pelo menos 18 finais possíveis, que são determinados de acordo com as escolhas do interator em certos momentos. Por exemplo, o epílogo *Tears in the Rain* é um dos desfechos mais trágicos da cibermídia, no qual Shaun não sobrevive e Ethan comete suicídio diante do túmulo do filho, na frente de Madison, sem que esta possa fazer nada rápido o suficiente para salvá-lo. Para que este final ocorra, é necessário que:

- Ethan sobreviva no último capítulo e não seja preso nos capítulos *The Fugitive* e *On the Loose*;
- Madison sobreviva e seja beijada e perdoada por Ethan no capítulo *On the Loose*;
- Shaun morra, o que requer que:
 - Ethan não participe de todos “julgamentos” para conseguir informações sobre o local da cela de Shaun ou vá para o local errado; Madison não consiga localizar o armazém (*warehouse*) onde Shaun se encontra; Normam morra ou desista no último quebra-cabeças ou acuse o suspeito errado.

Conforme descrito acima, é necessário uma série de escolhas e decisões por parte de diversos personagens em vários momentos dos possíveis enredos para alcançar este final específico. Outros finais podem até possuir condições menos específicas, mas sempre serão consequências das escolhas do interator ao longo do enredo.

Gancho (2002) divide o enredo (ou história) em exposição, complicação, clímax e desfecho, representando a progressão do conflito da trama. Como já vimos na seção 3 deste trabalho, a autora define esse conflito da trama como um componente da história que faz oposição a outro, criando tensão, e que seria o elemento estruturador da narrativa. No caso de *Heavy Rain*, o conflito se dá em torno do sequestro de Shaun, que leva ao esforço para encontrá-lo e à investigação dos crimes cometidos pelo Assassino no Origami (complicação).

Analisando a cibermídia pela divisão do enredo trazida por Gancho (2002), podemos chegar a algumas conclusões interessantes em relação a *Heavy Rain*.

A fase da exposição apresentada pela autora tem a função de apresentar os personagens, a ambientação, as relações dos personagens. Tratando-se aqui de uma narrativa interativa, também podemos entender as explicações sobre as formas de interação e controle (em um tipo de tutorial) entram aqui também. Os primeiros capítulos de *Heavy Rain* servem justamente a esses propósitos, nos apresentando os personagens, os controles dos personagens e da câmera, as relações familiares e profissionais e ambientando o interator ao clima que será mantido durante a cibermídia. Durante essa fase, por mais que existam diversos momentos interativos - nos quais é possível andar pelo cenário e interagir com objetos e outros personagens -, essas escolhas exercem pouca influência no desenvolvimento da trama, pois esse desenvolvimento necessita que exista um *incidente incitante*, que Robert McKee (1997) define como o elemento que causa tudo o que se segue, pondo a trama em movimento.

Dois momentos que servem de exposição para a narrativa e tutorial para os controles e mecânica são o prólogo, no qual o interator controla Ethan Mars, e o capítulo *Sleepless Night*, primeira aparição de Madison Paige. Nos capítulos *Prologue* e *The Mall*, o interator controla Ethan Mars enquanto este ainda é casado, mora com a esposa e os dois filhos, Jason e Shaun. *Prologue* é o momento em que a cibermídia apresenta informações sobre como controlar os personagens, como interagir com os objetos e o cenário, como caminhar, como selecionar falas e ações, e introduz a ideia de que o interator pode escolher algumas ações do personagem. Em *The Mall*, Ethan, a esposa e os filhos estão em um *shopping center*, e Jason, o filho mais velho, se perde na multidão e acaba saindo do local. Nesse momento, o interator controla Ethan na busca pelo filho, mas as ações do interator/personagem não são capazes de mudar o desfecho do capítulo, que acaba com Ethan e Jason sendo atropelados por um carro e com a morte de Jason.

Outro momento ilustrativo é o capítulo *Sleepless Night*, no qual o interator controla Madison Paige. Neste momento, Madison está acordada durante a madrugada e descobre que bandidos invadiram seu apartamento, e ao tentar buscar ajuda, entra em confronto com estes. O combate se dá através de uma série de *Quick Time Events*, e nesse momento a cibermídia introduz a regra de que as ações do interator podem resultar na morte dos personagens. Porém, quando Madison morre neste capítulo, descobrimos que esta sequência era apenas um sonho, não possuindo nenhuma influência na narrativa.

No caso do nosso objeto, podemos considerar como o incidente incitante da trama o desaparecimento de Shaun Mars, pois é o evento que põe a história em movimento, reunindo os esforços de todos (ou pelo menos de três) personagens para resgatá-lo. Durante a fase expositória do enredo, a possibilidade de interação mantém níveis semelhantes aos do restante da cibermídia; porém, a possibilidade de *agência* sobre o enredo e a história é limitada.

A complicação, descrita por Gancho (2002) como a parte do enredo na qual se desenvolve o conflito, pode ser entendida em *Heavy Rain* como os capítulos posteriores ao desaparecimento de Shaun, ou seja, durante a investigação. Nesta porção da cibermídia, a possibilidade de *agência* aumenta, sendo a parte na qual a maior parte das decisões que determinarão o final são tomadas. Além de determinarem o final, as escolhas também podem ter influência sobre a própria porção de complicação, alterando finais de capítulos, excluindo ou adicionando capítulos do enredo, matando personagens, etc. Esta é a maior parte da cibermídia, e sem dúvida a que exerce maior influência no desfecho da trama.

Após a complicação vem o clímax, o ponto de maior tensão, no qual o conflito se resolve, podendo ter um resultado positivo ou negativo (novamente lembrando que essa valoração se dá dentro do universo diegético, não há um caráter de vitória ou derrota na resolução do conflito dramático). Em *Heavy Rain*, o ponto do enredo no qual o conflito se resolve é o capítulo *The Old Warehouse*. Neste capítulo final, todos os personagens que ainda estão vivos podem se encontrar no armazém abandonado que serve de cativeiro para Shaun e encarar o Assassino do Origami, já com a identidade revelada. É neste capítulo que Shaun pode morrer ou ser salvo. Cabe destacar novamente que esse também é o único capítulo no qual Scott Shelby (o assassino e "antagonista") e Ethan Mars (o "protagonista") podem morrer.

Após o clímax, como na maior parte das narrativas, resta apenas o desfecho ou desenlace, que é o momento quando o conflito é resolvido e os resultados de sua resolução podem ser observados. Podemos entender os epílogos dos personagens como uma forma de desfecho. Os epílogos não são interativos, não há condição de *agência* neles, mas eles são resultado da *agência* do interator ao longo das fases de complicação e clímax.

Analisando essa descrição apresentada acima, podemos entender que *Heavy Rain* possui uma fase expositiva fixa, com possibilidade de interação com o objeto e com os comandos mas com *agência* limitada; uma fase de complicação e um clímax

que apresentam grandes possibilidades de interação e de agência; e um desfecho sem interação, mas que é resultado da possibilidade da agência com o enredo e com a narrativa durante o percurso da cibermídia.

Cabe novamente ressaltar que, mesmo que consideremos o resultado como sendo positivo, a atribuição de valor por nós enquanto espectadores/interatores se dá dentro do universo diegético e com base na empatia que sentimos pelos personagens: caso alguém se identifique ou compreenda os motivos de Scott de maneira a simpatizar mais com ele do que com os outros personagens, os finais nos quais Scott morre ou é preso são os finais negativos, e não os positivos. As razões que levariam alguém a simpatizar com um *serial killer* que sequestra crianças são de cunho moral e não cabem serem discutidas neste trabalho.

Algo que fica claro para nós é que a interatividade presente no objeto se dá muito mais na ordem da narrativa do que em mecanismos ligados ao jogo. Se um personagem se envolve em uma luta, por exemplo, o interator não tem a possibilidade de desenvolver suas habilidades de combate, variando comandos de ataque e defesa, esquiva, fuga. O interator não pode estabelecer uma estratégia para vencer o adversário, decidir como, onde e qual golpe aplicará a seguir, como em um jogo que possui a possibilidade de combate. A interação limita-se a apertar os botões e realizar os movimentos determinados pelos *Quick Time Events*, cuja execução tem influência no resultado da luta, mas mesmo se o personagem morrer, o evento não representa uma interrupção no fluxo da narrativa.

Esse é um bom exemplo da dinâmica de *Heavy Rain*: em um jogo narrativo tradicional, o desafio de vencer a luta seria uma condição para a continuidade da narrativa. O jogador iria testar suas habilidades, caso perdesse, tentaria novamente até esgotarem suas chances (*game over*) ou até vencer o desafio. Vencendo a luta, provavelmente receberia o avanço da narrativa como prêmio, geralmente em forma de uma *cutscene*.

Em *Heavy Rain*, no entanto, além da natureza do desafio ser diferente (realizar movimentos determinados e apertar certos botões que tem ações pré-determinadas na luta, sem que o interator possa escolher como lutar, configurando mais um desafio de agilidade do que de estratégia), o avanço da narrativa irá acontecer mesmo que o personagem perca a luta e até mesmo morra. O interator não age dentro do universo diegético com a intenção de superar desafios e receber uma *cutscene* narrativa como “prêmio”: o interator age para *modificar* a *cutscene*

que virá a seguir, ou em capítulos futuros. Isso reforça nosso argumento de que não existe uma condição exegética de vitória ou derrota, apenas a continuidade e conclusão da narrativa.

Reforçando a nossa análise há o fato de o criador e diretor da cibermídia, David Cage (KELLY, 2009), chegou a afirmar em entrevistas que *Heavy Rain* não possuía um *game over* no sentido tradicional, como em outros jogos, mas uma conclusão da história, mesmo que todos os personagens morressem. Em uma outra entrevista, Cage (WELSH, 2010) afirmou que as primeiras vezes que algumas pessoas jogaram pela primeira vez não percebiam que estavam fazendo escolhas que iria afetar o final, portanto não sentiam estar fazendo algo “certo” ou “errado”, pois o enredo sempre continuava. O que reforça mais ainda sua condição de narrativa interativa do que a de jogo com uma narrativa, já que o direcionamento é para a interação com e modificação da história do que propriamente com regras, mecânicas e desafios, como em um jogo.

4.1.4 Narrador

O último tópico presente entre os requisitos da narrativa, de acordo com o nosso enquadramento teórico, é o narrador. O narrador aparece de forma indireta e tácita em Eco (2011), mas para Gancho (2002) é o elemento estruturador da narrativa. Gancho questiona a presença (ou a necessidade) do narrador em outras mídias que não sejam prosa de ficção, pois a ação estaria acontecendo diretamente diante do espectador, em algo que Xavier (2003) chamaria de *modo dramático* de representação, sem a necessidade de um mediador. Como vimos na subseção 2.2 sobre Narrativa Interativa, Xavier (2003) afirma que, no cinema, a câmera pode ser interpretada como um narrador, pois tem um certo controle sobre como a história será contada visualmente, decidindo distância, foco, enquadramento, movimento, etc. Essa lógica pode se estender a muitos tipos de videogames, por também serem mídias audiovisuais. Entretanto, no caso dos videogames existem particularidades, por serem mídias majoritariamente interativas.

Existe, em grande parte dos jogos, uma interface de natureza exegética, que fornece informações sobre os personagens, *status* do jogo, assim como indicações de quais comandos de ação devem ser executados ou até de como avançar em determinadas fases ou obstáculos. Em *Heavy Rain*, esses dois casos estão

presentes: existe a câmera que *mostra/narra* o jogo, e a interface exegetica, mas como veremos, cada um deles têm suas peculiaridades em relação ao padrão dos jogos narrativos em terceira pessoa.

A angulação, enquadramento e movimentação de câmera é algo inerente às mídias audiovisuais, mesmo que seja criada de forma virtual, como é na maioria dos videogames. Em muitos casos, jogos entregam o controle da câmera virtual ao próprio jogador, que pode escolher pra qual direção “olhar”, a partir de um (ou mais) determinado eixo, aproximação e velocidade de movimentação. Porém, esse controle é bem limitado, pois não permite um controle de distância e foco, por exemplo.

No caso da cibermídia que analisamos, o caso é um pouco diferente, mas com limitações semelhantes: existem duas ou três câmeras com enquadramento, ângulo e distância fixos, e o interator pode decidir por qual delas observar a cena. O interator não possui o controle direto da câmera, pois não pode escolher para onde olhar, mas *por onde* olhar.

A câmera em *Heavy Rain* assume uma posição em terceira pessoa, e como dissemos, é mais fixa do que em vários outros exemplares de cibermídias (ou jogos narrativos em terceira pessoa, como *The Witcher 3* e *GTA V*, por exemplo) para consoles. Em conjunto com a câmera, existe também uma interface gráfica informativa. Essa interface nos revela informações de contexto sobre o capítulo, como dia, hora, local e quantidade de chuva, e ensina o interator a se mover e interagir dentro do universo diegético. Também é através dessa interface que o interator pode se guiar sobre o que fazer, acessando os “pensamentos” do personagem ao apertar o gatilho R2 (figura 11), o que indicará se há alguma fala ou ação possível.

Figura 11: Pensamentos de Ethan em *Heavy Rain*



Fonte: Quantic Dream, 2016.

A partir dessa interface também é o meio com que o interator descobre com quais itens o personagem pode interagir e com qual comando pois diferente da maior parte dos jogos de ação em terceira pessoa (como *Zelda: The Ocarina of Time* ou até de outros jogos já citados nessa seção, por exemplo), não há um sistema de **regras fixo** para os comandos de interação para cada objeto no jogo. Assim, algumas gavetas podem ser abertas e outras não, algumas garrafas podem ser pegadas e outras não, um chute ou soco pode ser executado de diversas maneiras, o mesmo comando pode servir para ações bem diferentes (como se pode ver nas figuras 12 e 13), alguns personagens iniciam os *QTE* e outros não.

Figura 12: Comandos “Cima” e “R1” usados para movimentação



Fonte: Quantic Dream, 2016.

Figura 13: Comandos “L1” e “R2” usados para girar em interação

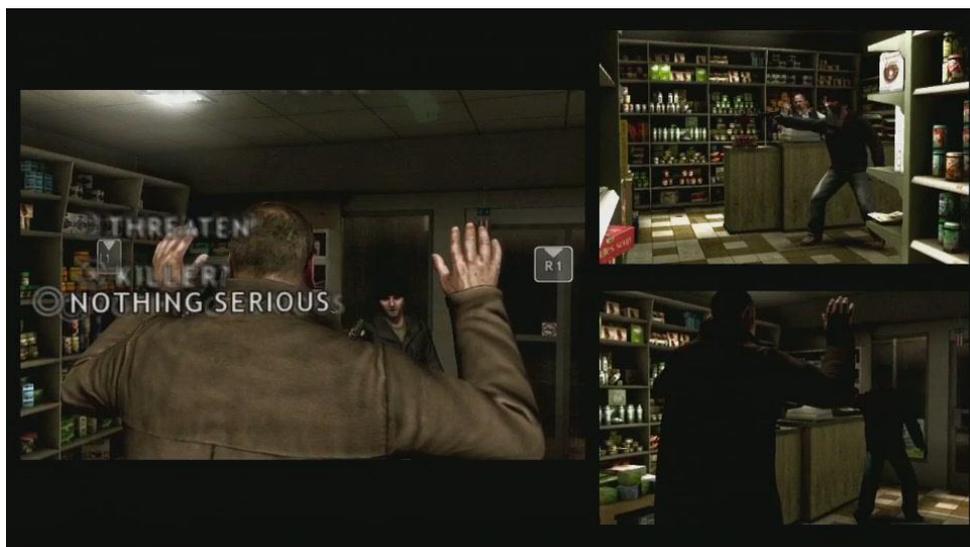


Fonte: Quantic Dream, 2016.

Essa interface sinaliza até como realizar os comandos possíveis durante os *Quick Time Events*, que são parte da principal mecânica de interação e agência com a narrativa de *Heavy Rain* (sendo os resultados desses eventos os principais modificadores do enredo e da história), já que as ações possíveis de comando no controle não fixas em relação às ações desempenhadas pelos personagens dentro da diegese de *Heavy Rain*

É interessante que em *Heavy Rain* seja necessário até ensinar o interator a se mover, o que provavelmente é a ação mas intuitiva dentro do universo de uma cibernídia em três dimensões e com visão em primeira ou terceira pessoa, criada para consoles: movendo as setas direcionais ou os botões analógicos, a maioria dos interatores espera que o personagem se mova. Porém, como dissemos quando falávamos sobre os personagens, os controles em *Heavy Rain* são diferentes: é preciso pressionar L2 para andar, e mover o analógico esquerdo para direcionar o personagem. O analógico direito, que tradicionalmente direciona o “olhar” da câmera, é utilizado como botão para interagir com objetos do cenário. Usando esse botão, o interator consegue direcionar o olhar do personagem para esquerda ou direita, para descobrir se há itens com os quais seja possível interagir, mas isso não provoca grandes mudanças de enquadramento ou posicionamento na câmera (figura 14).

Figura 14: Ângulos possíveis da mesma cena em *Heavy Rain*



Fonte: Quantic Dream, 2016.

A câmera da cibermídia dos mostra/descreve o cenário e os personagens, a interface nos fornece informações contextuais, informa e descreve ações possíveis e possibilidades de interação e ainda nos leva para dentro dos pensamentos dos personagens, não sendo difícil argumentar que no caso de *Heavy Rain* a junção das câmeras com a interface servem como um narrador onisciente e onipresente, o que Gancho (2002) classificaria como um *narrador em terceira pessoa*.

Embora Eco (2011) não fale de maneira direta no narrador, chegamos à conclusão de que este item está presente de forma implícita em seu texto sobre os requisitos fundamentais da narrativa. Segundo Eco (2011), o leitor cria para si um “Autor-Modelo” a partir das estratégias textuais utilizadas pelo autor empírico. Esse movimento de criação do Autor-Modelo é complementar à movimentação do autor em utilizar determinadas estratégias para identificar ou mesmo para criar um Leitor-Modelo, que seria capaz de identificar e reconstruir tais estratégias para acessar o conteúdo do texto.

Em *Heavy Rain*, podemos entender a estratégia de modificar o sistema de movimentação como uma forma de criar ou “educar” um Leitor-Modelo, pois são necessários constantes lembretes de como se dá a movimentação no universo diegético e a interação com este. Outra estratégia pertinente é a de criar “falsos” desafios: uma luta na qual o interator não testa verdadeiramente suas habilidades estratégicas e motora, mas ainda existe a sensação de urgência e de possibilidade de falha; um “labirinto” em uma usina elétrica abandonada no qual não há limite de

tempo nem possibilidade de morte ou falha; o desafio de sair de dentro de um carro afundando no rio no qual mesmo que o interator não realize nenhuma ação o personagem consegue sair com vida.

Fora essas estratégias mais evidentes, podemos observar alguns outros pontos que vão formando a imagem do Interator-Modelo da cibermídia: a impossibilidade de se engajar livremente em combates ou de interagir com automóveis e outros objetos que não sejam predeterminados e com relevância para a trama; a impossibilidade de pular as *cutscenes*; a limitação do ambiente, com cada cena se passando em um único local, sem a possibilidade de sair deste e ir para outro lugar (figura 15).

Figura 15: Depois de iniciar a tortura, não é possível parar ou escolher os movimentos futuros



Fonte: Quantic Dream, 2016.

Estas estratégias nos levam a entender que o Interator-Modelo pensado pelos desenvolvedores é alguém que tem forte interesse em narrativa, disposto a sacrificar muito da liberdade característica de cibermídias destinadas a consoles para acompanhar um enredo que lhe chame a atenção e ter a chance de interagir com ele, mesmo que para isso não possa interagir tanto com o mundo diegético em si.

4.2 Elementos de Jogo

Embora tenha sido possível abordar diversos requisitos de jogo dentro das categorias de narrativa, algumas ficaram sem ser mencionadas. A questão da

existência de jogadores foi abordada explicitamente ao falarmos sobre os personagens, mas outros tópicos estão presentes da discussão de forma indireta.

4.2.1 Regras

Mesmo que não tenhamos citado nominalmente, a parte de regras está presente ao falarmos do enredo e história, ao citarmos as condições de avanço da narrativa. Podemos entender como uma regra o fato de que ao errar ou não realizar os *QTE* o personagem está sujeito à morte, e o fato de que as ações e escolhas do personagem em um capítulo ecoam nos capítulos futuros. Também podemos entender como regra que não possamos sair dos locais e nem realizar ações que não sejam determinadas pela narrativa, e que a narrativa sempre continua, mesmo com a morte ou falha dos personagens.

Figura 16: Esquema de controles e regras de movimentação



Fonte: Quantic Dream, 2016.

E, apesar de termos exposto o quão inconsistente é o sistema de controles e as supostas regras que restringem ou possibilitam as ações dos personagens no jogo – especialmente durante os *QTE* e interações com diferentes objetos -, *Heavy Rain* apresenta um esquema fixo de comandos para acessar os pensamentos e a movimentação fora de *QTE* (orientação e caminhada) dos personagens. Além disso, também tem regras claras de movimentação, em relação aos comandos que se referem a elementos exegéticos como alterar a câmera e pausar, e da necessidade

de o interator apertar os botões indicados nos comandos assim que eles aparecem para que as ações sejam bem-sucedidas no game. O esquema de controle pode ser observado na figura 16.

4.2.2 Esforço e Engajamento do Jogador

Ao falarmos sobre personagens, explicitamos a necessidade de que exista um interator para que a trama de *Heavy Rain* se desenvolva. Existem momentos nos quais mesmo que o interator não realize as ações necessárias, especialmente nos QTE, a ação da narrativa continua. Porém, esses momentos não acontecem espontaneamente: é necessário que o interator encaminhe os personagens até essas situações. E ainda assim, existem diversos momentos em que a narrativa só se desenvolve com a interação de um agente externo.

4.2.3 Resultados Quantificáveis

Ambos textos que usamos para nortear o estudo dos jogos falam em resultados quantificáveis, ou seja: condições de vitória ou derrota, ou pelo menos uma valoração objetiva do desempenho. Como vimos em diversas seções da análise da narrativa, mas especialmente nas seções dedicadas aos personagens e a história e enredo, *Heavy Rain* não possui condições claras de vitória e derrota. Embora seus desfechos possíveis possam receber algum tipo de valoração por parte do jogador, não há critério objetivo para isso dentro da estrutura do jogo, pois o jogador, independente das ações, sempre chega a um fim “oficial” do jogo.

Os critérios de resultado podem ser entendidos como subjetivos, pois estão ligados às possibilidades da narrativa. No caso específico de *Heavy Rain*, podemos considerar que mesmo Ethan se mate no final (uma indicação de que ele falhou), essa é uma condição de falha diegética da narrativa e não é necessariamente um valor quantificável. Nesse mesmo cenário, podemos também compreender que a morte de Ethan não é igual a indicação de que o jogador falhou também, pois a cibermídia oferece nesse mesmo cenário ao jogador a satisfação de “virar o jogo”, o que seria indicado como conquista na condição de “vencer/terminar” o jogo. Portanto, podemos concluir que *Heavy Rain* não possui resultados quantificáveis de derrota.

4.2.4 Sistema

Katie Salen e Erick Zimmerman definem um sistema como “um conjunto de coisas que se afetam em um ambiente para formar um padrão mais amplo que é diferente de qualquer parte individual” (2004, p. 81). Com esta definição, podemos pensar em mais de um modo no qual enquadrar *Heavy Rain*: como um produto de uma mídia digital, que reúne o resultado do trabalho de pessoas de diversas áreas de *expertise*: os *designs* da cibermídia; os códigos de programação; a narração dos personagens; o roteiro; a captura de movimentos dos atores; cada “coisa” individual se afetando em um ambiente que formam um padrão mais amplo que é diferente de cada parte (a cibermídia finalizada).

Também podemos entender a partir do viés narrativo: uma narrativa possui diversos elementos (personagens, tempo, história e narrador) que são individuais, mas interagem para formar um padrão maior e diferente, o enredo. Dessa forma, concluímos que *Heavy Rain* possui as características necessárias para ser considerado um sistema.

4.2.5 Artificialidade

A artificialidade se refere ao fato de que em um jogo as consequências das ações são negociáveis, ficando de fora da ordem do “mundo real”, sem precisar ter uma consequência real para as ações dentro do jogo. Ao nos engajarmos com uma narrativa ficcional, sabemos que os eventos narrados não são reais, e por mais que nem sempre possamos controlar nossas emoções, essa não é uma consequência necessária à uma narrativa.

Novamente, aqui podemos encarar *Heavy Rain* de duas formas: o encarando como um produto digital interativo, no qual o erro ao realizar as ações solicitadas não possui nenhuma consequência fora da ordem da própria cibermídia; ou como uma narrativa ficcional, que é naturalmente artificial, não possuindo consequências no “mundo real”.

Que Gancho (2002) e Eco (2011) escrevam justamente sobre narrativas ficcionais e suas categorias tenham nos servido tão bem só reforça o caráter artificial do nosso objeto de análise. Portanto, *Heavy Rain* possui artificialidade como uma de suas características.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao fim deste trabalho, que consistiu da exposição teórica dos elementos de jogo e de narrativa (assim como seus cruzamentos) e da análise da cibermídia *Heavy Rain* - amparada nas categorias e características referidas nas seções teóricas já citadas, foi possível chegar a algumas conclusões em relação a questão de pesquisa e os objetivos propostos.

Na seção dedicada à narrativa, a partir da exposição e da intersecção dos elementos presentes na obra de Cândida Vilares Gancho (2002) e de Umberto Eco (2011), concluímos em nosso estudo que a melhor definição dos requisitos fundamentais da narrativa são **a) personagens; b) tempo; c) história e enredo; e d) narrador**. Após a identificação destes elementos, eles foram usados como as categorias de análise do objeto, a fim de compreender se elas estariam presentes e que características apresentariam.

Os **personagens** principais de *Heavy Rain* podem ser controlados pelo interator e são Ethan Mars, Madison Paige, Norman Jayden e Scott Shelby. Entendemos que Ethan Mars como o protagonista, enquanto Scott Shelby executa o papel de antagonista. O **tempo** da cibermídia é dividido em 52 capítulos, sendo 50 interagíveis e 18 epílogos não interagíveis e cobre um período de 34 anos, mas com o principal foco do enredo (48 capítulos) são alguns dias de outubro de 2011, a partir do sequestro de Shaun Mars. Há ainda a possibilidade de contar o tempo a partir da quantidade de precipitação da chuva. *Heavy Rain* adota um **enredo** não-linear dividido em capítulos, com alternância no ponto de vista dos personagens. A cibermídia adota a lógica da câmera como narrador, comum no cinema, porém acrescenta uma interface gráfica, muitas vezes interativa, como um complemento à narração das câmeras.

Também concluímos na seção dedicada à narrativa que para algo ser considerado uma narrativa interativa precisa ter todos os requisitos de narrativa e mais **interatividade**, que a partir da obra de Brenda Laurel (1993) e Janet Murray (2003) definimos como “*a possibilidade de humanos realizarem ações que exercem influência em ambientes representativos e de perceber o resultado dessas ações*”.

A partir da análise da presença dos elementos narrativos e de como eles foram configurados em *Heavy Rain*, observamos que este possui todas os elementos fundamentais à uma narrativa, assim como as características de narrativa

interativa descritas acima. Logo, podemos considerar que essa cibermídia pode ser classificada como uma **Narrativa Interativa**.

Na seção dedicada ao jogo, vimos as definições apresentadas por Katie Salen e Erick Zimmerman (2003) e Jesper Juul (2005), as quais comparamos e cruzamos na busca pelos elementos básicos que um objeto precisa ter para ser chamado de jogo. São eles: **a) sistema; b) jogadores; c) regras; d) resultados quantificáveis; f) esforço/engajamento do jogador; e e) consequências negociáveis/artificialidade**. Na subseção seguinte, que dedicamos ao jogo narrativo, vimos a importância da **falha** para um jogo, e como a possibilidade de falhar, e portanto, perder, determina também a possibilidade de ganhar. Então, mesmo em um jogo narrativo, é necessário que exista a possibilidade de perder ao se deparar com um determinado desafio ou obstáculo. E, ainda, que devido à esse fracasso (por parte do jogador em relação aos desafios enfrentados) a narrativa ou desenvolvimento do jogo sejam interrompidos como punição pela falha do agente humano no desafio. Também é necessário observar que esse fracasso pode servir como incentivo para que o jogador tente novamente vencê-lo ou obtenha um desempenho melhor em uma nova tentativa.

Analisando nosso objeto, percebemos que esse possui algumas características de jogo, mas não todas. Vimos que *Heavy Rain* pode ser considerado um sistema, necessita do esforço/engajamento de um interator para garantir a sua continuidade, não possui consequências ou resultados quantificáveis de derrota ou vitória e a presença de regras. No entanto, tanto a necessidade de esforço/engajamento, quanto a questão do sistema também são características necessárias às Narrativas Interativas, assim como as regras também são parte do conjunto das próprias narrativas (na questão da coesão da verossimilhança da história e dos códigos entre autor-leitor). Além disso, verificou-se que não há verdadeiramente a possibilidade de falha, nem condições objetivas de vitória e derrota quanto aos obstáculos e às ações executadas no jogo em si, já que toda ação e consequência proveniente gera a possibilidade de diferentes enredos e desfechos do jogo, mas nunca a condição de "*game over*" ou derrota do jogador que obrigue-o a repetir um desafio até ultrapassá-lo, o que implica na ausência de resultados quantificáveis.

Portanto, ao fim dessa pesquisa, podemos concluir que *Heavy Rain* **não é um jogo** ou que, pelo menos, figura nos *casos limite* sugeridos por Salen e Zimmerman

(2004) e Juul (2003), junto com os *RPG's* e alguns simuladores como *Minecraft*. Assim como a cibermídia analisada, esses objetos possuem alguns ou quase todos elementos de jogo, são popularmente entendidos como jogos, mas falham em preencher todos os requisitos que seriam considerados fundamentais em um jogo.

Consideramos, portanto, a partir das teorias e das perspectivas de análise adotadas neste estudo, que *Heavy Rain* é uma cibermídia narrativa interativa, pois todos os elementos que são necessários tanto em uma narrativa quanto em uma narrativa interativa estão presentes nesse objeto. Entretanto, não podemos desconsiderar que *Heavy Rain* tem algumas características associadas aos jogos, como presença de um jogador (interator), a necessidade de esforço e engajamento do interator e até a presença de regras (mesmo que não fossem sempre consistentes). Também observamos que existe um sistema a partir da integração dos elementos da cibermídia, mas como foi observado na análise, a narrativa da mesma forma tem um sistema que a torna coesa em si mesmo.

Compreendemos que *Heavy Rain* foi criado para ser executado exclusivamente em um console *PlayStation*, plataforma normalmente associada à execução de jogos - o que faz com que nosso objeto seja popularmente entendido como um jogo justamente por figurar nesse determinado dispositivo. Apesar disso, essa cibermídia não preenche todos os requisitos necessários para se classificar como um jogo, faltando justamente o essencial: a possibilidade de perder e, por consequência, a ausência de resultados quantificáveis.

Futuramente, podemos analisar outras cibermídias que levantam questões semelhantes quanto sua classificação, como por exemplos os títulos da *Telltale*, como *The Walking Dead* e *Game of Thrones*; títulos da *Supermassive Games*, como *Until Dawn* e *Hidden Agenda*; ou da *Square Enix*, como *Life is Strange*, todos estes sendo conhecidos pelo forte apelo narrativo. A proposta seria identificar se estas cibermídias se enquadram na mesma classificação de *Heavy Rain*, ou se possuem características que os encaixam mais em uma definição do que a outra, ou que os tornam mais limítrofes entre narrativa interativa ou jogo narrativo, para buscar uma melhor compreensão dos pontos-chave que separam ou aproximam estas categorias.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. **Cybertext: perspectives on ergotic literature**. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.

AARSETH, Espen; CALLEJA, Gordon. **The Word Game: The ontology of an indefinable object**. 2009. Disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/6c85/bdd2216a56e296cdc708af0480c4a20cd21c.pdf?fbclid=IwAR0ojGNLE-9rjUIYsmh_ny-hN49D9szeK00ylner13DGoUul3JCHJyshPY8>. Acesso em: 28 set. 2018.

AARSETH, Espen; GRABARCZYK, Paweł. AN ONTOLOGICAL META-MODEL FOR GAME RESEARCH. In: DIGRA INTERNATIONAL CONFERENCE, 18., 2018, Turim. **Proceedings...** . Turim: Digma, 2018. p. 1 - 16. Disponível em: <<http://www.digma.org/digital-library/publications/an-ontological-meta-model-for-game-research/>>. Acesso em: 10 nov. 2018.

BARTHES, Roland. **Image Music Text**. London: Fontana Press 1977.

BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Picnic Spoils the Rain**. 2010. Disponível em: <https://www.gamasutra.com/view/feature/132800/persuasive_games_the_picnic_.php>. Acesso em: 07 jun. 2018.

CAMPANELLA, Rodrigo. Caminhando não se chega lá: Definições para o conceito de jogo e o caso dos simuladores de caminhada. 2018, Joinville. **Anais...** . Joinville: Intercom, 2018. p. 1 - 15. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-0657-1.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2018.

CHESTER, Nick. **Cage: Heavy Rain 'not a videogame anymore in my mind'**. 2009. Disponível em: <<https://www.destructoid.com/cage-heavy-rain-not-a-videogame-anymore-in-my-mind--158115.phtml>>. Acesso em: 07 jun. 2018

ECO, Umberto. **Lector in Fabula: A cooperação interativa nos textos narrativos**. São Paulo: Perspectiva, 2011. 219 p .

ECO, Umberto. **Seis Passeios pelo Bosque da Ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. **Introdução Ao Estudo de Jogos**. Porto Alegre: Editora Ufba, 2018. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/27659>>. Acesso em: 25 nov. 2018

FRASCA, Gonzalo. **Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative**. 1999. Disponível em <<http://www.ludology.org/articles/ludology.html>>. Acesso em: 20 nov. 2018

GANCHO, Cândida Vilares. **Como Analisar Narrativas**. São Paulo: Editora Ática, 2002.

HARADA, Janaína. **Que indústria fatura mais: do cinema, da música ou dos games?**. 2018. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/que-industria-fatura-mais-do-cinema-da-musica-ou-dos-games/>>. Acesso em: 25 nov. 2018.

Heavy Rain Wiki. Disponível em: <https://heavyrain.fandom.com/wiki/Heavy_Rain_Wiki>. Acesso em: 07 out. 2018.

JENKINS, Henry. **Game Design as Narrative Architecture**. Firstperson, p.118-130. 2002

JUUL, Jesper. **The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness**. In Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003. Disponível em: <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/?fbclid=IwAR17NQJhQHNj9QfU3gWclrWE9YYq0knsWFpbBs7N1-d_wxtBBleSOrdZkxo>. Acesso em: 24 out. 2018>

JUUL, Jesper. What computer games can and can't do. In: **Proceedings of Digital Arts and Culture Conference**, Bergen: 2000. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/wcgacad.html>>. Acesso: 09 nov. 2018

JUUL, Jesper. **The Art of Failure: An Essay on The Pain of Playing Video Games**. Cambridge: The Mit Press, 2013.

LAUREL, Brenda. **Computer as Theatre**. Addison-Wesley Publishing Company. 1993.

MCKEE, Robert. **STORY: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting**. New York: Reganbooks, 1997.

MILLER, Matt. **Heavy Rain and The Birth of Interactive Film**. 2010. Disponível em: <https://www.gameinformer.com/blogs/editors/b/gimiller_blog/archive/2010/02/10/heavy-rain-and-the-birth-of-interactive-film.aspx?PageIndex=2>. Acesso em: 05 jun. 2018.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo. Itaú Cultural: Unesp, 2003

NUTT, Christian. **David Cage and the future of cinematic games**. 2013. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/news/198646/David_Cage_and_the_future_of_cinematic_games.php>. Acesso em: 05 jun. 2018.

QUANTIC DREAM. **Heavy Rain**. Digital. Sony, 2010, 2016.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Londres: MIT Press. Cambridge: MIT Press, 2004.

WELSH, Oli. **Heavy Rain's David Cage**. 2010. Disponível em: <<https://www.eurogamer.net/articles/heavy-rains-david-cage-interview?page=3>>. Acesso em: 05 jun. 2018.

XAVIER, Ismail. Do texto ao filme: **A Trama, a Cena e a Construção do Olhar no Cinema**. In: PELLEGRINI, Tânia [et al.]. Literatura, cinema e televisão. São Paulo: SENAC: Instituto Itaú Cultural, 2003.