

# Diferenças Narrativas em Games: caso Ilha Cabu

*\*Sabrina Carmona*

Atualmente, entre os jogos eletrônicos, co-existem dois tipos de narratividade mais comuns. Entre os jogadores, essas narrativas são denominadas como narrativas em primeira pessoa e em terceira pessoa. Sendo essas diferenças de cunho narrativo, nosso olhar se voltará para as características e consequências de uma e de outra forma de narrar jogos digitais.

Nos jogos de terceira pessoa é possível visualizar o personagem principal e controlá-lo em sua história. Nesse caso, o jogo narra a história daquele personagem, sendo que, os eventos e as ações no decorrer do jogo são apenas vivenciados pelo personagem que vemos e, em alguma medida, controlamos. Normalmente, o personagem que é controlado é visto de trás, de corpo inteiro ou apenas da cintura para cima, como se ele estivesse sendo espionado. Geralmente, por não sermos nós mesmos a executar as tarefas nos jogos em terceira pessoa, tendemos a pensar que eles proporcionam uma imersão menor do que os jogos em primeira pessoa. Talvez sim, se levarmos em consideração somente este aspecto, entretanto não podemos nos esquecer da força imersiva proporcionado pelo controle do mouse ou joystick.

Além do controle de um avatar em jogos de terceira pessoa, normalmente contribui para a imersão, um roteiro intrigante, as sequências de ações constantes e uma trilha sonora empolgante, fatores que tem sido, em minha opinião, consideravelmente melhores em jogos de terceira pessoa. Bons exemplos de jogos em terceira pessoa são God of War, GTA, Resident Evil 4, Metal Gear Solid e a série Tomb Raider.

Não podemos deixar de falar também dos RPGs quando se tratando de jogos em terceira pessoa. RPGs são Role-Playing Games, ou seja, jogos onde o jogador entra no papel de um personagem, deixando claro que quem está participando do jogo está realizando ações e agindo de acordo com as características do personagem que incorpora. O jogador passa a viver a experiência possibilitada pelo personagem.

Não é à toa que os personagens mais memoráveis na maioria dos jogos de vídeo games são os personagens no qual temos a narrativa sendo em

---

\* Sabrina Carmona é aluna no Curso de Tecnologia Superior em Jogos Digitais da PUCSP e colaboradora no Projeto de Pesquisa Ilha Cabu.

terceira pessoa, pois o jogador vive a história refletida por este avatar, e não a dele. Ele pode sim se identificar imensamente com o personagem, ou até mesmo com seu propósito e/ou objetivo, mas ele sempre dirá que aquela experiência é toda do personagem, e não dele.

Por outro lado, nos jogos cuja narrativa se dá em primeira pessoa temos um estilo de jogo de computador e vídeo-game, no qual se vê o ponto de vista do protagonista, sendo o jogador aquele que encarna outro corpo, pois, irá agir e decidir estando no corpo do personagem. Dele, dando a impressão de que de si, verá geralmente, apenas as mãos. Sendo assim, jogador e personagem se fundem, provocando a sensação no jogador de agir diretamente no ambiente e não, como nos jogos em terceira pessoa, através de um personagem.

Com o passar do tempo, as narrativas em primeira pessoa foram se afinando para um estilo específico, o FPS (do inglês, First Person Shooter), ou seja, tiro em primeira pessoa. Ainda existem poucos jogos que trazem a primeira pessoa sem que seja em um gênero de FPS, mas são raros os casos. O gênero também ficou conhecido como "Estilo Doom" ou "Tipo Doom", devido à popularidade desse jogo, desenvolvido pela ID Software.

Um dos FPS's que ganhou muita fama entre os jogadores na atualidade foi Counter-Strike. Este título começou por ser apenas uma modificação do jogo Half-Life, da Valve, e tornou-se rapidamente um dos FPS's mais conhecidos, havendo ainda hoje competições das versões mais antigas. Atualmente, Bioshock é um jogo muito citado, já que sua imersão foi considerada impressionante.

Os jogos em primeira pessoa apresentam uma relação Eu-Tu com o jogador, já que a imersão no personagem é total no momento do gameplay. O jogador é o personagem em si, e todas as emoções e dificuldades sentidas pelo personagem serão sentidas pelo jogador também, já que o mesmo fica imerso no jogo. Neste caso, o jogador participa ativamente da história, das ações, decisões, desafios e consequências do jogo, providenciando mais uma vivência do personagem do que uma experiência de espectador, mesmo porque as *cutscenes*, ou cenas de introdução, tendem a ser menores neste estilo de jogo.

Isso também se dá pela característica dos jogadores que preferem este gênero de jogo. Pessoas que optam pelo FPS querem mais interação e ações do que as que preferem jogos em terceira pessoa. Isso não significa que um seja melhor que o outro, muito pelo contrário. Os jogos são extremamente diferentes, e cada um tem a sua característica predominante.

Para o projeto da Hiperídia-Jogo Ilha Cabu, foi decidido o uso da narrativa em primeira pessoa, pois buscamos uma imersão maior no ambiente. O propósito do jogo é oferecer uma vivência ao jogador do mundo presente na

ilha, e também desvendar seus desafios e detalhes, fazendo parte da história, como o personagem principal do jogo. Além disso, para essa decisão, considerou-se o nível de interação que o roteiro propõe, dado o grande número de desafios (puzzles) que o jogador poderá resolver. Sendo em primeira pessoa, o jogador poderá sentir sua experiência enriquecida, como se ele estivesse vivendo na ilha e passando pelos desafios, fazendo suas escolhas e experimentando as consequências de seus atos durante o próprio jogo.

Em suma, acreditamos que o usuário terá sua experiência melhorada ao jogar o jogo em primeira pessoa por ser um ambiente extremamente interativo e intrigante, no qual o jogador se identificará com os objetivos propostos, e se motivará mais para resolver estes desafios.

### **Bibliografia consultada:**

- Robert H. Bates – Analytic Differences
- Lee Sheldon - Character Development and Storytelling for Games
- Jo Bryce - Spectacle of the Deathmatch: Character and Narrative in First-Person Shooters
- Noah Wardrip-Fruin – First Person