

O QUE HÁ NUM NOME: O NOMEAMENTO EM NARRATIVAS GERADAS POR BANCOS DE DADOS RECOMBINANTES EM GAMES

Bernardo Queiroz¹

PUC-SP

RESUMO

Temos observado um retorno de traço de games que caiu em desuso: A proibição do uso de pontos-de-controle (*save points*) ou arquivos de salvamento. Unindo isto com a ideia de roteiro como bancos de dados (FECHINE, 2011), obtemos games que possuem um alto valor de replay, já que sua história é gerada por combinação, e a incapacidade de salvamento força cada história até o fim. E um valor aparentemente insignificante nessa forma *Database* (MANOVICH, 2000), parece ter um fator de peso na experiência: a capacidade de nomear seus personagens. Se o jogo com morte-permanente, ou *Permadeath*, é um modelo de Dispositivo de controle (FOUCAULT, 1985), podemos encarar o nomeamento como um ato de subjetivação do jogador. Para abordar esta relação, faremos uma análise de dois jogos que possuem estas características: *X-com Enemy Unknown*, jogo de combate de turnos, e *Faster Than Light*, um jogo de sobrevivência estelar.

Palavras-chave: Banco de dados. Recombinancia. Permadeath.

ABSTRACT

We have observed a return of game characteristic that has fallen out of use: The lack of use of save files or save points of any kind. That, with the concept of script as database, makes games that have a high replay value, as it's stories are created by combinations, and the lack of saves forces each history to it's end. A single capacity apparently without importance seems to have some weight in the experience: the capacity for the player to name his or her characters. If the permadeath game is a control device (FOUCAULT, 1985), we can see the naming as act of subjectivation by the player. To approach this relationship, we will analyze two games that have this trait: The turn based combat *X-com Enemy Unknown*, and the stellar survival game *FLT: Faster Than Light*.

Keywords: Database. Recombination. Permadeath.

¹ Mestre em comunicação pela UFPE e Doutorando em Comunicação e Semiótica pela PUC – SP.

1 INTRODUÇÃO

Interrogator: Raven? *[pausa]* Raven, Eu te fiz uma pergunta.

Mystique: Eu não respondo pelo meu nome de escrava.

Interrogator: Raven Darkholme? Esse é seu nome, não é? Ou Magneto te convenceu que você não tem mais família?

Mystique: Minha família tentou me matar, seu saco de carne patético.

- Mística, X-Men 3.

A princípio, um nome parece uma característica pequena e arbitrária. Um pequeno traço num sistema muito mais complexo de significados e informações que permeiam tudo o que fazemos. Não necessariamente. Nas culturas antigas, o poder dos nomes era conhecido como relações de poder. Saber o nome real de uma coisa dava poder sobre ela, e alterar seu nome mudava sua natureza. A deusa da justiça do egito Ma'at, tinha um nome secreto que nunca era registrado para que ninguém pudesse reverter suas decisões ao pronuncia-lo ao contrário. Ulysses muda seu nome para "Ninguém" para escapar do monstro Ciclope, mas em seu orgulho revela seu verdadeiro eu para Poseidon, o pai de ciclope, que destrói sua frota de navios. Para Confúcio, o princípio da sabedoria consiste em chamar as coisas com seus verdadeiros nomes. E toda criança sabe que quando nossas mães nos chamam pelos nossos nomes completos, é por que a coisa ficou séria.

Nomes fazem partes de vários tipos de jogos, sejam eles jogos de computador ou não. E como são componentes de sistemas de regras, os nomes também nos dão informações importantes, e carregam consigo uma série de significados imbricados dentro de si mesmos. Assim como as regras que fazem com que os jogos sejam reconhecíveis como tal, nomes fazem parte dos muitos dispositivos que ordenam aspectos da nossa existência, e como tal, passam despercebidos. Porém despercebidos não quer dizer sem influência.

Um dispositivo é um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais,

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode tecer entre estes elementos (FOUCAULT, 1984, p. 244).

Essas regras e estruturas do que fazer ou não fazer exercem um poder que FOUCAULT (apud DELEUZE, 1992, p. 156) chamou de Linhas de Força, que essencialmente dominam e orientam práticas e discursos dentro de um dado dispositivo. As linhas de força atuam como “flechas que não cessam de penetrar as coisas e as palavras”

Um exemplo de regras que foram mudando com o passar do tempo foi a forma como a morte em *Games* é encarada. Originalmente, todos os jogos eram baseados em cartuchos de memória ROM (Read Only Memory – Memória somente de leitura), o que impedia que dados fossem salvos ou alterados. Com o desenvolvimento da tecnologia, começou a ser possível salvar os jogos para que eles fossem continuados depois, eliminando a necessidade de reinício de cada *playthrough*. Os jogos puderam ter narrativas mais complexas e longas, e também acabaram se tornando mais e mais tentativa e erro. A vitória não era mais uma provação, era uma questão de tempo. Resultado: A morte tornou-se apenas um obstáculo e não um fim.

Recentemente, alguns jogos tem ido contra a corrente. Geralmente vindo de produtores independentes, mas que em alguns casos também tem sido adotado por algumas iniciativas de grandes estúdios. Embora sejam jogos longos, bem diferentes das partidas curtas dos anos 80 e início dos anos 90, eles possuem esta característica de serem finitos em termos absolutos. Neste, a morte é algo realmente permanente. Por isso o nome: *Permadeath*.

O que parece ser algo para aumentar a dificuldade de um jogo acaba se tornando algo maior. A possibilidade de perda total do esforço até aquele momento aumenta a sensação de risco. Mas essa sensação parece ser mais forte quando colocamos algo nosso dentro. Embora seja impossível reverter a regra de morte permanente, a capacidade de nomear tem certas consequências: Dar outro significado, e outra vida, para aquela experiência.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

Sem esse significado, o próprio poderio do dispositivo sofre. Sem a capacidade de nos colocarmos dentro de qualquer jogo de regras, ele também perde a potencia. Só existe poder com possibilidade de fuga.

Um poder só pode se exercer sobre o outro na medida em que ainda reste a este último a possibilidade de se matar, de pular pela janela ou de matar o outro. Isso significa que nas relações de poder há necessariamente a possibilidade de resistência, pois se não houvesse possibilidade de resistência violenta, de fuga, de subterfúgios, de estratégias que invertam a situação não haveria de forma alguma relações de poder.” (FOUCAULT, 1984 p. 277).

Assim, ao optar por colocar nomes próprios em nossos personagens virtuais destes jogos de morte permanente, fazemos de um jogo de regras objetivo uma ferramenta de subjetivação. Ao invés de estar fora delas (o que nos impediria de jogar), fazemos com que aquela seja a nossa experiência privada, pessoal e com nossos próprios sentidos, como pretendemos demonstrar nas análises que se seguirão.

2 X-COM – ENEMY UNKNOWN: “WHAT? NO! THIS ISN'T RIGHT! THIS ISN'T RIGHT!”²

Produzido pela mega-produtora Firaxis, *X-Com Enemy Unknown* é um jogo de estratégia de turnos que coloca a defesa da terra nas mãos do jogador como “O Comandante” do projeto X-com. O Game oscila entre um modo global de manutenção de bases e interceptação abstrata de OVNI's (Objetos voadores Não Identificados) em tempo semi-real. Mas a característica que o define são as missões em terras, com times de soldados controlados individualmente. Estes soldados possuem características próprias geradas de maneiras mais ou menos randômicas. Também adquirem experiência e promoções, se tornando operativos melhores e engrenagens mais vitais das estratégias de campo do projeto. Eles também possuem aparências razoavelmente configuráveis e é

² Segundo um jogador, foram estas as palavras que ele gritou na primeira campanha que jogou na dificuldade “Impossível.” Disponível em: <<http://steamcommunity.com/app/200510/discussions/0/846959998009324310/>>. Acesso em: 10 abr. 2014.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

possível dar nomes a eles. Mas fora isto, eles não possuem nenhuma característica que os tornem distintos uns dos outros.

X-Com: Enemy Unknown também possui um modo de morte permanente chamado *Ironman Mode*. Quando este modo é ativado, algo que ocorre quando o novo jogo é criado, o sistema salva cada movimento e decisão do jogador no momento que ela é feita. Efetivamente, ela faz com que o jogador perca a capacidade de recarregar as missões e refazer escolhas erradas. Faz, efetivamente, que a morte mate de verdade.



Figura 1 - Soldados com armaduras e aparências configuráveis
Fonte: Divulgação

Isso fez uma grande diferença na forma como o jogo é foi experimentado pela comunidade de jogadores, sendo inclusive uma grande surpresa para os desenvolvedores. Segundo Anad Gupta (2013), o desenvolvedor chefe,

We thought it would just be this little thing – the idea you can only have one save and then all your decisions are permanent. We thought nah, it's just gonna be a vanity thing. It'll have its fans... but we had no idea that people would say 'if you're not playing on Iron Man you are not playing this game right'. We had no idea it would become this phenomenon within the community.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

Vários jogadores entraram na brincadeira, criando diário onde as histórias de guerra destes soldados eram registradas. Inclusive, imbuindo os soldados com uma boa dose de “personalidade”. Um destes diários foi feito por Richard STANTON (2013), repórter do site especializado IGN,

The first mission goes wrong immediately: Stuart Reid takes point, and runs straight into a Chryssalid. He fires, and hits, but it's not enough – and the rest of the squad's potshots fly wide. The alien immediately skewers Reid and implants him. Yeurgh! Chris Tilly, seeing this, panics like a big jessie – and there's another Chryssalid bearing down on him! It's Luke Karmali to the rescue, who steams in with a big gun and rescues his companion at the last second. Tilly just keeps on blubbing, but at least he's alive.

É interessante observar as reações dos jogadores quando seus personagens “nomeados” morrem. O jogo possui um memorial de agentes mortos que traz seus nomes, posto e operação da baixa. Alguns jogadores inclusive se esmeram em suas criações. Um deles colocou os nomes dos soldados como vingadores da Marvel Comics. Nos fóruns de games, os jogadores trocam anedotas sobre seus soldados favoritos.

So my first heavy got renamed to "Bruce Banner" (and got the nickname "Buster", which I found amusing). My medic support class became "Hank Pym" (hey, he's a doctor). "Carol Danvers" is my offensive assault female. "Clint Barton" is my sniper. Etc. I haven't done any X-Men yet, but they were always my number 2 team growing up, so maybe I'll use them on my second playthrough. I also recolor their armor to match the character as closely as I can.³

Claro que os soldados não possuem características distintas. Mas a natureza da mudança de nome desencadeia um processo específico de semiose, o processo de transformação de sentido causado pela interpretação sónica durante um movimento mental, um processo de criação interna de qualquer obra (COLAPIETRO, 1989). Soldado 003 não nos diz nada, mas observar a morte de seu melhor amigo que está no jogo desde o início da campanha é doloroso. “Nunca nomeie seus soldados como entes queridos. Vê-los morrer é deprimente”, disse o usuário Outfcrlt. Outro usuário diz que “Eu sempre os nomeio. A melhor parte do jogo é a “dor” [da perda]”. Existe inclusive um dos *mods* do jogo que pega nomes dos seus amigos de redes sociais para seus soldados. Um deles

³ Disponível em: <<http://www.gamefaqs.com/boards/655783-xcom-enemy-unknown/64351773>>. Acesso em: 10 mai. 2014.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

inclusive elabora, por piada, uma carta que seria enviada a possíveis parentes pelo comandante:

*"Son, last night in Mexico your mother was murdered by an alien plasma pistol. She served humanity well. Your brother was killed by an alien chryssalid and then after he became a zombie I had to shoot him in the head. He was also a coward as he panicked and shot your sister in the back causing her to bleed out slowly... and she was the only one who could save herself...⁴
You are now an only child"*

Mas existem também seus bônus. "Pelo lado bom, quando um soldado com quem você se relaciona chega a virar um dos seus melhores, você se sente orgulhosos feito um ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥", diz Piplup Le Destructeur.

3 FTL – FASTER THAN LIGHT: ***"IN SPACE, NO ONE CAN HEAR YOU SCREAM."***⁵

Outro jogo que também apresenta a junção de Morte Permanente com nomeamento dos personagens é *FTL: Faster Than Light*. O Game é uma simulação de nave espacial com referências a filmes e séries de Space Opera como Star Trek – Jornada nas Estrelas, de Gene Rodenbery, e Firefly de Josh Whedon. FTL é um jogo com aparência simples, quase retrô, e minimalista, com uma visão Top-Down de uma espaçonave e seu pequeno número de tripulantes. Sua nave é confiada aos planos da Federação e deve escapar de uma abstrata frota rebelde através de saltos espaciais entre as estrelas.

Cada salto leva a uma nova seção, e avança o progresso da Armada Rebelde que persegue a nave fugitiva. E cada salto também nos leva a uma nova situação, novo encontro ou nova tarefa, gerada randomicamente a partir de um banco de situações do

⁴ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/app/200510/discussions/0/792923683634658709/>>. Acesso em 10 mai. 2014.

⁵ Uma das mortes mais comuns de *FTL: Faster than light* é asfixia por exposição á vácuo.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

jogo. Cada seção da galáxia também é criada ao acaso, de modo que cada playthrough é independente.

Isto é garantido por que apenas um save poder ser ativo a cada vez, sendo reescrito a cada decisão do jogador. Os combates são uma estranha mistura entre tempo real e capacidade pausar de maneira livre e dar alguns comandos. E aqui também temos a capacidade nomear os tripulantes.

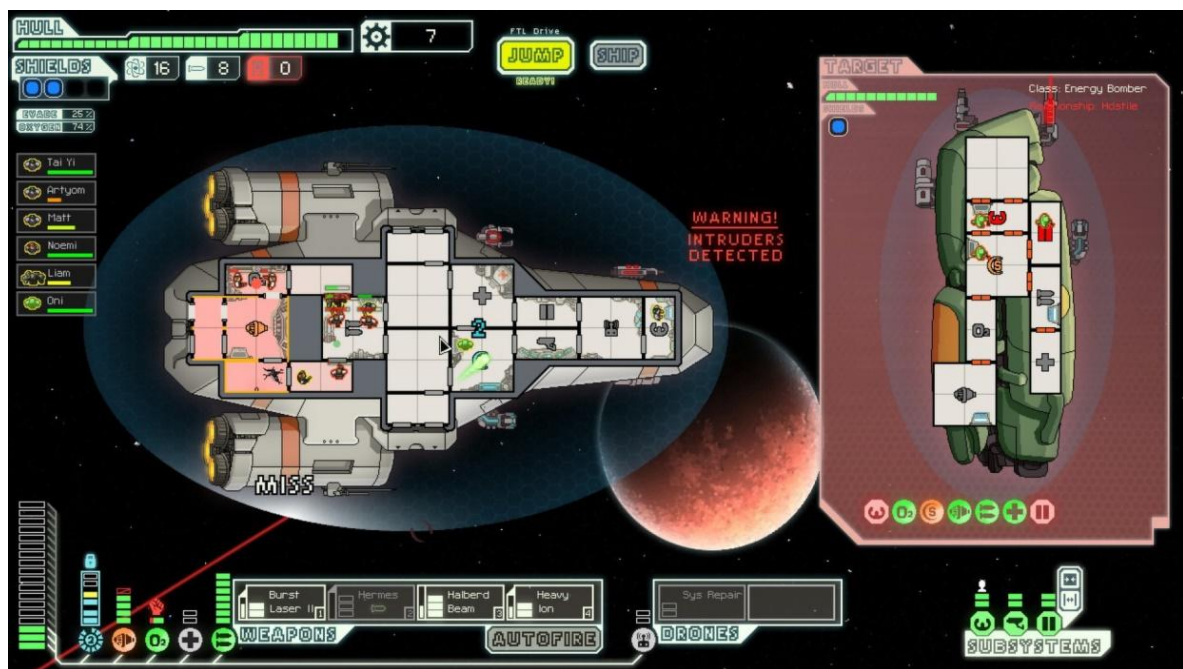


Figura 2 – Visão Top Down com os tripulantes em combate na sala de armas

Fonte: Divulgação

A junção de bancos de dados com personagens nomeados realiza algumas alterações bem significativas. Novos sentidos, bem diferentes do projeto original vão surgindo, não dentro do jogo em si, mas na interpretação que os jogadores fazem das situações, como a sátira do discurso de abertura de *Star Trek* criada pelo jogador Alex Meer (2013).

These are the voyages of the starship Moggy, crewed by a brave band of humans and aliens named after cats that I have known. This was an egregious mistake, as seeing my childhood pets burned, asphyxiated and lasered to death almost immediately proved traumatic. Still, we exist not merely within a universe, but a multiverse. One crew of feline-named space travellers might meet their tragic doom, but perhaps, in a parallel existence, another band of desperate starfarers

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

might just have succeeded... (Of course they didn't. This is FTL. But the multiverse does at least allow for the story to be told anew).

Isso ocorre por que o esqueleto de regras do dispositivo de *FTL: Faster Than Light* obedece a regras de construção de história baseadas não numa narrativa, mas num banco de dados de situações, de forma análoga ao explicado por Yvana FECHINE (2011).

É preciso, como em qualquer outro sistema (paradigma), que haja unidades invariantes (suporte da significação) em relação às quais serão articuladas as unidades variantes (permutáveis), a partir dos usos/escolhas do usuário. A variabilidade define-se em relação a um “núcleo” narrativo invariante (“suporte” da significação) – uma narrativa principal, um percurso de base, uma situação geradora das ações ou outro – e é em relação a ele que devemos conceber unidades narrativas variantes, permutáveis ou “modulares”.

O que é importante lembrar também é existe um terceiro elemento neste processo que é o jogador. É nele que reside a interpretação destes dados selecionados e mostrados pelo dispositivo-sistema. É onde a capacidade optativa de nomeação entra. Se as relações de poder se dão nas regras implícitas e explícitas, este pode ser visto com um dos pontos onde o jogador pode exercer seu próprio poder e criar uma narrativa própria, bem diferente daquela que está sendo mostrada. É onde as Linhas de Força podem ser dobradas sobre si mesmas, realizando uma experiência estética e semiótica única, e pela sua própria estrutura, irrepetível.

uma arte da existência que gravita em torno da questão de si mesmo, de sua própria dependência e independência, de sua forma universal e do vínculo que se pode e deve estabelecer com os outros, dos procedimentos pelos quais se exerce seu controle sobre si próprio e da maneira pela qual se pode estabelecer a plena soberania sobre si. (FOUCAULT, 1985, p. 234)

Segundo um dos usuários de *FTL: Faster Than Light*, “Se X-com me ensinou alguma coisa, é que no segundo em que você dá nome a um personagem em FTL, ele se torna um alvo prioritário instantâneo. Descanse em paz, Phineas Ziggglebeef.” Assim, talvez a mais divertida característica dessa experiência seja a sensação da existência grande Design. Uma mistura de narrativa e performance que nos faz imaginar a sensação de que aquela situação toda é orquestrada pelas mãos manipuladoras de um roteirista

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

que não existe, e que, á exemplo de um G.R.R. Martin digital, parece ter um prazer específico e sádico em nos roubar nossos entes queridos de maneiras criativas e inesperadas.

BIBLIOGRAFIA

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. São Paulo: Editora 34. 1992.

COLAPIETRO, Vincent. **Pierce's Approach the Self**. Nova York: New York Press. 1989.

FOUCAULT, M. **História da Sexualidade III: O cuidado de si**. Rio de Janeiro: Graal. Rio de Janeiro, 1985.

FECHINE, Yvana. Roteiro em novas mídias: uma abordagem a partir da teoria da linguagem. **Revista Galáxia**. São Paulo, n. 22, 222-236, dez. 2011. 1982-2553.

GUPTA, Anand. In: SMITH, Adams. **The Mod Squad: XCOM – Enemy Within Interview**. Disponível em: <<http://www.rockpapershotgun.com/2013/08/27/the-mod-squad-xcom-enemy-within-interview/>>. Acesso em: 9 mai. 2014.

STANTON, Rich. **XCOM – Ironman Diaries Part 2**. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2012/10/22/the-xcom-ironman-diaries-part-2>>. Acesso em: 9 mai. 2014.

MANOVICH, LEV. **The Language of New Media**. Massachussets: MIT Press. 2000.

MEER, Alex. FTL: The Fatal Frontier, Sector 1. In: SALLES, Cecília. **Redes de Criação**. São Paulo: Horizonte/Vinhedo. 2008.