

Ambientes virtuais multinarrativos: A tecnologia de phasing como catalizador de imersão.

Mendes, Thiago G.¹

Resumo

O presente artigo propõe uma abordagem de análise da experiência imersiva à partir de aspectos narrativos, simulacionais e das características do suporte midiático e estuda quais as implicações da tecnologia de phasing, criada pela produtora de jogos digitais Blizzard Entertainment e utilizada no MMO World of Warcraft, na experiência do usuário.

Palavras Chave: Jogos digitais. Game design. Narrativas hipermidiáticas.

¹. Bacharel em Publicidade, Mestrando do Programa de Pós Graduação em Design e Tecnologia da UFRGS, Professor da Universidade Feevale.

Introdução

As tecnologias digitais tornaram possível o surgimento de experiências simuladas que proporcionam às pessoas, não só o papel passivo do ouvinte ou espectador, mas também o de caráter atuante e influenciador na construção de histórias. Essa construção também permite um tipo de vivência, através de dispositivos simulacionais, que colocam esse novo “espectador” dentro do ambiente onde a narrativa se desenrola.

Nos jogos digitais, sobretudo nos Massive Multiplayer On-line Role Playing Games (MMORPG’s), jogos onde o ambiente é compartilhado por uma grande gama de jogadores, o grau de interatividade com o ambiente e de interação entre seus usuários se amplia. No entanto, a imersão não depende apenas do suporte midiático e de seus aspectos tecnológicos. O sistema narrativo carrega consigo elementos que envolvem e conduzem o jogador/interator através do suporte midiático, assim o auxiliando a construir a história vivenciada a partir de suas próprias decisões.

Essa combinação entre sistema narrativo e a simulação, proporcionada pelo suporte midiático, são responsáveis pela experiência imersiva que o jogador tem acesso. Os jogos digitais, diferentemente de outros simuladores, de uma maneira geral, tem uma especial preocupação ao contar suas histórias e isso favorece a imersão do jogador.

No entanto, gêneros como o MMORPG, que tem por característica a participação de uma grande quantidade de jogadores decidindo as próprias histórias e escolhendo que caminhos seguir, rompem o processo imersivo em função de limitações técnicas que prejudicam o andamento da narrativa.

Nos últimos anos, a desenvolvedora de jogos digitais Blizzard Entertainment, criou em seu MMORPG, World of Warcraft, uma tecnologia capaz de contornar essa limitação. A tecnologia denominada Phasing é capaz entregar em um único ambiente compartilhado diferentes narrativas para diferentes jogadores. O phasing age como um catalizador do processo imersivo nestes ambientes multinarrativos, proporcionando uma ampliação dos recursos visuais e sonoros de forma individual e minimizando potenciais distanciamentos dos fatores de imersão.

Este artigo propõe uma estrutura de análise do processo imersivo, através da relação entre simulação, utilizando o conceito de “modelos de comportamento” defendido por Frasca (2003), sistema narrativo e suporte midiático. A partir dessa relação, apresenta a tecnologia de phasing e faz uma análise da sua influência nos subsídios narrativos para ambientes multijogador.

Ambientes Virtuais

Por muito tempo a palavra “virtual” foi utilizada de forma ostensiva por estudiosos, meios de comunicação e praticamente toda a sociedade para descrever uma grande gama de objetos que utilizam o computador como ferramenta de mediação, ou mesmo para fazer menção à qualquer assunto relacionado à tecnologia de maneira mas ampla. Esse fato criou uma confusão sobre o que poderia ser chamado de virtual ou não e que elementos caracterizam ambientes virtuais. Todavia, essa mesma confusão fomentou, e ainda fomenta, debates acadêmicos sobre o tema e suas diversas implicações.

A relação comum que se faz quando pensamos em “ambientes virtuais” ou “mundos virtuais”, ou ainda em “realidades virtuais”, é a de precedência de um suporte tecnológico de mediação. Essa afirmação fica clara ao voltarmos nossa atenção aos conceitos de realidade virtual defendidos por Coates (1992) e anos depois por Bell (2008). Coates conceitua Realidade Virtual como:

...a simulação eletrônica de ambientes experimentada através de óculos e roupa conectada permitindo ao usuário final interagir em situações tridimensionais realísticas.”

Dezesseis anos depois, Suely Fragoso menciona Mark Bell e sua defesa sobre a necessidade de tecnologia informatizada para que um mundo virtual possa existir:

...uma rede síncrona e persistente de pessoas, que é facilitada por computadores em rede e na qual os participantes são representados por avatares. (Bell, 2008 apud. Fragoso, 2011)

Fragoso (2011, pág. 04) ainda problematiza a questão da caracterização dos “mundos virtuais” indicando semelhanças entre os “mundos virtuais digitais” e “mundos virtuais analógicos”, de maneira que seria possível conceber a existência destes mundos “em termos de universos diegéticos” como ambientes autônomos, independentes de linguagens ou tecnologia utilizadas. Esta abordagem abre espaço para o reconhecimento da existência de mundos virtuais que independem do computador para desempenhar o papel de mediação. Na realidade essa mediação poderia ser proporcionada, por exemplo, por um livro, e a construção deste ambiente se daria através dos elementos de tempo e espaço do texto narrativo.

A partir do entendimento de que os ambientes virtuais podem ser tratados de forma mais ampla, uma análise pela ótica da percepção, ou mesmo da sensação de presença através de um suporte de mediação, seja ele um complexo sistema computadorizado ou um romance de Hemingway, oferece uma alternativa viável no momento em que se volta para a experiência do usuário e de que forma ele interage com o ambiente em questão (Steuer, 1992).

Steuer (1992) propõe o abandono do termo realidade virtual pelo viés tecnológico e sugere uma abordagem através da experiência humana, onde a chave está no conceito de presença. A idéia de que o termo “presença” está intrinsecamente ligada a “sensação de estar em um determinado ambiente”, defendida por Gibson (1966, apud Steuer 1992), serve como base para que o autor estabeleça o conceito de telepresença como “a sensação de estar em um determinado ambiente através de um dispositivo de mediação”. Desta forma, para Steuer, um leitor de Neuromancer, de William Gibson, um espectador do filme Matrix, da Warner Bros, e um jogador do game FallOut New Vegas, da Bethesda, estão experimentando ambientes virtuais semelhantes através de dispositivos de mediação (um livro, um filme e o computador) completamente diferentes. Esses dispositivos também proporcionam experiências imersivas completamente distintas no momento em que estimulam os canais sensoriais do interator de forma mais, ou menos,

completa e ainda proporcionam maior, ou menor, liberdade de interatividade com o ambiente apresentado.

A partir desta linha de pensamento, Steuer (1992) avança e propõe uma metodologia que torna possível uma quantificação dos níveis de imersão a partir de uma análise de cinco aspectos divididos em duas dimensões: vivacidade e interatividade. A primeira, relacionada diretamente com os estímulos sensoriais oferecidos ao interator, é composta dos aspectos de resolução e amplitude. A resolução indica a qualidade de cada um dos estímulos sensoriais apresentados, enquanto que a amplitude quantifica o número de estímulos distintos e simultâneos uma realidade virtual apresenta ao interator. Quanto mais estímulos simultâneos e quanto melhor a qualidade de cada um deles, mais rica será a experiência de imersão.

A segunda dimensão proposta por Steuer (1992), a da interatividade, está relacionada com a capacidade do interator em modificar o ambiente quantitativa e qualitativamente. É composta pelos aspectos de velocidade, que verifica o tempo de resposta do ambiente a uma ação do interator; alcance, que analisa o grau de liberdade de ações possíveis dentro do ambiente virtual; e o mapeamento, que identifica os formatos dos dispositivos disponíveis ao interator para atuar e modificar o ambiente virtual em questão.

Através deste esquema, é possível afirmar que o livro de Gibson, apesar de envolvente, dispõe de artificios adicionais mínimos para aprofundar o processo imersivo do leitor. Ao passo que o game *FallOut New Vegas*, não compartilha do mesmo brilhantismo literário do seu similar analógico, mas dispõe de um arsenal de elementos que ampliam o processo imersivo do jogador.

Essa abordagem através da experiência de percepção é determinante para entendermos como as narrativas utilizadas nos jogos digitais se mesclam a ele. E de que forma estes elementos se complementam, ou se antagonizam, ao proporcionar uma experiência mais ou menos imersiva ao jogador. Quanto mais rica a experiência, mais o jogador/interator terá “a sensação de estar lá” (Steuer, 1992), se relacionando de forma mais intensa com a história contada. No entanto, as características dos dispositivos de mediação não podem ser consideradas como únicos elementos necessários para definir o quanto imersiva é determinada experiência.

A narrativa contida no livro *Neuromancer*, por vezes, pode ser considerada mais imersiva do que uma sessão de *Flight Simulator*, da Microsoft. Essa afirmação vai ao encontro da posição defendida por Wertheim (1999 apud. Suely, 2011) quando comenta a narrativa do romance *A Divina Comédia*, de Dante Alighieri:

... um dos grandes apelos do épico de Dante é que seu mundo é tão vibrante e real. Avançando pelas valas fétidas do Malebolge ou escalando os terraços íngremes do Purgatório, você se sente como se estivesse realmente ali. (pág. 51)

Apesar da clara importância das características dos ambientes virtuais, e de sua relação com a estrutura narrativa, é na narrativa que reside o elemento emocional transformador que instiga o jogador, ou leitor, a seguir em frente, explorando, modificando e descobrindo o que vem a seguir. Na ausência de uma estrutura narrativa, um ambiente virtual de um game pode perder este suporte motivacional, e a sua capacidade de envolvimento seria de responsabilidade apenas deste ambiente e do sistema de regras do jogo. Não significa que não é possível construir um game com ausência ou com uma estrutura narrativa mínima, no entanto, na ausência de uma narrativa, mais geniais e envolventes os outros elementos terão de ser para que a experiência do jogador seja igualmente rica.

É importante ter em mente que a narrativa não pode ser dissociada do dispositivo que a apresenta, ela se faz presente através de um meio, seja ele um livro ou um jogo digital (Jull, 2001). De fato, a narrativa atua diretamente, não só no conteúdo apresentado pelo suporte de mediação, mas também na própria forma como esse conteúdo é apresentado, criando uma relação indissolúvel entre a história contada e seu formato midiático. Isso fica mais evidente nas narrativas presentes em ambientes virtuais participativos, como nos games, por exemplo. Janet Murray (2003) dá ênfase a esse aspecto ao afirmar que:

As histórias que são contadas em formatos participativos nos envolvem de maneira diferente daquelas às quais assistimos ou ouvimos. Não ficamos apenas observando as batidas e os roubos de carros no popular Grand Theft Auto, nós os cometemos. (2003, prefácio à edição brasileira)

Essa característica única de eliminar a passividade de um mero espectador e proporcionar a possibilidade de se tornar o protagonista da história ou, ao menos, decidir o que o protagonista desta história deverá fazer, é marcante em ambientes virtuais como o dos jogos digitais. Frasca (2003) evidencia essa diferença entre os meios tradicionais e os meios participativos ao fazer uma relação entre representação e simulação. Os meios tradicionais são representativos, eles retratam determinada passagem o mais complexamente possível, mas se limitam a descrever os elementos e às sequências de eventos. Em um ambiente virtual, o termo chave é o “comportamento” ao afirmar que “simulações não retêm simplesmente as características do objeto, mas também incluem um modelo de comportamento dos mesmos”. (Frasca, 2003, pág. 223). Existe uma diferença entre assistirmos a um vídeo de um menino andando de bicicleta e efetivamente andarmos em uma. Mesmo com a melhor definição de som e imagem, visualização em 3 dimensões e, som de alta qualidade, um vídeo é incapaz de reproduzir o comportamento da bicicleta à cada pedalada, ou quando inclinamos nosso corpo para a frente, por exemplo. Essa diferença ocorre por que simuladores, em ambientes virtuais ou não, não são signos, mas máquinas que produzem signos de acordo com regras usadas em um modelo de comportamento. (Frasca, 2003)

O modelo de comportamento influencia nas escolhas do interator e isso modifica a narrativa em função de suas preferências individuais, fazendo com que ele opte por uma ou outra abordagem e essa abordagem altera a história contada. Se observarmos somente as batidas e os roubos de carros do jogo Grand Theft Auto, deixaremos de lado

quais carros o jogador prefere roubar em função das reações deste carro durante o ato de dirigir. Um jogador que foge da polícia em uma das perseguições espetaculares do jogo, pode optar por uma motocicleta, passando por ruas estreitas e espaços pequenos, enquanto outro pode escolher um caminhão, usando força bruta e empurrando os oficiais da lei para fora da estrada. Essa especificidade de comportamentos interfere fortemente na história contada.

Pinheiro e Branco (2008) defendem um modelo em que o sistema narrativo e o sistema de regras se relacionam a todo o momento. Assim, hora o formato se torna mais narrativo, hora mais simulacional. Uma vez que “um game não se manifesta no discurso apenas como sistema de regras e nem somente a partir de seus aspectos narrativos, mas que pode variar constantemente entre esses aspectos”. Uma análise desconsiderando um ou outro incorreria em um erro.

À medida que a profunda relação entre narrativa, simulação e suporte midiático fica mais evidente, podemos assumir que o processo imersivo se intensifica e o interator mergulha mais profundamente na história contada. Murray defende o poder da narrativa quando argumenta que:

“Uma narrativa excitante, em qualquer meio, pode ser experimentada como uma realidade virtual porque nossos cérebros estão programados para sintonizarmos histórias como uma intensidade que pode obliterar o mundo à nossa volta” (Murray, 2003, pág. 102).

Evidentemente que atribuir exclusivamente à narrativa, aos aspectos simulacionais ou às características do meio, a responsabilidade de todo o processo imersivo, desconsiderando os demais fatores, é correr o risco de perder todo o contexto de onde a experiência imersiva acontece.

A partir desse pressuposto, é possível entender que uma análise da experiência do usuário deve levar em consideração sua narrativa, os aspectos de simulação do ambiente que afetam a decisão do espectador / interator, bem como o meio pelo qual ela se apresenta e de que forma as características deste meio exercem influência sobre a forma pela qual a história vai sendo contada. A linearidade da narrativa apresentada em *Neuromancer* se dá em muito às características do livro. Não há, praticamente, nenhuma presença (além do fato de que o leitor pode parar de ler, avançar para uma página à sua escolha, ou reler uma página previamente lida) da dimensão de interatividade, apresentada por Steuer (1992).

Se, hipoteticamente, criássemos uma experiência utópicamente imersiva, ela deveria então ser baseada em uma trama absolutamente envolvente, digna de prêmios de literatura. Um ambiente simulacional onde os modelos de comportamento são os mais reais e precisos. E apresentada em um suporte midiático com os mais altos índices de vivacidade e interatividade (Steuer, 1992). O que ocorre de fato é uma variação destes

três fatores com suas próprias especificidades e que resulta em experiências, relativamente, imersivas, as quais oscilam de intensidade em momentos diferentes.

Deste modo, é possível propor um modelo para a análise do processo imersivo onde simulação e narrativa andam juntas, mesclando-se constantemente, e as características do suporte midiático servem como interface que conecta esses elementos ao interator, como sugere o esquema abaixo:



Esquema 1 - Interrelação dos elementos do processo imersivo

Embora essa relação seja constante, não podemos supor que, apesar de existentes, todas as características do meio estejam constantemente presentes. O emprego do computador, ao utilizar um dispositivo simples, por exemplo, a calculadora, não se pode esperar um alto poder imersivo pelo simples fato de que os elementos de telepresença encontram-se reduzidos por falta de necessidade. A finalidade da calculadora é resolver problemas matemáticos e nada mais do que isso.

Visualizar o esquema acima como uma relação dinâmica onde os aspectos narrativos e de simulação vão quantificando os atributos de interatividade e vivacidade, na telepresença, à medida que a experiência vai acontecendo, oferece uma interpretação mais ampla do que ocorre de fato.

Através do modelo proposto podemos analisar quaisquer experiências imersivas, sejam elas um livro ou um jogo digital. Não há o interesse de afirmar definitivamente que uma experiência em um ambiente virtual, repleto de recursos e modelos de comportamento é sempre mais imersiva que a leitura de um livro, mesmo que potencialmente isso possa acontecer. Uma simulação onde os aspectos narrativos e simulacionais forem pouco explorados, bem como as características do suporte midiático forem mal utilizadas,

seguramente será menos imersiva do que uma narrativa envolvente comum nas melhores literaturas.

No livro, a narrativa é, imensamente, responsável pelo processo imersivo, não há aspectos de simulação e a relação com as características do meio podem ser percebidas através do tipo de programação visual da capa, a tipografia escolhida, bem como sua diagramação e as surpresas que reservam uma página após a outra. O brilhantismo de um livro bem sucedido deve-se quase que na sua totalidade à história que é contada por ele. No entanto, se o formato da letra ou a resolução da impressão prejudicarem a leitura, a experiência de imersão será afetada, mesmo que um grau diminuto.

Um jogo digital depende mais equitativamente dos três elementos do esquema proposto para proporcionar um processo imersivo completo. Mesmo nas MUD's, os primeiros role-playing games on-line baseados em textos, o fator de interatividade para a construção da narrativa é determinante para o processo de imersão. Os games possuem uma relação constante de simbiose entre simulação e narrativa. Esta relação utiliza variados recursos disponíveis no suporte midiático, como áudio, vídeo ou dispositivos de entrada. A qualidade (ou falta dela), em cada um dos fatores, influencia imensamente a experiência.

Nesse contexto, vem se tornando comum nos games um tipo de narrativa não linear onde o jogador escolhe que caminhos seguir e em qual ordem ele contará a história. Nota-se que a narrativa não é absolutamente livre, mas aberta para uma recombinação. Essa recombinação atribui um caráter de autoridade ao jogador, que decidiu como a história deveria ser contada, e mantém o trabalho para o desenvolvimento do jogo em um patamar aceitável. A não-linearidade da estrutura narrativa, apesar de limitada, pode oferecer uma grande quantidade de decisões ao jogador. Nos MMORPG (ou MMO's, como são comumente chamados), a gama de opções só é possível por que o ambiente virtual apresentado apresenta altos índices de alcance (Steuer, 1992).

A Narrativa e os MMORPG's

Apesar do grande suporte de interatividade, característico dos jogos digitais, a grande maioria dos títulos que chegam às prateleiras das lojas tem em sua estrutura um tipo de narrativa que pode ser facilmente entendida como linear. A estrutura básica dos jogos digitais muitas vezes coloca a narrativa nas chamadas cutscenes, trechos de história que aparece entre cada etapa que o jogador conclui, que avançam a história sem a participação do jogador em sua construção. (Crawford, 2003) Esta lógica de "jogos alternados com histórias" proporciona ao jogador uma interação com um jogo não-narrativo e com uma narrativa não-interativa, ou seja o jogador não tem narração na interação e tampouco interação na narração.

Crawford (2003, pág. 261) aponta para uma solução de narrativa interativa onde o autor cria uma trama inicial com algumas variações. A partir destas variações a história recebe novas variações e assim sucessivamente. O problema apontado pelo autor é que, em

apenas três etapas, o número de variações pode se tornar muito grande. Uma solução que parece mais viável é a de se estabelecer quais as ações disponíveis aos usuários e que tipos de escolhas eles podem fazer. A partir disso, proporcionar escolhas que modificam dramaticamente a história, sem, no entanto, ampliar demais o leque de opções ao jogador. (Crawford, 2003) Na prática isso é possível em jogos onde a base da jogabilidade não é um imenso ambiente virtual, com continentes e dimensões paralelas. Mas sim, um ambiente mais restrito e controlado em que, apesar das escolhas do jogador influenciarem a história sendo contada, ela é feita de uma forma controlada.

A solução encontrada pelos MMO's envolve um conjunto de missões iniciais, que podem ser comuns à todos os jogadores ou apenas à um grupo. A partir da realização dessas missões, novas irão apontar para diferentes pontos do mapa onde um novo grupo de missões estará disponível. A escolha de que ponto do mapa seguir fica inteiramente à cargo do jogador, que pode optar entre as opções de caminho que lhes são apresentadas. E de lá, seguir adiante ou ir somente até uma parte de um caminho e/ou optar por mudar de direção novamente.

Os Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG), são jogos que se caracterizam por possuírem imensos ambientes virtuais que comportam um grande número de jogadores, que interagem com este ambiente e entre eles próprios. Essa população de jogadores fomenta, a partir de mecânicas de jogo pré-estabelecidas, relacionamentos, conflitos entre grupos de jogadores, um complexo sistema econômico, e feitos que poderão conferir algum tipo de notoriedade à algum jogador específico. Como a principal mecânica de jogo envolve a realização de missões que são dadas por personagens não controlados por jogadores, mas sim pelo próprio sistema do jogo, que se encontram espalhados pelas mais diversas regiões do ambiente virtual, o jogador tem a possibilidade de escolher quais missões ele irá realizar e, em algum grau, em que ordem estas missões serão realizadas. O desafio de escritores e designers que devem distribuir as missões pelos diversos pontos do ambiente virtual é ponto-chave para o sucesso da experiência, ou seja, um extensivo trabalho de level design. Bob Bates (2004, pág. 107), define level design como “a reunião de arte, enredo, sistema de regras e diversos outros itens para formar o ambiente do jogo”.

A liberdade desse formato de narrativa fornece ao jogador elementos que tornam possível a construção de uma história contada potencialmente diferente de todas experimentadas pelos demais jogadores. A personalização ocorre antes mesmo que o jogador decida quais missões ele irá realizar, ela começa na criação do personagem / avatar que protagonizará a história que aquele jogador pretende construir. Em World of Warcraft, por exemplo, antes mesmo de entrar no ambiente virtual do jogo, o jogador deverá escolher entre dez classes, ou arquétipos de personagem (como mago ou guerreiro), e entre doze raças divididas em duas grandes facções que se opõem. Essa combinação influencia não só na mecânica de jogo, mas também na história contada para cada um dos jogadores. Toda essa possibilidade de escolha, desconsiderando ainda os aspectos de customização

de aparência que o jogador tem acesso, prepara a aventura para o jogador de maneira completamente distinta. É evidente que se dois jogadores iniciarem o jogo com personagens com a mesma combinação de classe e raça, terão uma experiência inicial muito semelhante. No entanto essa não linearidade vai se ampliando em alguns aspectos à medida que os jogadores vão optando por habilidades diferentes ao longo da sua evolução, escolha de equipamento e quais missões irão realizar.

O ponto fraco dos MMO's, no entanto, encontra-se no processo imersivo da narrativa que por muitas vezes se rompe em função de um problema tecnológico: o ambiente altera-se apenas momentaneamente, por vezes não se altera de forma alguma, por que a mesma missão precisa estar disponível para qualquer jogador que possa desejar realizá-la.

Por exemplo, supondo que o jogador está investigando, através de uma série de missões, uma conspiração arquitetada para matar o rei. Após essa série de missões, ele consegue localizar o esconderijo dos conspiradores e notifica o chefe da guarda da cidade. Este lhe destaca um grupo de soldados para invadir o local e capturar (ou executar) os conspiradores. Quando o jogador chega ao lugar, o grupo está morto por que minutos antes, outro jogador realizou a mesma missão, e o jogador precisa esperar mais alguns minutos para que os personagens conspiradores voltem à vida e ele então experimente um combate dramático pela segurança do regente.

Essa ruptura na trama proporciona um afastamento do processo imersivo e retira o elemento motivacional do jogo, levando o jogador para fora do enredo. Bates (2004) aponta esse problema como um dos requisitos fundamentais a serem observados pelos game designers e que devem ser contornados a todo custo:

Se você para o sonho, você perde a imersão. Essas gafes podem ser quaisquer coisas, de tipografia a dublagens ruins. Gírias modernas em um mundo medieval ou estilos de gráficos que mudam de cena pra cena podem destruir a suspensão de descrença do jogador em um piscar de olhos. (Bates, 2004, pág. 22)

Os jogadores que vinham então seguindo a história e recebendo os estímulos sensoriais sofrem uma ruptura, do que Steuer (1992, pág. 13) define como alcance. A história que conduzia o jogador não é suficiente para sustentar o processo imersivo sozinho. Como se trata de uma característica comum à todos os jogos deste tipo, o jogador não se sensibiliza com a questão, na realidade os jogadores de MMO's convivem com essa limitação sempre que estão vivenciando seus personagens.

World of Warcraft e a tecnologia de phasing

Lançado em 23 de novembro de 2004, o MMO World of Warcraft, comumente chamado de WoW, é responsável por 62% do número total de jogadores do gênero no mundo e isto equivale à 12 milhões de assinantes. Baseado na franquia Warcraft, que consiste em

um conjunto de jogos do gênero real time strategy, em que o jogador precisa construir seu exército, gerenciar recursos, fortificar sua base de operações e atacar o exército inimigo, World of Warcraft se utiliza do mesmo universo ficcional dos títulos anteriores e apresenta um mundo virtual composto por 4 continentes atualmente.

O jogador é convidado a ingressar como membro de uma das duas facções disponíveis, Aliança (composta por anões, draeneis, elfos da noite, gnomos, humanos e worgens) ou Horda (composta por elfos de sangue, goblins, mortos-vivos, orcs, taurens e trolls) e desempenhar o papel de um dos heróis da facção escolhida através da realização das missões.

Como qualquer jogo do gênero, a história de cada personagem pode ser contada à medida que o jogador decide quais caminhos e quando seguir. Da mesma forma que seu similares, a estrutura narrativa é feita de forma que as missões sejam viáveis para todos os jogadores e isso produz o efeito de ruptura no processo imersivo já mencionado.

Tecnologia de phasing

Quando a segunda expansão do jogo foi lançada, em 13 de novembro de 2008 e intitulada Wrath of the Lich King, uma tecnologia já vinha sendo utilizada, de forma incipiente, em alguns pontos do ambiente virtual. Denominada pela criadora, Blizzard®, como tecnologia de phasing, ela permite que determinado ponto do ambiente virtual sofra uma alteração que é visível apenas para o jogador que a realizou ou aqueles jogadores que participaram do mesmo evento a qualquer momento. Assim, determinados pontos do mapa possuem diferentes camadas que são exibidas para o jogador conforme seu personagem avança na história. Dessa forma, quando o personagem modifica o ambiente a partir de uma tomada de decisão no jogo, o ambiente se modifica e, se por algum motivo o jogador voltar àquela região, o ambiente estará da forma como o personagem deixou, conforme a figura abaixo.

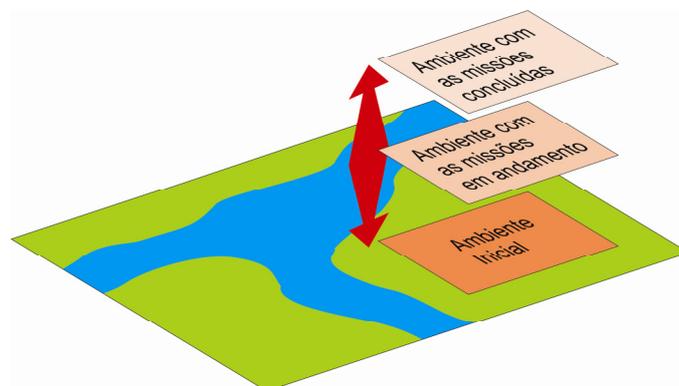


Figura 1 - Esquema da atuação do phasing em um ponto específico do mapa.

Por exemplo, uma missão em um local do ambiente do jogo chamado Icecrown. O personagem se une a uma organização que tenta estabelecer um posto avançado para lançar seus ataques contra os inimigos mais rapidamente. Esta posição, no entanto está ocupada por estes inimigos. Quando o personagem chega no local onde esse posto avançado será construído, há uma construção inimiga no patamar de uma montanha. Conforme o personagem vai completando as missões relacionadas, ele começa a eliminar a presença inimiga do local e depois a construção começa a aparecer naquele mesmo cenário, até que esteja construída. Se outro jogador, que não fez este conjunto de missões, passar no local em questão, encontrará um local repleto de inimigos ao invés do posto avançado, conforme pode ser visto na figura 2.



Figura 2 - O mesmo espaço no ambiente virtual antes e depois da realização de missões.

Em entrevista ao blog Gamasutra.com , Alex Afrasiabi, designer chefe de mundos da Activision-Blizzard, responsável pelo projeto, deixa claro que a criação da tecnologia foi puramente acidental, pois tratava-se de uma tentativa de contornar um bug em uma das missões existentes no mapa:

Inicialmente nós criamos o phasing como uma correção de bug. Nós não conseguíamos resolver o problema e então um de nossos programadores – um cara brilhante – implementou esse sistema...

Durante a primeira versão alpha de Wrath, um colega de equipe veio até a mim para reclamar de uma região onde um grande número de inimigos que não deveria aparecer lá. Eu mesmo testei e então veio a idéia.

Na expansão, Wrath of the Lich King, essa tecnologia foi amplamente utilizada, grandes porções dos ambientes passaram a ser modificadas à medida que o jogador avança na história. Essa tecnologia sustenta a narrativa não apenas no texto das missões, mas através de novos elementos (personagens, construções e mudanças no cenário), com seus modelos de comportamento, que antes não eram possíveis em função da limitação tecnológica. Personagens, que antes apareciam em dois lugares ao mesmo tempo como uma demanda da história, agora trocam de lugar e avançam na trama junto com o jogador.

Mais do que uma alteração estética, o phasing permite a inclusão de elementos de jogabilidade completamente novos e que permitem novas formas de interatividade, ou mesmo novas missões que não estão disponíveis aos jogadores exceto se ele executar a ação que modifica o ambiente.

Outra característica que se deve mencionar é a que jogadores que se encontram em diferentes pontos da história, não se enxergam no ambiente virtual, mas podem conversar entre si pela ferramenta de chat ou mesmo trocar itens sí sem problema. O objetivo da tecnologia é estabelecer subsídios para uma narrativa mais rica, sem prejudicar algumas mecânicas de interação essenciais para o game.

Considerações finais: o phasing e o processo imersivo.

Entender como o phasing contribui para o processo imersivo dentro da experiência do jogador é essencial para a sua compreensão. Sem dúvida o subsídio de elementos audiovisuais adicionais à narrativa previne que o jogador sofra da ruptura que o joga para fora do enredo, mantendo-o envolvido com a história. Estes elementos audiovisuais constinuem-se em intensificadores tanto dos aspectos de vivacidade, através do aumento da amplitude, quanto dos aspectos de interatividade, oferecendo um aumento do alcance para o jogador (Steuer, 1992). Podemos supor que a tecnologia de phasing possibilita múltiplos espaços sobrepostos, como dimensões paralelas em um ambiente virtual de possibilidades finitas, e vinculados à aspectos idiossincráticos de cada jogador. Trata-se de um ambiente virtual de possibilidades finitas uma vez que as opções disponíveis aos jogadores são aquelas préviamente programadas dentro do sistema de regras do jogo.

Além disso, a partir da sobreposição de ambientes que se alternam em função do avanço da história a ser contada, novos elementos de interatividade podem ser apresentados, e com eles, as propriedades que Frasca (2003) conceitua como novos modelos de comportamento aprimoram os aspectos simulacionais que antes não eram possíveis de se conciliar. Cada novo aspecto de simulação oferece subsídios a uma nova forma de experimentação e exploração do espaço, e com ela a vivência de novas situações que vão contruindo a história do personagem / avatar do jogador sem que ele precise se deslocar de um ponto ao outro do mundo virtual.

Por fim, um ambiente de narrativas múltiplas permite novas formas de contar a história, com novos desdobramentos que não precisam estar presentes, previamente, na área onde as missões estão sendo realizadas. Isso aumenta o número de possibilidades e proporciona a adição de novos trechos de história que podem ser colocados sem modificar as áreas já estabelecidas.

A partir do modelo proposto nesse artigo, podemos o concluir que o phasing atua fornecendo novas possibilidades de espaços narrativos e novos modelos de comportamento que intensificam os aspectos de telepresença e proporcionam uma

experiência mais rica. Desse modo amplia-se o leque de novas possibilidades que se abre à medida que este tipo de tecnologia se consolida e se populariza. Os universos virtuais se tornam espaços com mais de três dimensões, todas elas voltadas a novas maneiras de vivenciarmos boas histórias.

REFERÊNCIAS

- BATES, Bob. **Game Design**. Boston: Premier Press, 2004.
- BELL, Mark W. **Toward a Definition of “Virtual Worlds”** in: Journal of Virtual Worlds Research, v. 1, n. 1, julho de 2008. Disponível online em <http://jvwresearch.org/> acesso em 21/01/2011.
- COATES, George. **Program from Invisible Site – a multimedia performance work**. San Francisco: Performance, 1992.
- CRAWFORD, Chris. **Interactive Storytelling em The Video Game Theory Reader**. New York: Rutledge, 2003.
- FRAGOSO, Suely. **Dante, Brontë e a LambdaMOO: apontamentos para uma compreensão dos mundos virtuais no contexto dos universos diegéticos**. 2011.
- FRASCA, Gonzalo. **Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology** in: The Video Game Theory Reader. New York: Rutledge, 2003.
- JULL, Jesper. **Games Telling Stories em The International Journal of Computer Game Research, volume 1, issue 1, julho de 2001**. Disponível em <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> acesso em 21/01/2011
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- PINHEIRO, Cristiano M. P. & BRANCO, Marsal A. A. **Em Busca dos Ludemas Perdidos**. Apresentado no VII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital em Novembro de 2008. Disponível em <http://200.169.53.89/download/CD%20congressos/2008/SBGames/HTML/anais/ad/papers/p10.pdf> acesso em 25/01/2011
- STEUER, J. S. **Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence** in: Journal of Communication, 42(4), 73-93. (1992)