

## MASS EFFECT O JOGADOR E OS MUITOS COMANDANTES SHEPARD

Mass Effect  
The player and the many Commander Shepards

Tiago Rech  
Graduando em Jogos Digitais – Feevale  
tiagorech@hotmail.com.br

### RESUMO

Videogames apresentam um grau de interatividade muito superior a qualquer outra mídia. Mas como essa interatividade pode ser usada para influenciar a narrativa, e, portanto, a experiência causada pelo jogo em si? Veremos como a interatividade permite que a narrativa se torne única para cada jogador. O artigo tem como objetivo mostrar o poder narrativo presente em jogos eletrônicos, mostrando como a interatividade pode ser uma ferramenta poderosa para criar uma grande imersão e ligação emocional com o usuário, tomando, por exemplo, a franquia *Mass Effect*. Foram utilizados dados coletados pela produtora do jogo, bem como obras de autores como Jull (2001), Murray (2003) e Steuer (1993) como base para as teorias apresentadas no artigo.

**Palavras-Chave:** Narrativa. Interação. Mass. Effect. Shepard.

### ABSTRACT

*Videogames present a much superior interactivity degree than any other medium. But how can this interactivity be used to influentiate the narrative, and, thus, the game experience itself? We will see how the interactivity allows the narrative to become unique to each player. The article intends to show the narrative power present in electronic games, showing how interactivity can be a powerful tool to create immersion and an emotional link with the user, taking the Mass Effect franchise as an example. Data collected by the game's producer and works from authors such as Jull (2001), Murray (2003) and Steuer (1993) were taken as base for the theories presented in the article.*

**Keywords:** Narrative. Interaction. Mass. Effect. Shepard.

## INTRODUÇÃO

Nascido na Terra e criado nas ruas de Nova York. Alistado nas forças da Aliança ao atingir a maioridade, o Comandante Shepard teve sua tropa dizimada por um monstro no planeta Akuze, ficando conhecido por ser o único sobrevivente. Ou teria ele nascido nas estações espaciais espalhadas pela galáxia e se tornado um soldado conhecido por sua impiedade? Ou ainda, e se Shepard tivesse nascido nas colônias humanas em outros planetas, tendo sua família aniquilada por saqueadores espaciais e se tornado um herói de guerra, ganhando o respeito de muitos por suas ações e coragem?

*Mass Effect*, franquia desenvolvida pela produtora BioWare, coloca não apenas estas, mas diversas escolhas de sua narrativa nas mãos do jogador. As ações e atitudes de Shepard são definidas pelo jogador, de forma que a narrativa se molda a essas escolhas, que possuem real impacto no ambiente virtual.

O presente artigo pretende demonstrar como essas escolhas afetam a experiência narrativa e imersão do jogo, á partir das perspectivas de Jull (2001), Murray (2003) e Steuer (1993), observando as várias escolhas que o Comandante Shepard, e o jogador, terão de realizar em sua jornada.

## A APARÊNCIA DO COMANDANTE

*Mass Effect 2* garante ao jogador uma vasta gama de customizações. Não apenas as escolhas e o passado do Comandante ficam disponíveis, mas também sua aparência física, sendo possível alterar seu sexo e sua face, definindo traços como etnia, tamanho e formato dos olhos, rigidez do rosto, formato da boca e tamanho do nariz, por exemplo, de forma que a customização não é restrita a rostos pré-criados. Segundo dados coletados pela Bioware, 80% dos jogadores alteraram a face da personagem de alguma forma, e a mesma porcentagem manteve um comandante masculino<sup>1</sup>. Ainda assim, é importante ressaltar que a opção de sexo da personagem existe e permite uma maior identificação por parte do público feminino, além de ser mais uma ferramenta narrativa disponível.<sup>2</sup>

Em seu texto “Contando Histórias” (*Telling Stories*, 2001, p.8), Jesper Jull afirma que “um jogador pode contar histórias sobre uma sessão de jogo”. De fato, em uma enquete conduzida nos fóruns da BioWare, 52% dos jogadores afirmaram que o maior

---

<sup>1</sup> Disponível em <http://pcgamingcorner.com/wordpress/?p=2869> acesso em 14/05/2011

<sup>2</sup> O presente artigo não se dispõe a analisar a escolha de uma personagem feminina por jogadores masculinos e vice-versa, apenas se referindo à escolha de sexo como uma ferramenta narrativa a disposição do jogador.

atrativo do jogo se trata do enredo<sup>3</sup>. É possível afirmar que um jogador que acabou de ter uma conversa séria entre um Shepard fisicamente normal e sua tripulação terá uma impressão diferente do mesmo diálogo caso o Comandante em questão possua lábios do tamanho de sua testa. Porém, mais do que contar histórias, os jogos permitem que os jogadores às vivenciem.

Uma prática comum em games que possuem criação de personagem é a de modelar o mesmo o mais próximo possível do jogador. Uma vez que o jogador vê a si mesmo no jogo, e não apenas ao personagem que interpreta no game, remetemos ao conceito de Telepresença. Segundo Steuer (1993), a Telepresença é “definida como a experiência de presença em um ambiente através de uma ferramenta de mediação”, que é atingida de forma literal ao recriar o jogador no game.

A customização de Shepard também está diretamente ligada ao conceito de Alcance de Steuer (1993). Segundo Steuer, o Alcance é uma das bases da interatividade, “determinado pelo número de atributos do ambiente mediado que podem ser manipulados e pela variação possível dentro de cada atributo”. Assim, podemos considerar o alto nível de customização do rosto de Shepard como um fator que aumenta em grande escala o Alcance do jogo, e, portanto, sua interatividade.

Além da configuração física disponível ao jogador no começo da aventura, a aparência de Shepard pode mudar durante o jogo, refletindo as escolhas feitas pelo mesmo. Apesar de, em maior parte ser mais uma mudança estética, ela reflete as escolhas do jogador. Um Shepard cruel e inescrupuloso terá uma aparência mais agressiva e perversa, de modo que as escolhas de narrativa do jogador interferem na aparência do personagem, o que nos retorna ao Alcance, de Steuer (1993).

## **AS ESCOLHAS DO COMANDANTE**

Ao longo da aventura de Shepard, são apresentadas ao jogador diversas escolhas a serem feitas. De fato, em praticamente cada diálogo iniciado pelo jogador, ele pode escolher o quê e como irá falar com os demais personagens do mundo. Isso contorna o problema apontado por Crawford (2003) ao abordar a questão da interatividade nos games:

“Você interage com o jogo não-narrativo, então vê alguma história não-interativa, então interage mais com o jogo, vê mais história, (...) plugando interativa narrativa em uma mídia que não possui arquitetura para tal narrativa” (CRAWFORD, 2003, p2).

<sup>3</sup> Disponível em [http://204.50.199.15/poll/view\\_poll.html?pollID=262](http://204.50.199.15/poll/view_poll.html?pollID=262) acesso em 14/05/2011

O problema é combatido em *Mass Effect* através da quase eliminação de cenas não interativas<sup>4</sup>, tornando o jogador um participante ativo ao invés de deixá-lo no papel de espectador.

As escolhas tomadas em *Mass Effect* resultam em ramificações. Por exemplo, ao deixar um criminoso dono de uma boate sobreviver no primeiro jogo, é possível encontrá-lo em outra boate no segundo jogo, o que obviamente não ocorre caso o criminoso em questão tenha sido eliminado em sua primeira aparição.

“Os resultados sempre desapontam pela explosão métrica da árvore de ramificações. Em poucos passos, a árvore se torna astronômica grande, e o designer precisa especificar milhares de diferentes situações. Quando [ele] se compromete ao criar uma árvore com apenas algumas centenas de situações, o resultado é entediante” (CRAWFORD, 2003, p.3).

*Mass Effect* ataca este problema ao colocar decisões pesadas nas mãos do jogador ao mesmo tempo em que não apresenta um baixo número de variáveis, o que é permitido pela natureza episódica da mídia. Em nota oficial da BioWare, a conclusão da história, que se dará em *Mass Effect 3*, terá mais de mil variáveis.<sup>5</sup>

“A narrativa em games não se resume à história que está sendo contada. De fato, não se resume nem a como está sendo contada (...). Mas deve compreender também as decisões de interface que disponibiliza ao jogador, bem como os dispositivos técnicos de que dispõe” (PINHEIRO & BRANCO, 2006, p. 6).

Outro ponto customizável se encontra na classe do comandante, ou seja, sua profissão propriamente dita. A princípio, esta parece uma escolha exclusivamente relacionada com o fator de jogabilidade, sendo que ela determina que habilidades o jogador terá à sua disposição no jogo. Porém, como mencionado por Mendes (2011), isso “influencia não só na mecânica de jogo, mas também na história contada para cada um dos jogadores”. É interessante notar que a escolha da classe implica na escolha da carreira do personagem, o que, por sua vez, implica em uma mudança da narrativa propriamente dita. Um Shepard que se tornou um soldado não teve as mesmas experiências que um Shepard que se especializou como um engenheiro.

Nem todas as opções narrativas possuem um impacto profundo no enredo. Porém, assim como a face alterada de Shepard, servem para fortalecer a personalidade que o jogador projeta no personagem, bem como o Alcance, presente na Telepresença de Steuer (1993). Também cabe contextualizar neste ponto a projeção da personalidade a partir da abordagem de Cavalheiro (2009), que a relaciona como “a interseção entre

<sup>4</sup> Cenas não-interativas estão presentes tanto em *Mass Effect* quanto em *Mass Effect 2*. Porém, estas existem em quantidade extremamente menor do que as interativas.

<sup>5</sup> <http://www.destructoid.com/mass-effect-3-gets-complicated-with-1-000-variables-180572.phtml> acesso em 14/05/2011

objeto, signo e a personagem dotada da capacidade (...) de ser reconhecida como uma persona verossímil”. (p.2).

Janet Murray fala sobre como uma das maiores atrações do filme “*Feitiço do Tempo*”, em que o protagonista, Phil, se vê preso no mesmo dia e realizando as mesmas ações, é exatamente ver o que acontecerá de diferente na próxima vez que determinada ação se repetir: “o prazer da audiência está em saborear as variações, imaginando o que Phil fará na próxima vez. A vida de Phil não é um implacável rolo de filme (...)”. (MURRAY, 2003, p.48). Da mesma maneira, as muitas opções de diálogo de *Mass Effect* encorajam a repetição das cenas (através do carregamento de jogos salvos) para que se possa ver o desenrolar do diálogo sob todos os ângulos que o jogo nos oferece. Voltando às enquetes nos fóruns da BioWare, 43% dos jogadores afirmaram ter terminado o primeiro jogo mais de uma vez.<sup>6</sup>

As opções disponíveis, porém, não se resumem a ramificações de diálogo. Em determinados momentos, escolhas que afetam o mundo do jogo de maneira mais definitiva são impostas ao jogador.

No primeiro título da franquia, *Mass Effect*, também produzido pela BioWare, Shepard deve escolher qual de seus companheiros humanos de esquadrão ele irá salvar. Uma vez que o jogador conhece o passado dos personagens e se relaciona com eles durante a trama, esta tem a possibilidade de se tornar uma escolha difícil.

De fato, no primeiro game, a salvação dos líderes do governo galáctico, no clímax da trama, fica nas mãos do jogador. E, ainda, ao escolher salvá-los, pode fazê-lo de forma cínica ou altruísta, o que fica evidente na narrativa.

De volta a *Mass Effect 2*, nos momentos finais do jogo, Shepard deve delegar tarefas para cada um dos membros do esquadrão, o resultado dessas escolhas mudando drasticamente os resultados da missão. Caso o jogador distribua as tarefas de forma ineficaz, o resultado tende a ser a morte, definitiva, de quase todos os personagens. Por mais que o jogo seja concluído, a sensação de vitória perdendo companheiros não é a mesma de uma vitória absoluta.

“Quando o autor expande a história para incluir nela múltiplas possibilidades, o leitor adquire um papel mais ativo. As histórias contemporâneas (...) convidam-nos a opinar sobre suas escolhas. Isso pode ser perturbador para o leitor, mas também pode ser interpretado como um convite para participar do processo criativo” (MURRAY, 2003, p.50).

<sup>6</sup> Disponível em [http://204.50.199.15/poll/view\\_poll.html?pollID=298](http://204.50.199.15/poll/view_poll.html?pollID=298) acesso em 15/05/2011

O que Murray (2003) cita em seu livro, se aplica perfeitamente ao conceito de *Mass Effect*. As opções tomadas pelo jogador impactam o mundo do jogo de forma que não há mais volta. Personagens mortos não irão mais voltar, a menos que o jogador reinicie uma nova história, certos personagens podem sequer entrar na história e atitudes tomadas pelo Comandante Shepard, como afirmado pela produtora, terão repercussão nos títulos seguintes<sup>7</sup>. Dado que as escolhas tomadas no primeiro título afetarão eventos dos títulos seguintes, e que a série foi idealizada inicialmente como uma trilogia, é seguro afirmar que o jogador está moldando o futuro do enredo desde o começo do primeiro jogo. É um grande poder colocado nas mãos do jogador, que definirá vidas, mortes, alianças e traições dentro da trama.

## CONCLUSÃO

A narrativa mutável de *Mass Effect* apresenta uma grande evolução de enredo em jogos. Ela demonstra como a característica interativa dos games permite com que o jogador interfira na trama de forma que a mesma se torne única para o jogador de uma forma concreta.

*Mass Effect* também é um exemplo da crescente atenuação entre o gameplay e a narrativa, e o aumento das possibilidades dentro de um enredo completamente influenciado pelo jogador, sendo estes fortes sinais da maturação da mídia em si.

---

<sup>7</sup> Disponível em <http://www.eurogamer.pt/articles/bioware-ja-trabalha-em-mass-effect-3> acesso em 15/05/2011

## REFERÊNCIAS

STEUER, Jonathan. **Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence**, p. 1-17, 1993.

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

CAVALHEIRO, Gustavo Augusto Tavares. **Eram os deuses avatares?** , apresentado no Simpósio Nacional ABCiber, 2009, p. 2.

MENDES, Thiago G. **Ambientes virtuais multinarrativos: A tecnologia de *phasing* como catalizador de imersão**. Apresentado no IV Gamepad, 2011

CRAWFORD, Chris. **Interactive Storytelling** em The Video Game Theory Reader. New York: Rutledge, 2003.

PINHEIRO, Cristiano M.P. & BRANCO Marsal A. **Uma tipologia de games**. UNIrevista - Vol. 1, n° 3, 2006.