

POR BAIXO DOS TELHADOS: O MODELO DA SIMULAÇÃO COMO MECANISMO PARA A NARRATIVA INTERATIVA

Ana Flávia Merino Lesnovski¹

Resumo

Análise do modelo da simulação como mecanismo estrutural para narrativas interativas, tendo como objeto o personagem em *The Sims 3* (Electronic Arts, 2009), visto como relação entre o desejo de controle e programação de comportamentos, na perspectiva de um labirinto narrativo infinito contido na promessa da interatividade. Observamos as relações entre a teoria da narrativa e da dramaturgia (SOURIAU, 1993; CULLER, 1997; BARRY, 1970) e a programação baseada em sujeito e unidades (BOGOST, 2006; JUUL, 2010), apontando características vetoriais da composição inicial da simulação e delineando a forma como os vetores actanciais se comportam sob a ação do jogador. Os limites da simulação são postos em questionamento sob a vista dos jogos (AARSETH, 2005) e conflitados com a teoria da narrativa interativa (CRAWFORD, 2004), retornando à narrativa e ao cinema (BENJAMIN, 1987; PASOLINI, 1982) para compreender como a morte na simulação nos aponta para a relação entre controle do usuário e desenvolvimento narrativo. Como resultado, conceituamos o personagem da simulação entre a programação maquínica e a ficção; apontamos também as relações entre a visão matemática da dramaturgia e a vetorialidade do modelo emergente como uma das aproximações possíveis para além da leitura narrativa da simulação.

Palavras-chave: Narrativa. Interatividade. Jogo. Simulação.

¹ Doutoranda em Comunicação Social - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Mestre em Comunicação e Linguagens - Universidade Tuiuti do Paraná. Docente na Faculdade de Artes do Paraná.

1 INTRODUÇÃO

"Sob árvores inglesas meditei nesse labirinto perdido: imaginei-o inviolado e perfeito no cume secreto de uma montanha, imaginei-o disfarçado por arrozais ou debaixo d'água, imaginei-o infinito, não já de quiosques oitavados e de caminhos que voltam, mas sim de rios e províncias e reinos... Pensei num labirinto crescente que abarcasse o passado e o futuro e que envolvesse, de algum modo, os astros."²

Amanhece. Conforme o esperado, às 8h, ele se levanta, tendo repousado até sua total satisfação. Após uma rápida troca de roupa, dirige-se então ao banheiro, em cuja parede encontra um espelho, diante do qual procede a um minucioso programa de observação do próprio rosto. Em seguida, parte em direção ao quarto de dormir, onde encontra um espelho. Admira-se, novamente. Segue então em direção ao banheiro, em cuja parede encontra um espelho diante do qual procede a um minucioso programa...

A sucessão circular de eventos narrada acima descreve um ciclo de ação de um personagem no jogo de simulação *The Sims 3* (Electronic Arts, 2009), durante uma sessão em que, deixado à própria sorte, o personagem particular, que possui como uma de suas características psicológicas previamente definidas o apreço pela própria aparência, põe-se a repetir, sem interferência do usuário-jogador, o único comportamento então disponível segundo os objetos presentes em seu ambiente: uma cama, uma geladeira, um banheiro e dois espelhos.

Nessa situação, para além da repetição quase constante dos mesmos comportamentos, o personagem simulado pelo jogo possui poucas perspectivas, a não ser aquelas propostas por uma instância de fundamental importância dentro desta cena inicial: o próprio jogador, que nesse cenário representa uma espécie de poder divino sobre o desenrolar das ações do jogo - e em certa medida, também das próprias características do personagem criado -, de maneira que, sem sua explícita interação, nenhuma história a não ser a do seu próprio *loop* infinito pode ser derivada.

² BORGES, Jorge Luis. Jardins de Caminhos que se Bifurcam. in *Ficções: 1944*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. p. 75-76.

Falar em *história* ou *narrativa* em *The Sims 3* levanta um segundo ponto um tanto mais profundo, e sobre o qual iniciaremos uma reflexão neste momento. No entanto, em lugar de nos pormos a pergunta "há uma narrativa no jogo de simulação?", questão já bastante realizada e que concerne, talvez, mais ao domínio da teoria dos jogos do que à do estudo das narrativas e do audiovisual, proporemos então a seguinte questão: de que maneira podemos pensar o modelo da simulação como proposta estrutural para a promessa da narrativa interativa?

2 PROGRAMANDO ORGANISMOS

Os caminhos de uma possível resposta à pergunta proposta passam, ao mesmo tempo, pelo apelo comercial da ficção interativa e sua crítica reflexiva. De um lado, a imagem do utópico labirinto infinito borgiano, a história sem começo e sem fim, história sem história, uma narrativa sem estrutura que emerge do contato com o usuário. Biblioteca de Babel ou Livro de Areia, seguindo a trilha de Borges, a promessa da ficção interativa é a de um livro que nunca se repete formado pela combinação astronômica de todas as letras do alfabeto. A idéia de um livro que não se pode pôr em uma estante, feito somente no contato com o leitor, concentra a promessa de uma espécie de plot mutante e, ao cabo, inesgotável.

Nesta perspectiva, a imagem de um leitor essencial e participante alimenta a idéia de um papel de leitura co-criador, reiterado pelo pensamento do cibertexto e que se estende até a promessa da ficção interativa, do jogo de aventura textual até a proposta de cinema interativo.

A quarta camada do modelo, o usuário, é logicamente externo ao design do cibertexto mas não à sua estratégia. Nos primeiros adventure games, essa estratégia presumia um leitor ideal, que resolveria todas as charadas do texto e assim desembaraçaria o único, definitivo e intencionado enredo. Por fim, essa estratégia mudou, e agora o papel do leitor está se tornando menos ideal (tanto no sentido estrutural quanto moral) e mais flexível, menos confiável (e por isso mais responsável) e mais livre. O cibertexto programável e multi-usuário instiga um leitor mais experiente e corruptível; um Fausto, comparado ao Sherlock Holmes dos primeiros adventure games.³

³ AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Scholarly Writings. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 1997. p. 105, tradução nossa.

Aarseth, no entanto, mantém-se descrente quanto à promessa da ficção interativa em um âmbito abrangente e narrativamente aberto. Mais para a frente, criticará a visão pós-moderna a respeito da leitura criadora na ficção interativa, na qual identifica um comportamento distinto, mais próximo do previsível do que do mutável: "Na maioria das situações em adventure games, a atividade do leitor é muito previsível. Certamente é justo dizer que ela é produzida ou dirigida pelo texto, dentro da liberdade limitada dos comandos disponíveis."⁴ Para o autor, dessa forma, a promessa interativa contida, por exemplo, na fala de autores como Chris Crawford⁵, deve ser submetida à informal "prova do pudim"⁶: se não podemos comê-lo, é porque não existe.

A prova estará no pudim, prediz Chris Crawford: Não rejeitemos a 'narrativa interativa' ainda. 'Dê-nos tempo, podemos fazê-lo'. Ainda que eu tenha por anos admirado e respeitado a devoção e persistência de Crawford, aqui eu só posso dar-lhe argumentos, não tempo. Se contarmos o *Adventure de Crowther e Woods* (1976) como uma primeira tentativa, então nós já tivemos 25 anos. Em mais 25, quem sabe o que mais nós teremos? Não é meu trabalho argumentar com o tempo. Mas eu vou argumentar que nós já temos um tipo de 'narrativa interativa' que é atraente e gratificante. O melhor exemplo de Crawford são as histórias orais para dormir, o meu são jogos no estilo de *Dungeons and Dragons*, em que *Dungeon Masters* humanos levam os jogadores através de uma paisagem de fantasia.⁷

A proposta de Crawford, segundo a acusação de Aarseth, passa pelo que chama de "leis do drama" para então construir um mecanismo capaz de reproduzir, por programação, os princípios contidos nestas leis fundamentais. De fato, Crawford trabalha ativamente no desenvolvimento de sistemas que possibilitem a empreitada, como o aperfeiçoamento da linguagem de programação *Deikto*⁸ e um programa para a criação de ficção interativa chamado *Storytron*⁹; aproxima-se, contudo, muito mais do comportamento bifurcado reativo (em que o espectador escolhe uma ou outra opção de saída para um dilema de um personagem) do que da organicidade de uma interação criadora.

Ainda que, de certa forma, a trilha das leis do drama buscadas por Crawford possa

⁴ idem. p. 106, tradução nossa.

⁵ CRAWFORD, Chris. *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. New Riders Games, 2004.

⁶ A expressão traduzida livremente da fala de Aarseth é, na verdade, uma deturpação da expressão original "the proof of the pudding is in eating it", significando que o teste final de uma afirmação deveria, em algum ponto, ser a sua consumação prática.

⁷ AARSETH, Espen. *Espen Aarseth responds in turn*. Disponível em <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/algorithmic>>, tradução nossa.

⁸ CRAWFORD, Chris. *Deikto: A Language for Interactive Storytelling*. Disponível em <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/algorithmic>>.

⁹ id. *Storytron*. (website) Disponível em <<http://www.storytron.com/index.php>>.

ser vislumbrada na matemática das situações dramáticas de Étienne Souriau (voltaremos a este ponto mais tarde), Aarseth acertadamente identifica que a sua aplicação na narrativa ficcional interativa, por enquanto, está mais próxima do jogo de RPG ou da contação de histórias. Sua visão entra em consonância com a perspectiva de Walter Benjamin¹⁰, que, por sua vez, indicava-nos o caminho do *narrador* como forma de estruturação da tradição oral que na fala de Aarseth se identifica com a narrativa interativa, na forma de texto mutável. Em Aarseth, o engessamento que Benjamin via no romance escrito assume a forma do controle da programação autoral. A programação, portanto, aparece como um ponto central: sua identificação com a frieza do texto escrito de Benjamin nos leva à imagem não da ampliação do texto através da interação, mas justamente o seu contrário - sua redução interpretativa pela fixidez das possibilidades programadas.

Voltemos, no entanto, a *The Sims 3*. No jogo-simulação, Will Wright utiliza o que é chamado em linguagem de programação de paradigma orientado a sujeito (SOP - *subject-oriented programming*) para compor comportamentos de personagens complexos: o valor e a função de um objeto dependem do sujeito com quem ele se relaciona¹¹, ou seja, em termos largos, na superfície do programa, as inter-relações entre características particulares da composição de um personagem e de seu ambiente modificam as possibilidades de interação oferecidas ao usuário.

Na prática, isto quer dizer que, ao estruturar e programar *The Sims 3*, assim como seu antecessor, a simulação de planejamento urbano *Sim City*, Wright precisou determinar variáveis comportamentais que proporcionassem aos personagens do jogo, ao mesmo tempo, uma certa dose de autonomia, que direciona interações entre personagens, tendências sociais, desejos e ambições e reações a dificuldades, entre outros fatores, e alguma dose de previsibilidade, que determina, por exemplo, que personagens com personalidade "insana" possam interagir com outros de formas diversas dos "paqueradores" ou "raivosos", assim como determina que alguns objetos possuem ações associadas e outros (como arbustos e árvores) não.

Conceitualmente, encontramos aqui um ponto-chave para o pensamento que

¹⁰ BENJAMIN, Walter. O Narrador. in *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

¹¹ A programação SOP se opõe, em termos de grandes paradigmas de programação, à OOP (object-oriented programming), em que cada objeto de programação possui uma integridade própria reutilizável, e à programação sistêmica, em que o todo de um programa é relativamente indivisível e interconectado.

sustenta a lógica da simulação de vida: a subdivisão de um sistema complexo e orgânico em unidades discretas que, postas em conflito, possam gerar novamente sistemas complexos. Em outros termos, isso quer dizer que a ambição - ou pretensão - da simulação eletrônica consiste em 1) esquadrinhar complexos sistemas biológicos e sociais em busca de padrões, tendo como exemplo outro jogo de Will Wright, *Spore*, em que o usuário controla a evolução de um organismo celular até a criação de sociedades aptas à conquista espacial¹², ou a série de simulação estratégica *Civilization*, em que o usuário controla populações em interação histórica; e 2) reprogramar as regras e padrões extraídos da vida orgânica em um ambiente laboratorial de teste - uma placa de Petri virtual em que as unidades de programação desenvolvam comportamentos de certa forma inesperados.

Fazendo a defesa do uso da lógica de unidades operacionais¹³ para a compreensão e crítica do fenômeno dos games, Bogost traça um paralelo entre o jogo de simulação e os autômatos celulares (*cellular automata*) de Stephen Wolfram: "Um autômato celular é um programa simples (um autômato) isolado em pequenas unidades (células). Essas unidades interagem umas com as outras, expondo o que os cientistas - nas ciências da computação, especialmente - esperaram explorar como um modelo viável para a vida artificial"¹⁴.

A conexão entre os autômatos celulares e a vida, conforme aponta Bogost, não está no termo *celular*, mas na organicidade com que pequenos conjuntos de regras interagem para gerar um sistema complexo, mas não unificado. A programação de uma simulação, portanto, respeitaria o fluxo de baixo para cima de um todo fragmental, em lugar de uma estrutura inicial pré-disposta: isso que dizer que, nesse caso, interessa mais a este tipo de sistema o set inicial de regras isoladas do que propriamente a análise posterior do resultado final.

(...) uma coisa é a 'representação' (imagética) da cidade de Londres e outra, bem diferente, a 'simulação' (maquímica) de uma cidade de Sim City, obedecendo a um 'modelo' que inclui 'regras' (de comportamento). Ou seja, enquanto uma narrativa descreve acontecimentos particulares, passíveis de serem generalizados para se

¹² No caso de *Sim City*, Wright cita a influência do livro "*Urban Dynamics*" (1969), em que o autor Jay W. Forrester analisa a dinâmica organizacional de centros urbanos.

¹³ O termo usado por Bogost é "unit operations", termo que o autor propõe aplicar para explicar o funcionamento de diversos produtos culturais, desde a literatura até os jogos eletrônicos.

¹⁴ BOGOST, Ian. *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism* (Kindle Edition). The MIT Press, 2006. Loc. 1227, tradução nossa.

inferirem as regras; os jogos, enquanto simulações, baseiam-se em regras gerais que podem ser aplicadas a casos particulares, possibilitando a 'experimentação' e a possibilidade de se 'modelar' as regras que governam o sistema.¹⁵

Fundamentalmente, para o problema da narrativa interativa pensada através do modelo da simulação, esta característica põe-se em choque com a *estrutura* narrativa proposta pela noção de plot como o elemento que organiza e dá sentido à narrativa, ou o "elemento que humaniza o tempo dando-lhe forma"¹⁶:

Quais são os requisitos elementares de uma história? Aristóteles diz que o enredo é o mais básico elemento da narrativa, que boas histórias devem conter um início, um meio, e um fim, e que elas geram prazer por conta do ritmo de sua ordenação. Mas o que cria a impressão de que uma particular série de eventos possui essa forma? Teóricos propuseram várias soluções. Essencialmente, no entanto, um enredo requer transformação. Deve haver uma situação inicial, uma mudança envolvendo algum tipo de reversão, e uma solução que marque a mudança como significativa.¹⁷

Se Culler aponta o plot como fundamento estrutural da narrativa, é Aarseth, na crítica à leitura da simulação como forma de narrativa, quem novamente aponta o que entenderemos como reflexo do paradoxo interno da proposta da ficção interativa:

A simulação é o Outro hermenêutico das narrativas; o modo alternativo de discurso, de baixo para cima e emergente, enquanto histórias são do topo para baixo e pré-planejadas. Em simulações, conhecimento e experiência são criadas pelas ações e estratégias dos jogadores, em lugar de ser recriadas por um escritor ou cineasta.¹⁸

Como na programação de um autômato celular, na simulação interessa mais a construção de uma base de pequenas instruções que possam interagir mutuamente do que a determinação, no sentido de cima para baixo, de uma programação totalmente controlável. No caso da perspectiva de uma narrativa, o set inicial que encontramos em *The Sims 3* determina as condições tênues e iniciais de uma situação dramática, como as define Souriau:

Abrem-se as cortinas: tenho que aceitar, admitir como o único mundo real a partir

¹⁵ TEIXEIRA, Luís Filipe. Criticismo Ludológico: Simulação Ergódica (Jogabilidade) vs Ficção Narrativa. Observatório (OBS*) Journal, 2008, n. 4. 321-332. p. 324.

¹⁶ KERMODE, Frank. in CULLER, Jonathan. Literary Theory: A Very Short Introduction (Kindle Edition). Oxford University Press, 1997. Loc. 1260.

¹⁷ CULLER, op. cit. Loc. 1272, tradução nossa.

¹⁸ AARSETH, Espen. Genre Trouble. Disponível em <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>>, tradução nossa.

desse instante e por 150 minutos: Roma no ano 667 a.C., o rei Marcus Tullius (sob o nome de Túlio); um velho cavaleiro romano, Horácio; um 'fidalgo de Alba', Curiácio; alguém chamado Sabina, mulher de Horácio e irmã de Curiácio; uma jovem chamada Camila, irmã de Curiácio; as cidades de Roma e Alba; dois exércitos, de cada um dos quais só veremos um soldado, Flaviano para Alba e Próculo para Roma (indivíduos imaginários); uma certa Júlia não menos imaginária (...).¹⁹

A diferença fundamental entre a carne e o osso do ator e a virtualidade do modelo em três dimensões não oblitera, de certa maneira, as restrições que se aplicam ao corpo e ao espaço teatrais, escusando-se a possibilidade de olhar livre dada ao espectador-câmera (em quase eterno plano-sequência) da simulação. Os limites da "caixinha" em que Souriau insere os elementos iniciais do mundo teatral e cujos limites, na noção de recorte dramático, são na verdade a essência do que dá sentido ao que está dentro da caixa, em constante relação. O espaço virtual, ao contrário de uma primeira impressão de elasticidade e adaptabilidade infinita, possui também as bordas limitadas por uma linha a partir da qual o personagem não avança; na cidade virtual em *The Sims 3*, montanhas e lagos cercam a área trafegável pelo interator através do personagem. Uma estrada se estende para além de uma curva, mas a partir dessa curva não nos é permitido andar. Outras localidades internas à cidade também nos são vedadas, como a porta por onde converge a estelaridade das situações dramáticas no "Uma porta deve estar aberta ou fechada" de Alfred de Musset citada por Souriau; o que acontece na escola e no trabalho de um Sim não é visto, apenas ouvido, em uma linguagem que não se pode traduzir e que se deixa à interpretação do leitor preencher de sentido: "(...) mais do que simplesmente buscar modelar a função do mundo material, as simulações também marcam um ponto de encontro entre as regras baseadas em unidades e as experiências subjetivas"²⁰.

Sob um determinado ponto de vista, *The Sims 3* pode ser categorizado como um "character-driven plot", ou seja, uma estrutura em que o personagem, em oposição à progressão das ações, é o elemento central. Nisto, a definição de personalidade de cada personagem joga um importante papel; a escolha dessas características pode ser inteiramente randômica (o programa escolhe traços de personalidade e as combina automaticamente) ou mais intencionalmente produzida pelo jogador (que pode deliberadamente escolher um personagem avarento, aseado ou aproveitador, por

¹⁹ SOURIAU, Étienne. As duzentas mil situações dramáticas. São Paulo: Ática, 1993. p. 14.

²⁰ BOGOST, Ian. Op. Cit. Loc. 1231, tradução nossa.

exemplo).

Contudo, escolhidas todas as características dos personagens, definido seu mundo diegético e suas particularidades, definida a dificuldade representada pela conjunção de fatores do grupo inicial de personagens (número de habitantes, tamanho e localização da residência, renda disponível com ou sem o uso de códigos de trapaça), além das opções contidas nos bastidores do jogo (tempo de duração da vida média do personagem, envelhecimento habilitado ou desabilitado, etc.), no momento em que o jogo efetivamente se inicia, as diferenças entre o jogo de simulação e um jogo narrativo ou mesmo teatral começam a ficar evidentes: "(...) a realidade virtual até hoje mal conseguiu decorar o palco, quanto mais gritar 'ação' ou murmurar 'era uma vez'."²¹

3. GRITANDO "AÇÃO"

De fato, uma vez abertas as cortinas, a condução das ações na simulação depende do controle do interator; até mesmo como forma de jogo a estruturação de *The Sims 3* se mostra limítrofe, recusando a mecânica básica de recompensa e punição e criando um limite praticamente infinito de jogo. Somente a morte do personagem, da qual falaremos mais tarde, pode interromper o fluxo do jogo - mas somente se o jogador opta, evidentemente, por habilitar a função "envelhecimento" no menu de opções do programa. De resto, as escolhas estão nas mãos do interator, em grande medida, para que decida se o personagem segue ou não um rumo considerado adequado a suas características iniciais.

Enquanto a "narrativa" ameaça estagnar em *The Sims 3*, o programa, no entanto, dá sutis pistas de uma programação voltada a pôr em movimento a ação do personagem através da ação do interator: os desejos que surgem de acordo com as informações e relações do personagem (desejo de fazer amizade com outro Sim, de visitar o parque da cidade, de aprender uma nova receita, de obter um novo objeto, etc.) funcionam como indicações de caminho ao usuário, apontando para o que seriam desejos ocultos de seu personagem (e que se relacionam tanto com micro-ações recentes quanto com seu histórico e, por vezes, com seu objetivo de vida).

Por sua vez, o próprio mecanismo do jogo pressiona a interação, tornando a

²¹ CAMERON, Andy. Dissimulations - Ilusions of Interactivity. The Hypermedia Research Centre. Disponível em <<http://www.hrc.wmin.ac.uk/theory-dissimulations.html>>, tradução nossa.

tentativa de manter-se como espectador do jogo, somente, impossível na prática, uma vez que oportunidades de trabalho e ligações telefônicas de NPCs²² eventualmente obrigam o interator a tomadas de decisão (com pouco impacto narrativo, entretanto). Enquanto houver suprimentos na geladeira e móveis que serão pouco a pouco apreendidos por falta de pagamento de contas, o loop dos personagens os manterá em uma cadeia descendente de mau humor, sujeira (eles são incapazes de consertar pias e chuveiros sem a decisão do usuário, e não chamarão ajuda sem a decisão destes) e repetição de ações triviais, ainda que as preferências do usuário na configuração do jogo escolham o mais alto nível de livre-arbítrio disponível.

O controle dos rumos de uma possível narrativa, portanto, só se dá no processo de enfrentamento entre o usuário e o jogo, em grande parte. O que não exclui a programação de possibilidades do menu de interação como uma forte marca da presença do autor-programador, e igualmente não quer dizer que o set inicial de condições não proporcione algumas forças vetoriais para a narrativa emergente: uma família criada com uma mulher, dois homens (um dos quais é cadastrado como seu marido - o jogo não permite a bigamia, embora permita a traição e o namoro simultâneo com mais de um personagem) e duas crianças, cada qual criada geneticamente como filha da mulher com um dos homens apresentou, por exemplo, em uma situação de teste, um conflito espontâneo inicial entre o marido e o segundo homem da casa, no momento em que primeiro presencia uma animada conversa entre seu rival e a mulher. Na mesma família, mãe e filha e um dos conjuntos de pai e filha desenvolveram, ao longo do jogo, relações de inimizade absoluta (resultado, provavelmente, do temperamento explosivo contido na personalidade dos dois adultos), ao ponto de, deixados ao acaso, os personagens iniciarem lutas corporais espontâneas.

Nada disso é, contudo, suficiente para que uma narrativa se desenvolva, eminentemente porque, seguindo a linha teórica de Souriau, nenhum dos personagens se configura como um vetor propriamente dito na dinâmica das ações. Um personagem pode possuir como desejo de vida (□) a construção do maior aquário de peixes tropicais do mundo simulado, e pode construir, ao longo de suas ações, uma relação de antagonismo com seu vizinho (♂), mas em todas as instâncias, seu desejo será um benefício próprio

²² Non-Player Character (NPC) é um termo derivado dos jogos de RPG, inicialmente entendido como um personagem não controlado pelos jogadores, mas pelo controlador da narrativa; no caso da simulação ou do jogo eletrônico, um NPC é um personagem controlado pela máquina através da programação.

(mesmo que direcionado ao outro, o que quer dizer que o receptor e a força temática são inevitavelmente a mesma pessoa); os companheiros de casa ou conhecidos e amigos eventuais, ainda que desenvolvam laços afetivos, não alteram o percurso do protagonista ao ponto de atingir o status de adjutores (☺); por fim, e mais importante, a função de decisor, árbitro ou juiz (⚖), o concessor do bem à força temática orientada, esta posição é ocupada não por um elemento interno à narrativa, mas pelo próprio jogador.

Outro ponto das características inerentes à narrativa tal como definida pela literatura ou pela dramaturgia e que escapa à proposta da simulação encontra-se no tratamento destinado ao fator temporal das ações e da narrativa como um todo. A forma como o jogador percebe o tempo na simulação e a forma como o leitor percebe o tempo na narrativa são, em certa medida, diversas, o que implica, segundo Crawford, a existência de dois mecanismos distintos de tratamento de tempo:

Assim como um simulador de vôo deve ser fiel às leis da física, também um produto de entretenimento deve ser fiel às leis do drama. Por exemplo, a maioria dos jogos usam algoritmos espaciais que correspondem a leis geométricas, mas violam leis dramáticas. Personagens não podem viajar do ponto A ao ponto B sem atravessar todo o terreno entre os dois pontos, não importa o quão tedioso esse terreno possa ser. No drama, um personagem que deve viajar entre dois pontos simplesmente desaparece de um lugar (palco) e reaparece no outro. Isso se conforma aos padrões dramáticos, mas completamente desafia o que normalmente pensamos como simulação.²³

Mas a questão do tempo narrativo na simulação e sua leitura pelo usuário é um pouco mais complexa. Em *The Sims 3*, ela diz respeito, em primeira instância - uma instância mais simplista - à forma como o interator escolhe ler a própria experiência. São comuns os relatos de histórias contadas a partir de sessões do jogo, atividade incentivada oficialmente pelo fabricante ao disponibilizar um setor no website do produto para as histórias criadas pelos usuários a partir de fotos e vídeos de seus personagens²⁴, mas também tornada comum pela troca comunitária de objetos e famílias inteiras pelos usuários em fóruns especializados. Embora seja considerada como um indício de leitura subjetiva do jogo, contudo, Gonzalo Frasca considera que a deturpação narrativa ainda precisa juntar as duas formas de colaboração em uma, tornando possível criar um set de instruções narrativas que possam ser jogadas por outros usuários, para além da simples

²³ CRAWFORD, Chris. Chris Crawford's response (excerpt). Disponível em <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lawful>>, tradução nossa.

²⁴ The Sims 3 - Movies and More - Community. Disponível em <<http://www.thesims3.com/moviesandmore/stories>>. Acesso em 05 dez. 2010.

recontação de histórias inventadas.

Ainda que eu entenda que a opção do álbum de família possa ser atraente para muitos jogadores; o que eu gostaria de ver em versões futuras é uma ferramenta que não só permitisse criar narrativas, mas também simulações. Em outras palavras, em lugar de criar uma narrativa pré-mastigada, eu adoraria poder usar meus Sims para criar um pequeno jogo ou simulação que pudesse ser jogada - não vista - por meus colegas jogadores. Em lugar de simplesmente contar a história de um marido abusivo, seria ótimo se eu pudesse definir as regras que governam minha idéia do que é um marido abusivo é. Eu então o deixaria livre em um ambiente restrito para que jogadores pudessem experimentar com isso. Em vez de entregar um marido concreto, eu criaria um marido potencialmente violento. Minha visão desta situação não seria exprimida através de uma série de descrições e eventos, mas através de um conjunto de regras que eu selecionei para governar meu abusador virtual. Na verdade, seria ótimo se outros jogadores, que discordassem de meu conceito de 'marido abusivo', pudessem modificar meu código e postar suas próprias versões.²⁵

Mas fora do âmbito da recontação, dentro do tempo da simulação, pouco sobra de uma estrutura narrativa, presa eternamente ao tempo presente. Tudo o que acontece em *The Sim* está acontecendo agora, neste momento, para este personagem. Segundo Aarseth, este é o próprio elemento constitutivo da simulação, que a diferencia da narração pelo deslocamento essencial provocado pela recontação:

O objetivo de *The Sims* é controlar e dar forma às interações e à vida cotidiana dos personagens, não tomar forma humana você mesmo. No entanto, jogos como *The Sims* são às vezes (não com frequência) usados como máquinas de contar histórias, quando momentos particularmente memoráveis no jogo são recontados pelo jogador/Deus. Mas isso não é tradução de jogo para história, isso é simplesmente a boa e velha narração pós-fato, como a coluna de futebol no jornal da segunda-feira, o relatório do experimento de laboratório, ou a projeção de slides das férias no Caribe. Algo interessante aconteceu, e nós queremos contar aos outros. Ontologicamente, a capacidade para gerar momentos memoráveis é algo que os jogos têm em comum com a vida real, assim como com as histórias. Um sistema de geração de histórias não precisa ser em si uma história. De fato, enquanto a vida e os jogos são fenômenos primários, em tempo real, consistindo de eventos reais ou virtuais, histórias são um fenômeno secundário, uma revisão do evento primário, ou uma revisão da revisão, etc.²⁶

Andy Cameron, em *Illusions of Interactivity*, segue o mesmo princípio de Aarseth, ressaltando que a diferença entre a simulação e a história está na presença da espera, em uma, e no fechamento, na outra: é não apenas na passagem do tempo real, mas na

²⁵ FRASCA, Gonzalo. *The Sims: Grandmothers are cooler than trolls.* (online) Disponível em <<http://www.gamestudies.org/0101/frasca/>>, tradução nossa.

²⁶ AARSETH, Espen. *Genre Trouble...*, tradução nossa.

finalização significativa deste que encontramos o ponto sensível do modelo de simulação como narrativa interativa.

Uma história é um relato de algo além de si mesma. O referente de uma história é um evento que já se passou. Uma simulação ou uma história interativa, por outro lado, é um evento em espera; ele se refere a um princípio, um conjunto de regras, um algoritmo, uma inércia fora do tempo que pode simular eventos no tempo. O referente, a coisa além de si mesma a que a simulação se refere, é a condição para os eventos, não os eventos em si mesmo. O encerramento - a separação e sequenciamento dos eventos da massa de possibilidades - é efetuado pelo espectador, embora dentro de um sistema de condições desenhadas pelo autor.²⁷

Se Culler comenta que, para Aristóteles, uma narrativa nos causa prazer por sua imitação da vida e de seu ritmo²⁸, a simulação leva a afirmação a seu extremo, chegando ao limite psicológico - e por que não, físico - do que Georges Perec faz no seu "*Tentative d'épuisement d'un lieu parisien*": a observação fria e minuciosa, de um objetivismo metódico, à qual só resta, nas frestas, preencher pelo leitor-usuário de um sentido subjetivo. Em Bogost, o contrário da descrição meticulosa e (pretensamente) sem restrições recebe o nome de "febre da simulação": o que reduzir para passar do todo real ao modelo simulado?

No caminho contrário, Souriau também passa da matemática astronômica que reduz o contínuo da criação dramatúrgica a unidades discretas e recombinaíveis a, novamente, o sentido orgânico da vida, arriscando enxergar na própria vida os indícios daquilo que sua regra torna possível simular, exclamando "Se ainda fosse preciso confirmá-lo, vinde a mim, Asmodeu! Arranque-me o telhado daquelas casas!"²⁹, para então abri-las e, por debaixo dos telhados, intentar enxergar, no borbulhante caos orgânico da vida, a fraca linha de uma narrativa.

Encontramos, pois, um ponto de convergência na passagem do tempo em direção à morte no jogo de simulação visto como forma narrativa. Habilitada a função de envelhecimento (e é interessante notar que esta é uma escolha consciente do jogador, que pode decidir por um personagem com vida quase infinita³⁰), e ultrapassado o limite de idade do personagem, o jogo define quando um personagem irá morrer. Neste momento,

²⁷ CAMERON, Andy. Op. Cit., tradução nossa.

²⁸ CULLER, Jonathan. Op. Cit. Loc. 1382-83.

²⁹ SOURIAU, Étienne. Op. Cit. p. 187.

³⁰ O jogador pode desabilitar a opção de envelhecimento no jogo, mas duração máxima da vida de um Sim é de 960 dias. Um Sim pode morrer acidentalmente antes deste período ou viver algum tempo depois dele, se cultivar alguns hábitos específicos, como o vegetarianismo. Além disso, há subterfúgios que permitem ressuscitar um Sim fantasma ou prolongar a vida de um Sim antigo, como a ingestão de Ambrosia ou a negociata com a Morte através do oferecimento de uma flor especial.

salvo por intervenção de outro personagem ou pela realização de uma negociação com o personagem da Morte (um NPC), opção nem sempre disponível, o personagem passa a aparecer no jogo como um fantasma. O personagem deixa de ser, então, operado pelo jogador: passa de objeto de interação a NPC, podendo ser mais tarde recuperado pelo jogador através de uma oportunidade oferecida pelo programa. Durante este hiato, no entanto, seu ícone de manipulação desaparece das opções do usuário e sua marcação na árvore genealógica e na foto de apresentação de seu grupo familiar desaparece por completo. Como se nunca houvesse existido, o Sim morto não completa sua história.

A morte realiza uma montagem fulminante da nossa vida: ou seja escolhe os seus momentos verdadeiramente significativos (e doravante já não modificáveis por outros possíveis momentos contrários ou incoerentes, e coloca-os em sucessão, fazendo do nosso presente, infinito, instável e incerto, e por isso não descritível linguisticamente, um passado claro, estável e incerto, e por isso bem descritível linguisticamente (...). Só graças à morte, a nossa vida nos serve para nos expressarmos.³¹

Pasolini defende que, no cinema, é a morte o que dá sentido à vida: é no fechamento, na finalização, na transformação em passado que o sentido do plot se fecha. O desaparecimento do personagem morto em *The Sims 3*, assim como a sua infinita possibilidade de posterior retorno, são os sintomas da simulação que se sobrepõe à narrativa. Não olhamos para trás em *The Sims 3*, ao menos não como se pode fazer em *Spore*, quando o usuário tem à sua disposição uma tabela contendo os principais eventos na história de sua criação: o pequeno campo disponível para a biografia do personagem permanece vazio à espera da escrita pelo próprio usuário, da mesma forma com que os Sims sem vontade param e ou andam em círculos sem sua intervenção. Todas as cartas estão na mesa; mas o jogo não começa sem o elemento interator e, ao mesmo tempo, não termina, narrativamente, apesar dele.

³¹ PASOLINI, Pier Paolo. Observações sobre o plano-sequência. in Empirismo Hereje. Lisboa: Assírio & Alvim, 1982. p. 196.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. Computer Games Studies:Year One. in *Gamestudies: the international journal of computer game research*, nº 1, Julho, Editorial, 2001. Disponível em <www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. Acesso em 21 out. 2010.
- _____. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Scholarly Writings. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 1997.
- _____. *Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games*. Digital Arts and Culture Conference, Copenhagen 2005.
- _____. Espen Aarseth responds in turn. Disponível em <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/algorithmic>>. Acesso em 08 out. 2010.
- _____. *Genre Trouble*. (online). Disponível em <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>>. Acesso em 08 out. 2010.
- BARRY, Jackson G. *Dramatic structure: the shaping of experience*. Berkeley : California University Press, 1970.
- BENJAMIN, Walter. *O Narrador*. in *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BIRCH, Chad. *Understanding Pac-Man Ghost Behavior*. *Game Internals*. Disponível em <<http://gameinternals.com/post/2072558330/understanding-pac-man-ghost-behavior>>. Acesso em 05 dez. 2010.
- BOGOST, Ian. *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism (Kindle Edition)*. The MIT Press, 2006.
- BORGES, Jorge Luis. *Ficções: 1944*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- CAMERON, Andy. *Dissimulations - Ilusions of Interactivity*. The Hypermedia Research Centre. Disponível em < <http://www.hrc.wmin.ac.uk/theory-dissimulations.html>>. Acesso em 24 mai. 2010.
- CRAWFORD, Chris. *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. New Riders Games, 2004.
- _____. *Chris Crawford's response (excerpt)*. Disponível em <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lawful>>. Acesso em 08 out. 2010.
- _____. *Deikto: A Language for Interactive Storytelling*. Disponível em <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/algorithmic>>. Acesso em 08 out. 2010.
- _____. **Storytron**. (website) Disponível em <<http://www.storytron.com/index.php>>. Acesso em 10 nov. 2010.
- CULLER, Jonathan. *Literary Theory: A Very Short Introduction (Kindle Edition)*. Oxford University Press, 1997.
- CURI, Fabiano Andrade. *Linguagem digital na vizinhança ideal: os limites narrativos de The Sims*. I Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação - construindo novas trilhas. UNEB, Salvador – Bahia, outubro/2005.
- ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das

Letras, 1994.

FRASCA, Gonzalo. Simulation versus narrative: Introduction to ludology. in Mark J.P. Wolf and Bernard Perron, Video/Game/Theory, Routledge, 2003.

_____. The Sims: Grandmothers are cooler than trolls. Disponível em <<http://www.gamestudies.org/0101/frasca/>>. Acesso em 15 out. 2010.

JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture. in First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Ed. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan. Cambridge: The MIT Press, 2004. p. 118-130.

PASOLINI, Pier Paolo. Observações sobre o plano-sequência. in Empirismo Hereje. Lisboa: Assírio & Alvim, 1982. pp. 193-196.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. Rules of Play: game design fundamentals. Massachusetts: MIT Press, 2003.

SOURIAU, Étienne. As duzentas mil situações dramáticas. São Paulo: Ática, 1993.

TEIXEIRA, Luís Filipe. Criticismo Ludológico: Simulação Ergódica (Jogabilidade) vs Ficção Narrativa. Observatório (OBS*) Journal, 2008, n. 4. 321-332.