**Analise da narrativa do game: God of War II[[1]](#footnote-1)**

Gabriel Gil MARTINS[[2]](#footnote-2)

Carlos Fábio Morais GUIMARÃES [[3]](#footnote-3)

Faculdade Martha Falcão-Wyden (FMF), Manaus - AM

**RESUMO**

Este artigo tem como proposito de evidenciar as características da narrativa do jogo God of war II assim como sua mensagem e bagagem cultural. Explorando o conceito e o uso da narrativa nos games. Além de fazer um breve panorama sobre o desenvolvimento de jogos eletrônicos.

**PALAVRAS-CHAVE:** games, mídia digital, semiótica,

1. **INTRODUÇÃO**

As notícias de jornal em quadrinhos, romances, contos, e novelas são entre outras, formas de se contar uma história, ou seja, passam uma mensagem seja ela por meio da oralidade, impresso, tecnologia e entre outros meios.

Historicamente, as narrativas sempre foram uma forma encontrada pela sociedade de passar uma mensagem. Seja ela sabedoria popular, misticismo, história, literatura oral e escrita ou qualquer outra exposição de informação ela sempre esteve presente desde o começo da humanidade. Ela é fundamental para o desenvolvimento do ser humano, afinal, se a sociedade não usasse técnicas e meios para melhorar a sua comunicação sem dúvida grande parte dos avanços e descobertas feitas pela humanidade não teriam sido possíveis.

No caso da indústria dos games houve grandes mudanças ao longo dos anos na forma como um game usa sua narrativa. Em seus primeiros anos de desenvolvimento, por volta de 1950, as histórias que eram contadas nos vídeo games eram basicamente roupagens que serviam mais como acessório do que um elemento. Como por exemplo o famoso e clássico game "Spacewar!" criado por estudantes do Massachusetts Institute of Technology (MIT) nos anos 60 tinha uma mecânica que não envolvia um foco na história mas sim uma justificativa para usar as ações das mecânicas de jogo. Porem com seu desenvolvimento, ao longo dos anos, a maneira como se faz games mudou a ponto de algumas obras de maior sucesso no mercado terem um grande foco na narrativa.

Os games são na verdade apenas uma variação de um computador, e esses dispositivos eletrônicos tem uma grande capacidade para criar representações de ambiente, o que quer dizer que nos meios digitais é possível simular comportamentos tanto da natureza física quanto psicológica. E devido a essas possibilidades os limites do uso da narrativa nos games não são nítidos.

Sendo assim o objetivo deste artigo é analisar a narrativa do jogo God of War 2 (2007) A metodologia foi a bibliográfica Santaella e Feitoza (2009) que contribuiu afirmando que a narrativa está ligada, diretamente ao desenvolvimento tecnológico dos games, isso acontece porque as tecnologias digitais de ponta possibilitam ainda não só imagens de melhor resolução, mas o favorecimento da criação de ambientes mais complexos, facilitando a utilização da imersão e da interatividade enquanto ferramentas comunicacionais.

1. **NARRATIVA: TEORIA E DESENVOLVIMENTO**

**2.1 ANÁLISE TEÓRICA**

O estudo teórico da narrativa tradicional é clássico e remete a Grécia antiga e a Aristóteles e sua obra “A Poética” livro supostamente registrado entre os anos 335 a.C. e 323 a.C. Podemos imaginar que nos primórdios a narrativa tenha servido para descrever aonde havia alimento, para alertar sobre os perigos ou para transmitir conhecimentos dos processos e técnicas que cada um vivenciara. Por meio de narrativas, nossos antepassados inventaram cidades, políticas, leis, filosofia etc. Mas as narrativas tinham também finalidade lúdica; assim, nos momentos em que se sentiam seguros, eles se reuniram e contavam aventuras sobre heróis, vilões, mitos, crenças e religiões.

Os jogos antecedem as narrativas, de acordo com o livro Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura escrito por Johan Huizinga , Estima-se que 70 mil anos atrás a humanidade tenha inventado a linguagem com objetivos variados como brincar, representar ou seja atividades que era de puro gasto de energia, de tempo, da perspicácia e de destreza.

 Ainda que ao longo da construção da cultura humana tenham convivido e se influenciado mutuamente, narrativas e jogos possuem naturezas diferentes. Jogos são estruturas nas quais o jogador age, experimenta, vivencia situações. Há várias diferenças entre narrativas tradicionais e os jogos; contudo, quando ambas as atividades migram para os computadores, começa a haver uma fusão, uma mescla entre eles.

Progressivamente, os computadores permitiram a introdução da interatividade na narrativas, assim, vemos surgirem os geradores automáticos de histórias, os textos e novelas em hipermídia e as páginas da internet; ou ainda os “adventure games” em textos, ou mesmo gráficos. Este tipo de gênero foi colocado nesta coluna porque está mais próximo de narrativas emergentes do que de games. Há ainda os aplicativos como os RPGs e os MMRPGs, que não são bem simples jogos, mas sim ambientes nos quais historias acabam surgindo devido as interações sociais dos participantes com milhares de outros avatares e personagens.

Em função da flexibilidade e da capacidade de simulação dos computadores, uma gama de aplicativos de toda a natureza migraram para esses meios: da literatura com narrativa linear passando por aplicativos multimídia e em hipermídia; dos games que são puras estruturas até os jogos de aventura e drama interativos em que o jogador interage com personagens virtuais.

Muito da base que existe para se tratar narrativas são oriundas da literatura. As noções de construção de um personagem, enredo, trama são conceitos aplicados também existem nos roteiros para games o mesmo ocorreu com as práticas do cinema, histórias em quadrinhos e outros meios de contar histórias: os jogos digitais incorporaram essas técnicas para promover uma melhor história.

No entanto os games reagem de forma diferente do que em outras mídias, isso acontece porque diferente de industrias como a do cinema, os games possuem mecânicas e formatos variados que mudam a experiência e interatividade do jogador. No caso do game The Sims( Electronic Arts, 2000) – uma espécie de simulador da vida cotidiana de uma família de classe média americana -, o próprio final da sua história é determinado pelo jogador, isso é causado pelas inúmeras possibilidade que o jogo carrega, pois durante o jogo suas decisões mudam o ambiente e as situações em que os personagens se encontram. Tornando a experiência do jogo sempre diferente. É claro que nem todos os jogos se baseiam nesse tipo de mecânica, alguns outros games possuem historias muito mais lineares aonde não importa o que o jogador faça os acontecimentos da história do jogo não iram mudar.

**2.2 NARRATIVA**

Vários games aparentam ter grande influência dos filmes, como por exemplo a série de jogos “Metal Gear” criado por Hideo Kojima, que juntavam roteiro e interatividade por meio das “cutscenes”, que são sequências em um jogo eletrônico sobre a qual o jogador tem nenhum ou pouco controle das mecânicas com objetivo de contar a história da obra. Contudo não podemos esquecer que de que tais experiências narrativas são essencialmente diferentes; leitores e jogadores, em si, representam figuras ontologicamente distintas. O destinatário das narrativas tradicionais permanece sentado confortavelmente em uma cadeira, sem conseguir interferir diretamente no enredo da narrativa que se apresenta para ele. O destinatário deve, portanto, deixar os eventos seguirem os rumos previstos e predeterminados pelo autor, agindo apenas em sua própria instância mental-psicológica, por meio de sua: “cooperação textual”, em uma participação passiva.

Ao participar de narrativas nos games, os jogadores irão se deparar com situações completamente diferentes daquelas experimentadas pelo destinatário em outras linguagens. A principal delas é a utilização da imersão e da interatividade, via hipermídia, como ferramenta comunicacional. Ao interagir com e no vídeo game, o jogador altera constantemente o estado da arte do jogo, construindo assim, a cada momento, o seu próprio jogo e a sua própria narrativa.

1. **OBJETO DE ESTUDO, METODOLOGIA E ANÁLISE**

O game analisado nesse trabalho é God of War 2 (GOW2) um jogo de ação desenvolvido pela Santa Monica Studio e publicado pela Sony Computer Entertainment (SCE). A obra foi lançada pela primeira vez para o PlayStation 2 em 13 de março de 2007 é o segundo jogo da franquia God of War e o sexto em ordem cronológica, sendo a continuação de God of War (2005).

A história conta a vida um guerreiro espartano chamado Kratos, que mata o deus da guerra Aries e toma o seu lugar no panteão dos Deuses, até que pouco depois desse acontecimento ele é enganado por Zeus, o deus dos deuses, e perde a sua divindade o fazendo entrar em uma jornada para recuperar sua força e se vingar daqueles que o traíram, durante a sua jornada ele se depara com inúmeras criaturas e inimigos, e desde os primeiros minutos de jogo é possível ver que Kratos é um personagem que transborda violência e instabilidade.

Sem qualquer dúvida, a série GOW é centrada em torno do personagem Kratos. Naturalmente, a importância de Kratos como personagem ultrapassa a de outros personagens por causa de seu papel como avatar Contudo ele é longe de ser uma concha vazia destinada a ser usada como uma luva, o personagem de Kratos é um indivíduo totalmente carnal com uma biografia e um passado próprio. Embora exista tendência a comparar avatares com peças de xadrez e, ao contrário dos últimos, os avatares não existem no vácuo; "Eles têm vidas representacionais intertextuais" que afetam como o jogo é jogado.

Os jogadores são informados sobre tais 'vidas' através de representações gráficas (cartazes, box-art), cutscenes ou conteúdo (inspirado em) encontrado em outros conteúdos de mídia. No caso de GOW; O personagem de Kratos também vive em histórias em quadrinhos, livros e fan-made conteúdo. Mais predominantemente, é nesses meios que o jogador pode aprender muitos detalhes sobre a história de Kratos e, assim, enriquecer a experiência real do jogo. Segundo Nielsen et al. (2008, p.180) personagens totalmente polidos como Kratos podem ser considerados "atores", pois estes têm uma biografia integrada na história do jogo. O nome dado ao protagonista desta trilogia já dá uma indicação do que tipo de personagem Kratos é. De fato, o mesmo nome implica noções de poder e força (em grego antigo). Ele é principalmente um veículo que encarna a humanidade lado mais escuro. Como muitos heróis da antiguidade, ele também é o resultado de vários estereótipos e papéis preconceituosos de gênero. Como foi mencionado acima, Kratos é um alma atormentada em busca de redenção através da vingança (principal motivador para o açao). Ao longo dos três jogos, o personagem está em guerra com tudo e todos, ele não tem amigos e menos aliados, apenas peões para serem usados ​​e então imediatamente descartado. Seu personagem pode ser definido como o de um 'ubermensch' (super-humano), um homem de ação, extremamente violento, ousado e objetivo.

Em termos de mecânica GOW2 é um “hack and slash” ou seja um game que tem o foco de um personagem que enfrenta inimigos em um combate corpo-a-corpo. Acompanhado de várias cutscenes que como já foi explicado são sequências em um jogo eletrônico sobre a qual o jogador tem nenhum ou pouco controle das mecânicas com objetivo de contar a história da obra. No caso de GOW2 existem algumas dessa cenas que possuem certa interatividade mas elas não causam mudanças na narrativa e sim complementam a mecânica de combate do jogo.

 Cassar (2013) diz as lutas da maioria dos níveis de GOW2 são apenas uma resolução falsa que leva a uma reinicialização do processo até que o chefe, um dos inimigos principais do jogo, seja derrotado. Enquanto que dentro de cada nível ou etapa do jogo é um processo interativo, o mais abrangente é composto principalmente de conteúdo não interativo. A história, como é contada em cenas, é mais semelhante a um filme do que a um jogo, mas no entanto, também segue a mesma estrutura que a interativa. De acordo com A jogabilidade de Lindley (2005) na maioria dos casos não tem efeito sobre a história sendo contada A história é, na maior parte, uma estrutura imposta e diferente da jogabilidade.Em GOW, seus desenvolvedores tentaram fechar a lacuna entre história e jogabilidade refletindo mudanças / eventos que ocorrem em cenas no jogo real mecânica e vice-versa.

Com exceção de intrusões limitadas de elementos lúdicos como eventos de tempo rápido (QTEs) durante cenas específicas, a exposição narrativa é além do controle do jogador. Um excelente exemplo desses QTEs em ação pode ser observado nas sequências de ação altamente cinematográficas de GOW2. Nelas o jogador é obrigado a introduzir um número limitado de comandos dentro de um limite de tempo. Deve ser salientado que enquanto os QTEs mantêm o jogador no controle durante seções passivas; seu papel é severamente limitado em alterar a narrativa. QTEs mantêm o jogador em alerta e focado na tarefa em questão. Em outras palavras, eles são muito mais um exercício de habilidades e reflexos do que na criação narrativa inovadora.

O GOW2, como outros jogos de ação, mantém a história e a jogabilidade em trilhos paralelos. De fato, sua análise das narrativas interativas Mallon e Webb (2005, p.2) apontam que parece haver uma tensão, se não um conflito direto entre formas tradicionais de narrativa e as capacidades interativas do meio.

 De fato, a interatividade pode às vezes enfraquecem o impacto da história, assim, a relação entre contar histórias e interatividade é inegavelmente paradoxal. Para manter a tensão dramática, o jogos em questão situam eventos importantes e dispositivos de plotagem longe do jogador interferência, mantendo assim o mesmo grau de irreversibilidade que o encontrado no filme e romance. O único tipo de 'drama' em que o jogador participa é o que é gerado durante o jogo, ou seja, o que surge da dificuldade crescente cenários encontrados pelo jogador.

Analisando brevemente a história do game GOW2 mostra imediatamente como a história respeita as noções de poética aristotélica, pelo simples fato de que conta a história de uma tragédia épica no mesmo espírito das representações clássicas que teve lugar durante o festival religioso sagrado em honra do deus Dionísio em Grécia antiga. Em GOW é imediatamente evidente que não há espaço para um feliz final. Do primeiro cutscene até o último, o jogador se move de uma configuração trágica para o próximo até que a resolução final inescapável ocorra.

O GOW segue os mesmos passos dos mitos trágicos gregos, no sentido de que celebra o "mistério do desmembramento" tanto metaforicamente quanto figurativamente. Kratos como um personagem é sem dúvida uma representação de violência e poder envolva de um prenúncio de morte, dor e tristeza, como é evidenciado tanto na jogabilidade como nas “cutscenes”.

 Segundo Campbell (1993, p.25) tragédia, mais do que qualquer outra forma poética representa o mundo (e a vida) como a conhecemos, já que em vida só pode haver um final: a morte. Na morte de GOW é o único companheiro de Kratos e, finalmente, o jogador. Sofrimento; um elemento essencial da tragédia também abraça a narração e nunca está muito longe.

Os desenvolvedores por trás do GOW tentaram se distinguir de jogos similares tentando imitar a estrutura, os temas, o pathos e a caracterização encontrados no gênero trágico e, finalmente, transferi-lo para o meio de videogame.

Outro tema muito importante encontrado no GOW, que é muito sinônimo de tragédia, é o conceito de mudança / metamorfose. Ao longo dos três títulos, Kratos muda de várias maneiras; particularmente em seu status de homem para deus e de volta para ser humano. Mais uma vez incidentalmente ou de propósito, o GOW consegue entregar ambos os aspectos da jornada mitológica do herói; isto é o externo / superficial em que o herói viajará fisicamente de um lugar para o outro e o interno, onde o herói terá que combater os demônios que residem em sua alma. A passagem do herói mitológico talvez por terra, aliás; fundamentalmente, é interior - em profundezas onde resistências obscuras são superadas, e poderes esquecidos há muito perdidos são revivificados, para serem disponibilizados para a transfiguração do mundo. (Campbell 1993, p.29) Sendo um jogo de ação, Kratos busca pela redenção está intrinsecamente ligado aos atos violentos que realiza. De fato, a próxima seção explorará a natureza dessa violência e as razões pelas quais ela é uma característica tão marcante da experiência do GOW.

1. **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

 A evolução tecnológica dos games é sem dúvida muito rápida, a 20 anos atrás as obras de sucesso dessa indústria mostravam personagens que lembravam mais bonecos do que pessoas, porem na atualidade a qualidade gráfica de alguns games chega a ser algo espantoso. Além de que a expectativa é que essa mídia continue a se aprimorar não só em termos de simples jogos mais sofisticados mas também em novos usos de narrativas.

O jogo analisando nesse trabalho God of War foi escolhido por conta da obra possuir temas maduros subjacentes abordados: incluindo mas não só: vingança, ambição, família, redenção e etc. A própria construção do personagem tem uma grande profundidade que é algo mais que um simples personagem que mata os seus inimigos existe toda uma simbologia acerca do protagonista do jogo.

Outra razão para tal escolha é o fato de que este é um dos jogos de uma franquia considerada entre os melhores da indústria que tem para oferecer e os números de vendas estão lá para provar isso. A trilogia vendeu mais de 11,5 milhões de unidades a partir de hoje.

A análise das características dos videogames possui grande importância para a sociedade, não só pela sua movimentação financeira, que chega a ser superior que a do cinema só perdendo para a indústria automobilística e bélica, mas pelo seu fenômeno cultural, que o fez ser conhecido como um novo ícone da cultura pop. Levou cerca de quatro décadas para essa mídia conquistar o interesse do meio científico e existem muitas tendência e fenômenos a serem estudados e como essa tecnologia evolui a passos largos a cada dia surgem novos assuntos e temas acerca desse fenômeno. A escolha desse tema deu-se pela preocupação em contribuir para o ramo acadêmico com mais outra pesquisa sobre o tema dos games. É importante dar ênfase no fato de que quando se fala de vídeo games, o assunto não se trata apenas de um simples jogo, e sim um aspecto tecnológico de maior interdisciplinaridade e complexidade para se estudar. Ciências e conhecimentos em campos diversos de áreas como filosofia, semiótica, psicologia, ciências da computação, antropologia, programação, ciências cognitivas, publicidade, crítica literária, animação, computação gráfica, narratológia ,educação ,engenharia elétrica, telecomunicações, artes comunicação,design,marketing,entre uma infinidade outros aspectos que trazem relevâncias a essas obras que coabitam as inúmeras faces deste múltiplo e singular prisma que compõe a criação e o estudo de game.

1. **REFERÊNCIAS**

**God of War**: **A Narrative Analysis** ,Robert Cassar, Eludamos. Journal for Computer Game Culture. 2013

HUIZINGA, j.Homo Ludens. Tradução de J.P. Monteiro. São Paulo: Perspectiva,2004,1938

Campbell, J. (1993) **The Hero with a Thousand Faces**. Princeton University Press.

Santaella, Lucia e Mirna Feitoza **Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games.** São Paulo: Cengage learning

Lindley, C.A. (2005) Story and Narrative Structures in Computer Games. In Bushoff, B. (ed) Developing Interactive Content: sagas/sagasnet reader. Munich: High Text. Mallon, B. and Webb, B. (2005) Stand Up and Take Your Place: Identifying Narrative Elements in Narrative Adventure and Role-Play Games. ACM Computers in Entertainment. disponivel no site: http://www.cp.eng.chula.ac.th/~vishnu/gameResearch/design/narrative.pdf [Acesso: 9 de maio de 2011].

1. Trabalho submetido à avaliação para a disciplina de Seminários em Comunicação do curso de Jornalismo e Publicidade da FMF. [↑](#footnote-ref-1)
2. Aluno Acadêmico do 7º Período do Curso de jornalismo da FMF.E-mail:gabriel.martins1826@gmail.com. [↑](#footnote-ref-2)
3. Orientador do trabalho. Mestre em Ciências da Comunicação pela Universidade Federal do Amazonas (Ufam). Especialista em Língua Portuguesa e Produção de Texto pela Ufam e especialista em Jornalismo Científico pela Fiocruz/Amazônia. Professor de Comunicação Social da Faculdade Martha Falcão. [↑](#footnote-ref-3)