

ANÁLISE DRAMATÚRGICA DE UM UNIVERSO EM EXPANSÃO: UM ESTUDO DE *WORLD OF WARCRAFT*

Victor CAYRES*

Resumo: Os modelos dramatúrgicos para videogames não estão ainda suficientemente mapeados. Nesse contexto, mesmo um jogo como *World of Warcraft* carece de uma análise dramatúrgica. *World of Warcraft* é o mais popular entre os Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) do mundo, com mais de 100 milhões de contas criadas desde que foi lançado em 2004. Este artigo apresenta os resultados preliminares de uma pesquisa em nível de doutorado que pretende analisar *World of Warcraft* dramaturgicamente. A presente pesquisa defende que a composição dramatúrgica desse jogo é estruturada a fim de permitir que ele se expanda. Para tanto, utiliza hibridização de gêneros literários e estratégias de narrativa transmídia.

Palavras-chave: Dramaturgia; Drama; Videogames; MMORPG; *World of Warcraft*.

Abstract: Video games Dramaturgical models are not thoroughly mapped yet. In this context, even a computer game like *World of Warcraft* lacks dramaturgical analysis. *World of Warcraft* is the most popular Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) in the World, with almost 10 million current subscribers and more than 100 million accounts created since it was launched in 2004. This paper presents the preliminary results of doctoral thesis project that claims analyse *World of Warcraft* dramaturgically. This research supports that the dramaturgic composition of *World of Warcraft* is structured in order to allow game expansions with a strong literary genre hybridization and transmedia narrative strategies.

Keywords: Dramaturgy; Drama; Video Games; MMORPG; *World of Warcraft*.

I. INTRODUCTION

O projeto de tese a que este artigo está ligado visa a analisar as estratégias dramatúrgicas do jogo para computador *World of Warcraft* (WoW), lançado em 2004, pela Blizzard Entertainment e que se consolidou como o maior Massively Multiplayer Online Role Playing Games do mundo, com cerca de 10 milhões de usuários nos servidores oficiais. Esta pesquisa se insere em um contexto no qual os modelos dramatúrgicos dos videogames não estão suficientemente mapeados, a despeito da existência de referências teóricas que indicam a relação entre o jogo e o drama.

* Victor Cayres é doutorando no Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia com estágio no Centre de Recherches sur les Médiations (CREM) na Université de Lorraine, Metz, França. Filiação: Fondation CAPES, Ministério da Educação do Brasil. E-mail: victorcayres@gmail.com

Em seu livro *Computer as Theatre*, Brenda Laurel defende que o computador é representacional como o teatro e, portanto, potencialmente dramático. Laurel mostra que desde os anos 1950 e 1960, logo após seu advento, os computadores modernos já apresentavam características miméticas, permitindo o desenvolvimento de produtos com finalidade lúdica como *Tennis for two* e *Spacewar!*. Além de expor sua metáfora do computador como teatro, Laurel propõe a utilização da Poética de Aristóteles como um guia de desenvolvimento de softwares, inclusive videogames.

Autores como Christy Marx, Novak, Lebowitz and Klug também utilizam a tradição da dramaturgia aristotélica, por vezes associada à jornada do Herói de Campbell, como ferramenta de análise e mesmo como manual de escrita para roteiros de videogames. Outras abordagens de análise dramaturgic são, entretanto, subutilizadas. Ler os videogames através de uma única perspectiva dramaturgic, mesmo quando se considera as especificidades lúdicas e do meio digital, pode conduzir ao erro. Um pesquisador que o faça, pode ignorar aspectos importantes do jogo analisado ou, pior, pode pensar que jogos que utilizam referências outras são desprovidos de construção dramaturgic. Dessa forma, analisar jogos que extrapolam o modelo canônico é importante para enriquecer a teoria do drama nos videogames e mesmo as teorias do *game design*.

Trabalhos como o artigo “Art of Game Design” de Chris Crawford, a dissertação de mestrado de Gonzalo Frasca e a pesquisa do professor Sébastien Genvo sobre o desenvolvimento de jogos expressivos são contribuições importantes para ampliar a compreensão da dramaturgia nos videogames e são portanto referências teóricas para a presente pesquisa. O artigo de Crawford, como sublinha Genvo em seu artigo “Analisar os videogames como meio de expressão em uma perspectiva de pesquisa-criação”, mesmo antes da primeira grande crise econômica da indústria dos videogames, já defendia a importância do advento de teorias que permitissem que os videogames atingissem a maturidade. Em sua dissertação de mestrado, Gonzalo Frasca utiliza a Poética do Oprimido, sistematizada pelo encenador brasileiro Augusto Boal, como modelo para o desenvolvimento de seus jogos com o objetivo de estimular o jogador ao pensamento crítico e ao debate. Enfim, a pesquisa de Sébastien Genvo visa a explorar o potencial expressivo dos videogames. Genvo analisa o seu experimento de desenvolvimento de jogos com temáticas sérias e até mesmo graves, permitindo ao jogador refletir sobre problemáticas sociais e psicológicas por meio da identificação com os problemas de um personagem.

A despeito dessas importantes contribuições teóricas citadas, o campo dos estudos dramaturgic nos videogames carece ainda de aprofundamento. Apesar de suas proporções massivas, de sua capacidade de produzir imersão e das numerosas pesquisas já realizadas sobre *World of Warcraft* em diversas áreas (como os trabalhos de Bainbridge; Bonenfant; Corneliussen and Rettberg; Genvo, *Le game Design de jeux vidéo*; Nardi), esse jogo ainda não foi suficientemente estudado do ponto de vista da dramaturgia. Tendo isso em conta e para contribuir com esse domínio, a presente pesquisa pretende analisar as leis dramaturgic que regem *World of Warcraft* em

interface com as regras do jogo a fim de identificar os mecanismos responsáveis pela sua expansão nos últimos dez anos e, ao mesmo tempo, fornecer material teórico para fundamentar o desenvolvimento de jogos.

Nesta pesquisa, defende-se a hipótese de que o interesse da composição dramaturgical de *World of Warcraft* é de ultrapassar seus próprios limites. O jogo apresenta uma dramaturgia que lhe permite crescer progressivamente, hibridizando os gêneros dramático, épico e lírico e enriquecendo-se a partir da sua relação com outros produtos. Trata-se tanto de produtos que compõem sua narrativa transmídia, quanto daqueles com que mantém uma relação de intertextualidade, como as obras da literatura mundial, mitos e lendas de imaginários diversos e produtos da cultura pop em geral. Para chegar nesse ponto da análise, entretanto, é necessário primeiro apresentar a concepção de drama e a ideia de jogo que orientam esta pesquisa e, em seguida, apresentar as particularidades do meio digital e especificamente dos videogames que devem ser consideradas a fim de analisar o jogo em questão.

II. A CONCEPÇÃO DE DRAMA

Este trabalho utiliza o termo dramaturgia no sentido da composição do drama. Logo, a concepção adotada sobre o drama é indispensável para a compreensão do presente artigo. Os primeiros escritos em torno da noção de drama no ocidente remontam à Grécia antiga. Platão, na sua República, apresenta três tipos de arte poética: a narração simples, na qual o narrador se endereça diretamente ao público, como nos ditirambos; a imitação, ou mimese, na qual o autor simula sua própria ausência fazendo falar os personagens por si mesmos, como na Tragédia e na Comédia; e a narrativa mista, na qual os dois tipos precedentes são combinados, a exemplo de certas epopeias.

A poética de Aristóteles deu contornos mais precisos à noção de drama apresentando uma ideia de mimese diferente daquela do último filósofo citado. Para Aristóteles, as Artes Poéticas, ou seja, os ditirambos, a epopeia, a tragédia, a comédia e mesmo parte das artes da flauta e da cítara são artes miméticas. As Artes poéticas, segundo Aristóteles, se distinguem entre elas segundo seus objetos, seus meios e seus modos de imitar. Elas podem utilizar dos meios, ou seja, dos ritmos, do metro, e do canto, separadamente ou de forma combinada. Quanto aos objetos da imitação, podem ser distintos pela nobreza ou pela baixeza do seu caráter. E, enfim, as formas de imitação se distinguem pelos seus modos, de forma que os autores possam imitar, enquanto narradores, ou como se os personagens agissem por si mesmos. Aristóteles define então o drama a partir do modo pelo qual os autores imitam:

Por isso, num sentido, é a imitação de Sófocles a mesma que a de Homero, porque ambos imitam pessoas de caráter elevado; e, noutro sentido, é a mesma que a de Aristófanes, pois ambos imitam pessoas que agem e obram diretamente. Daí o sustentarem alguns que tais composições se denominam *dramas*, pelo fato de se imitarem *agentes* [*dróntas*]. (Aristóteles 243)

Jean-Pierre Sarrazac mostra que a ideia de drama transformou-se ao longo do tempo. Na Grécia antiga, esse termo designava apenas os dois tipos de peças teatrais conhecidos naquela época: a tragédia e a comédia. Só depois, o termo foi deformado para compreender as formas posteriores de escrita. Apenas após o Renascimento, a forma de escrita que está ligada à concepção do drama moderno (Szondi) começa a tomar forma. A institucionalização da dramaturgia rigorosa, da peça bem feita, fez o termo drama ser compreendido como sinônimo da sua forma moderna, fazendo vários autores de teatro do fim do século XIX e início do século XX (como Tchekhov, Ibsen, Strindberg, Brecht e Maeterlinck) reagirem, promovendo hibridizações entre a abstração compreendida como drama e os outros gêneros literários, os gêneros Épico e Lírico. Szondi definiu esse momento como a crise do drama. Do ponto de vista de Sarrazac, hoje é possível compreender o drama como uma forma de escrita bastante livre, considerando uma produção dramatúrgica que vai além do tabu do hibridismo entre gêneros. No presente trabalho, compreende-se o drama como a forma poética, escrita ou encenada, na qual os personagens (em sentido amplo) agem como por eles mesmos, como na definição de Aristóteles, mas compreendendo outras possibilidades de construção dramatúrgica além da tragédia, da comédia e mesmo da abstração do drama moderno. Essa ideia de drama pode compreender produtos de outras mídias além do teatro como, por exemplo, o cinema e os videogames.

Evidentemente que para agir por si mesmos, os personagens necessitam de alguém para interpretá-los, seja no teatro, seja na leitura de uma peça dramática, seja em outras mídias. Como atores no teatro, os jogadores de videogames fazem os personagens agirem como eles mesmos, eles fazem o drama, conduzindo a ação dentro de um roteiro predefinido ou improvisando, a partir de regras e restrições espaciais. É importante sublinhar, como assinala Sébastien Genvo em seu trabalho “Approches des jeux vidéo : jugement de valeurs et ideologies”, que a dimensão de personagem ficcional (para esta pesquisa, personagem dramático) não suprime a sua dimensão lúdica, à qual o presente trabalho acrescenta a dimensão de espectador do jogador. Apresentada a noção de drama adotada, é necessário tratar da ideia de jogo.

III. A IDEIA DE JOGO

A abordagem mais tradicional do jogo na academia é fundamentada pelos trabalhos do historiador holandês Johan Huizinga e do sociólogo e crítico literário francês Roger Caillois. Os dois autores, a despeito de apresentarem algumas divergências teóricas sobre o objeto, o descrevem a partir de traços que lhe seriam imanentes: o jogo seria uma atividade de adesão voluntária, regulamentada, separada da vida quotidiana, etc. Já a professora e pesquisadora quebequense no campo da semiologia, Maude Bonenfant, identifica outra abordagem teórica mais recente que leva em consideração a experiência lúdica:

Esta nova abordagem estipula que os critérios que definem o jogo dependem das condições da experiência lúdica. Seria antes a relação particular do jogador com uma estrutura que daria o sentido de jogo a estes elementos e não critérios gerais enunciados *a priori*. (Bonenfant 401)¹

Segundo Bonenfant, os precursores dessa abordagem são o filósofo alemão Eugen Fink e o filósofo francês Jean-Jacques Henriot. Bonenfant também identifica pesquisadores, professores e game designers entre os representantes dessa corrente de pensamento nos estudos de videogames. É o caso dos estadunidenses Katie Salen, Éric Zimmerman e do francês Sébastien Genvo. O presente trabalho adota como principais referências teóricas os trabalhos de Jacques Henriot e Sébastien Genvo.

As reflexões de Henriot, no seu livro *Sous couleur de jouer*, partem de um paradoxo que ele observa na utilização do termo jogo. Esse termo é amplamente utilizado por todos, de forma que parece algo evidente, sem, no entanto, ser definido. Ao mesmo tempo, o termo jogo oferece uma resistência à definição teórica. A partir da observação desse paradoxo, Henriot questiona a concretude do jogo e defende que a única forma de compreendê-lo é observá-lo no campo onde é possível encontrá-lo, ou seja, no domínio da linguagem:

Quando se diz que a criança que se vê correr, saltar, rolar no chão está a jogar, o fato não é que ela joga, mas que se diz que ela joga. Quando eu vejo minha gata que corre e salta e rola no chão ao meu lado, como se ela quisesse por esta gesticulação manifestar a alegria que ela experimenta ao saber que estou perto dela, e quando eu digo que ela está a jogar, o fato não é que ela joga, mas que eu digo que ela joga. O jogo é principalmente um fato de linguagem. O único meio de abordar a questão do jogo de modo objetivo é tomá-lo tal como ele se apresenta: sobre o plano da linguagem e, por consequência, do pensamento. O jogo é principalmente o pensamento sobre o jogo. (Henriot 12)²

A partir da análise da utilização do termo jogo na sociedade em que ele vive, além do diálogo com trabalhos históricos e antropológicos, Henriot distingue a ideia *do* jogo da ideia *de* jogo. Para o autor citado, a ideia *do* Jogo se refere à concepção de um determinado grupo social em um dado momento histórico. Cada grupo social ou

¹ Tradução livre de: « Cette nouvelle approche stipule que les critères définissant le jeu sont dépendants des conditions de l'expérience ludique. Ce serait plutôt le rapport particulier du joueur avec une structure qui donnerait le sens de jeu à ces éléments et non pas des critères généraux énoncés *a priori*. » (Bonenfant 401)

² Tradução livre de: « Quand on dit que le petit enfant qu'on voit courir, sauter, se rouler par terre est en train de 'jouer', le fait n'est pas qu'il joue, mais que l'on dise qu'il joue. Quand je vois ma chatte qui court et saute et se roule par terre à côté de moi, comme si elle voulait par cette gesticulation manifester le bonheur qu'elle éprouve de me savoir près d'elle, et quand je dis qu'elle est en train de 'jouer', le fait n'est pas qu'elle joue, mais que je dise qu'elle joue. Le jeu est d'abord un fait de langage. Le seul moyen d'aborder la question du jeu de façon objective est de le prendre tel qu'il se donne : sur le plan du langage et par conséquent de la pensée. Le jeu, c'est d'abord la pensée du jeu. » (Henriot 12)

momento histórico, entretanto, tem sua própria concepção sobre o jogo, de modo que as ideias *do* Jogo são diversas e nada prova que elas se referem a uma mesma coisa.

Por outro lado, Henriot nota que culturas distintas possuem uma ideia *de* jogo, mesmo que a coisa nomeada não seja a mesma. De modo que seria possível uma abordagem transcultural da ideia de jogo e ainda de uma análise de sua evolução, que evidentemente deveria ser submetida à análise das forças sociais e econômicas.

O filósofo francês verifica em seguida que o termo jogo é polissêmico e que ele apresenta três sentidos principais que compõem conjuntamente a ideia *de* jogo: a primeira acepção do termo designa o material do jogo, ou seja, o objeto utilizado para jogar; a segunda acepção corresponde à estrutura do jogo, ou seja, o sistema de regras que o jogador aceita obedecer (Henriot observa que, diferentemente do idioma francês, o idioma inglês apresenta uma palavra específica para denominar essa acepção do termo jogo, que seria *game*); e, numa terceira acepção, o termo jogo significaria ainda a atitude lúdica em si mesma (que em inglês se denominaria *play*). Entretanto, para compreender a ideia de jogo, não seria suficiente superpor os três significados do termo, mas ao contrário, seria preciso pô-los em relação. Sendo assim, um objeto não é jamais um material lúdico a não ser em relação ao uso que se dá a ele. Nesse sentido, um objeto projetado para ser um brinquedo (*jouet*) só teria sentido como tal a partir do momento em que alguém brinque com ele³. Por outro lado, uma criança pode jogar/brincar com coisas que não são concebidas como brinquedos ou jogos, como por exemplo, as roupas dos seus pais.

Analisando a segunda acepção do termo jogo, Henriot observa que é possível descrever um jogo analisando seu sistema de regras, mas que não é verdade que qualquer sistema de regras se configure como jogo. As mesmas estruturas, de azar ou de competição, por exemplo, podem constituir atividades lúdicas e não lúdicas. É sempre necessário que o jogador dê ao objeto e à estrutura o sentido de jogo. Isso se faz através de uma atitude lúdica que, a seu turno, demanda ao menos uma estrutura para se manifestar.

Contrariamente a uma maneira de ver defendida por uma tradição essencialmente francesa, eu não penso que as duas palavras inglesas *game* e *play* tenham por função designar dois tipos de jogo, uns regulamentados, outros sem regras. Elas caracterizam antes dois aspectos diferentes, mas complementares de todo ato de jogar, um pouco ao modo como a língua e a palavra correspondem a dois aspectos distintos, mas indissociáveis (exceto pela abstração) do fato total que é a linguagem. (Henriot 107)⁴

³ Em francês, o verbo *jouer* se aplica tanto à atividade de jogar jogos com regras quanto à atividade de brincar.

⁴ Tradução livre de: « Contrairement à une manière de voir qu'accrédite une tradition essentiellement française, je ne pense pas que les deux mots anglais *game* et *play* aient pour fonction de désigner deux types de jeux, les uns réglés, les autres sans règles. Ils caractérisent plutôt deux aspects différents, mais complémentaires de tout acte de jouer, un peu à la façon dont la langue et la parole correspondent à deux aspects distincts mais indissociables (autrement que par abstraction) de ce fait

Henriot apoia-se ainda no trabalho de John Shotter para defender que o conceito chave para compreender o jogo é o *game-playing*. O que significa que a atitude lúdica e a estrutura são complementares e que não há jogo senão na relação desses dois aspectos.

Reconhecendo a importância da relação entre a estrutura e a atitude lúdica para a existência do jogo, Genvo, em seu trabalho “Analisar os videogames como meio de expressão em uma perspectiva de pesquisa-criação”, mostra que o objeto nomeado videogame pode ser utilizado com uma finalidade que não seja lúdica, como o treinamento militar, por exemplo, ao mesmo tempo em que alguém pode jogar com softwares que não foram concebidos para esse fim. O autor mostra que os objetos são nomeados como jogos por convenções sociais e que o utilizador deve ser convencido de que tal objeto é um jogo para fazer dele um uso lúdico. Fazendo referência ao trabalho de Bogost, que tece ligações entre os estudos da retórica e dos videogames, e ao trabalho de Barthes que define o ethos como os modos que o orador apresenta para causar uma boa impressão, Genvo define como ethos lúdico o conjunto de signos que afirma, mesmo se não o explicita, que um objeto é um jogo.

Segundo o meu ponto de vista, no âmbito do jogo, isto incita a analisar os valores conferidos à atividade lúdica, por certas características de um *software*, para que este seja percebido como um jogo, de forma a fazer aceitar que “isto é um jogo” (estas características podem tomar forma no nível da interface, do universo ficcional, das referências feitas a outros objetos reconhecidos como jogos etc.). (Genvo, “Analisar os videogames como meio de expressão em uma perspectiva de pesquisa-criação” 9)

Genvo destaca que mesmo que um objeto afirme seu estatuto de jogo através de seu ethos lúdico, é possível que ele não seja empregado como jogo, é necessário ainda que ele seja jogável. A estrutura do jogo deve deixar espaço para que o jogador possa fazer escolhas e exprimir sua criatividade. Desse modo, a jogabilidade segundo Genvo é o aspecto da estrutura lúdica que permite ao jogador fazer o exercício do possível.

Com relação à abordagem tradicional do jogo, as perspectivas de Henriot permitem compreender melhor o que se quer dizer com a expressão “dramaturgia em videogames” na presente pesquisa. Quando se compreende o jogo como uma atividade, como em Huizinga ou Caillois, e os videogames como jogos, uma análise dramatúrgica dos videogames só pode ser uma análise de uma atividade. A abordagem teórica de Henriot abre três possibilidades diferentes de análise graças à identificação das três principais acepções do termo jogo que ele propõe. É possível escolher analisar: o objeto concebido como material lúdico, ou seja, o software; as estruturas de jogo que esse objeto permite; ou ainda, a performance do jogador. É importante levar em consideração que, apesar de Henriot poder fazer essa dissociação em nível teórico, ele observa que as três acepções do jogo só existem em relação. Isso implica que mesmo que seja possível

fazer uma análise dramaturgica com foco em um dos aspectos do jogo, é importante considerar os outros. Tendo isso em conta, a presente pesquisa analisa *World of Warcraft*, o software, como um objeto concebido para convidar os jogadores a desenvolverem atividades lúdicas e outras a partir de limites e possibilidades oferecidas por um sistema de regras parcialmente inscrito no software e parcialmente definido pelo uso dos jogadores.

Os avanços teóricos que Sébastien Genvo incorpora a essa abordagem permitem que a análise dramaturgica se torne ainda mais precisa. Para compreender a dramaturgia nos videogames e sua relação com o game design é fundamental analisar como ela faz parte da construção de um ethos lúdico, ou seja, verificando como seus elementos ajudam a conferir o estatuto de jogo ao objeto analisado, e também como a narrativa dramática deixa aberto o espaço para que o jogador possa fazer escolhas no jogo, quer dizer, como a dramaturgia participa da construção da jogabilidade.

A jogabilidade e o ethos lúdico são elementos que devem ser levados em consideração na análise da dramaturgia de um jogo, mas não são os únicos. Em seguida, serão apresentadas outras particularidades do meio digital, sobretudo os videogames, e especialmente de *World of Warcraft*.

IV. PARTICULARIDADES DA CONSTRUÇÃO DRAMATÚRGICA NOS VIDEOGAMES - O CASO WOW

Para bem compreender a dramaturgia de *World of Warcraft*, é importante observar as particularidades do meio digital e dos videogames que determinam sua composição. A primeira dessas características aqui abordada será a interatividade. A interatividade no meio digital, segundo Murray, é a conjunção de dois traços fundamentais desse meio: seu caráter procedimental e seu caráter participativo. Por caráter participativo, Murray compreende a possibilidade de o usuário inserir dados no software para influenciar o seu comportamento. E, de maneira complementar, o caráter procedimental é a característica do meio digital de atualizar uma série de procedimentos predefinidos em resposta aos dados inseridos no software pelo usuário. Portanto, a interatividade como conjunção desses dois traços do meio digital é a possibilidade oferecida ao usuário de inserir dados e receber respostas predefinidas como procedimentos, permitindo assim que o usuário possa conduzir o comportamento do software. Os pesquisadores canadenses Lebowitz e Klug ressaltam a importância de distinguir entre a interatividade do meio digital e a interatividade da narrativa analisada, posto que uma narrativa não interativa como aquela de um filme, por exemplo, pode ter lugar no meio digital. Por outro lado, outros meios podem igualmente oferecer uma experiência interativa, como no Teatro, por exemplo, o fazem a Poética do Oprimido do encenador brasileiro Augusto Boal e a dramaturgia do francês Armand Gatti. É importante sublinhar, entretanto, que os procedimentos no meio digital seguem protocolos mais precisos e numerosos porque são controlados por uma máquina, enquanto que os procedimentos em certos tipos de teatro interativo são arbitrados por uma pessoa. Em contrapartida, a

participação dos *espectadores*⁵ em certos tipos de teatro pode produzir uma infinidade de resultados diferentes enquanto que o computador responde a partir de um conjunto limitado de regras predefinidas. Tendo isso em conta, é possível verificar que a diferença da interatividade entre esses dois meios e mesmo a diferença de interatividade entre duas narrativas no mesmo meio pode ser verificada a partir do grau de equilíbrio entre os caracteres procedimental e participativo. Ainda a respeito da interatividade de *World of Warcraft*, é importante destacar a possibilidade dos usuários interagirem com a máquina, mas também entre si, em um mesmo espaço virtual cuja interação é regulada através de procedimentos predefinidos.

Como foi dito antes, um jogo não é simplesmente interativo, mas jogável, isso quer dizer que sua interatividade deve permitir o exercício do possível. Além disso, para um software produzido com a finalidade de ser utilizado como jogo, também é importante que ele convide o usuário a jogar, ou seja, que ele atribua às suas ações no contexto da sua interação com o software o sentido de jogo através de uma atitude lúdica.

Para Murray, outra particularidade do meio digital é o modo como ele se apresenta representado espacialmente. O pesquisador estadunidense Henry Jenkins chega a afirmar que a espacialidade é historicamente mais importante que sua narrativa nos videogames. Para tanto, ele leva em consideração que os primeiros videogames são adaptações de jogos de tabuleiro ou labirintos e que os antigos jogos de sucesso, como *Super Mario Bros.*, apresentam um simples gancho narrativo a fim de impulsionar uma ação no espaço. Em contrapartida, Jenkins demonstra como a estruturação do espaço do jogo possibilitou o surgimento de novos tipos de narrativa, são eles:

- Evoked narratives – o espaço do jogo evoca universos ficcionais de outras mídias.
- Enacted narratives – a performance do personagem no espaço virtual constrói a estrutura da narrativa.
- Embedded narratives – o jogador descobre a narrativa decifrando o espaço do jogo.
- Emergent narratives – o jogo oferece a possibilidade do surgimento de uma grande variedade de programas narrativos que são, entretanto, limitados quanto ao tipo de universo ficcional, entre outros aspectos a partir de sua espacialidade.

A expressiva capacidade de armazenamento de dados no meio digital constitui outro de seus traços: o seu caráter enciclopédico (Murray). Com a possibilidade de armazenar uma grande quantidade de informações, o meio digital permite desenvolver narrativas igualmente enciclopédicas. Um olhar rápido sobre os números de *WoW* podem ajudar a esclarecer o termo enciclopédico:

⁵ Termo cunhado por Augusto Boal para se referir àqueles que assistem e interferem na ação das peças da sua poética.

- Quando o jogo foi lançado, havia 600 *quests* disponíveis para o jogador realizar; no curso dos primeiros *patches*, esse número aumentou para 2,6 mil; depois, com a primeira expansão *Burning crusade*, as *quests* somavam já 5,3 mil; e chegaram a 7,650 com *Wrath of the Lich King* (Gamasutra);
- Em 2012 havia no jogo 5,3 mil personagens não jogáveis (Baixaqui, 2012)
- E em fevereiro de 2014, a Blizzard anunciou que o jogo continha 6 milhões de palavras (cerca de 12 vezes a trilogia de *Senhor dos Anéis*)

Diante desses dados, é possível de verificar a grande quantidade de informações que pode comportar uma narrativa no meio digital, ou seja, o seu caráter enciclopédico. Além de disso, os números apresentados evidenciam que *World of Warcraft* expandiu bastante nos últimos anos. Esse trabalho afirma que esse crescimento não seria possível sem uma dramaturgia pensada especificamente para permiti-lo. É evidente que essa expansão não se deve apenas à dramaturgia. Entretanto, a importância da construção dramática nesse processo é o foco da presente pesquisa.

V. UMA BREVE ANÁLISE DRAMÁTICA DE WOW

World of Warcraft apresenta diversos níveis de narrativa com diversos graus de interatividade e tipos de jogabilidade inscritos em um espaço virtual que se transforma e cresce progressivamente.

Em um primeiro nível de narrativa, *WoW* oferece ao jogador um espaço virtual com possibilidades e limitações particulares que permitem numerosas atividades através de um personagem-jogável. É possível, por exemplo, caminhar, correr, saltar, falar, sussurrar, gritar, rir, dançar, comer, beber, recolher objetos, montar um animal ou uma criatura mítica, guiar um veículo, combater feras, monstros e outros jogadores, etc. Essa lista não é exaustiva. Ela visa apenas a mostrar que, com as atividades possíveis em *WoW*, o usuário pode criar uma ação narrável, como mostra Klastrop. Dentro da perspectiva de Jenkins, esse nível da construção da ação dramática de *WoW* pode ser chamado de *Emmegerent narrative*. Segundo o ponto de vista adotado por este trabalho, o software permite a construção de uma dramaturgia oferecendo aos jogadores elementos para que possam, eles mesmos, construir uma narrativa dramática (já que farão os personagens agir como que por si mesmos) a partir de certas atividades possíveis dentro do universo dado.

Em seguida, o software oferece aos jogadores um nível de narrativa (e também de interatividade e de jogabilidade) mais estruturada: a *quest*. O jogador pode aceitar ou não cada *quest* que lhe é apresentada. Se ele a aceita, pode cumpri-la, abandoná-la ou mesmo ignorá-la; se ele a abandona ou se ele fracassa na sua realização, ele pode falar

novamente com NPC que a oferece e aceitar fazê-la uma outra vez; se o jogador executa a *quest*, ele pode confirmar a realização da tarefa com o destinatário da ação. Se o jogador confirma que fez a *quest*, apresentando provas disso, ele receberá uma recompensa. A *quest* oferece ao jogador uma estrutura que se aproxima daquela descrita por Aristóteles através da metáfora do nó e do desenlace. O software apresenta o nó e o desenlace é possível graças à participação do jogador. A *quest* em *WoW* é uma pequena narrativa total, verossimilhante (tomando como referência o universo dado), causal e estruturada a partir um objetivo único. Entretanto, não é possível dizer que essa estrutura seja precisamente Aristotélica, pois ainda que utilize conhecimentos derivados dessa tradição dramática, ela vai além dos conceitos de Aristóteles e dos teóricos e dramaturgos posteriores que seguem sua linha de pensamento.

A *quest* não é uma narrativa fechada nela mesma. Ela pode se encadear a outras *quests* como parte de uma certa totalidade feita por uma sequência de *quests* reunidas em torno de um macro objetivo comum. Ela pode ainda ser posta em relação espacial com outras (aquelas que estão em uma mesma vila, acampamento ou zona) sem entretanto compartilhar de uma unidade de ação. O jogo oferece essas duas possibilidades de estabelecer relações entre as *quests* (o encadeamento dramático e a autonomia épica dos episódios), mas no fim das contas, é o jogador que define as relações entre as *quests* e o sentido que elas estabelecem para o jogo. A participação do jogador é como o fio que costura os retalhos de tecido numa imensa colcha narrativa.

Outras partes do tecido narrativo que constituem a colcha de retalhos de *WoW* são as *instances*: unidades espaciais do jogo na qual se desenrolam conflitos determinados, seja o combate de jogadores contra o ambiente, ou de jogador contra jogadores. As *instances* apresentam, como as *quests*, uma certa totalidade e unidade em nível de composição da ação dramática. A ação dramática nas *instances* é estruturada a partir de uma ou mais *quests*, que quando são múltiplas, se encadeiam de maneira casual em torno de um objetivo; o jogador (ou o grupo de jogadores) é o protagonista de uma ação ou um dos adjuvantes necessários para definir o resultado do conflito.

O nível seguinte é aquele que faz evoluir a história de *World of Warcraft*. Constitui-se como uma narrativa seriada, iniciada com o jogo original e que progride a cada expansão (e mesmo em certos *patches*). Os eventos nesse nível da narrativa não são necessariamente interativos, mas podem estar disponíveis para a participação do jogador através de signos espaciais que os evocam, uma ou mais *quests* ou de *instances*. Em todo caso, a participação de cada jogador não definirá o resultado dos eventos acontecidos nesse nível. Por exemplo: um jogador pode participar de uma incursão para matar o Lich Rei, no primeiro nível da narrativa de *WoW*. Tudo o que se passa nessa incursão, inclusive se ela atinge ou não seu objetivo, vai compor uma parte da narrativa individual do jogador. Sua vitória ou derrota também é relevante no nível da narrativa composto por *quests* e *instances*, mas em todo caso, no nível da narrativa seriada do jogo é sabido que na cronologia de *WoW*, o Lich Rei morre na expansão *Wrath of the Lich King*.

O nível de maior amplitude na narrativa de *World of Warcraft* é aquele no qual o jogo se integra no contexto de uma narrativa transmídia, ou seja, a narrativa que o conjunto dos produtos Warcraft conta através de mídias distintas. Esse último nível em *World of Warcraft* apresenta um grau baixo de interatividade. As estratégias dramatúrgicas para fazer *WoW* se integrar ao universo ficcional da franquia Warcraft vão desde a inscrição de elementos no espaço que evoquem tramas de outros produtos, o que Jenkins descreve como *evoked narratives*, a *quests* que utilizam a mesma trama narrativa já apresentada em outro meio. É possível notar que a grande narrativa do universo de *WoW* pode progredir sem a participação de um jogador específico. Todavia, essa narrativa depende de que alguém articule suas partes.

A composição da narrativa dramática em níveis, como aqui descrita, é uma estratégia dramatúrgica fundamental para o processo continuado de expansão de *World of Warcraft*. Nos primeiros níveis da narrativa, *WoW* oferece ao jogador um alto grau de interatividade e jogabilidade, de uma maneira que ele pode construir uma dramaturgia bastante complexa, seja através da interpretação de personagens no sentido mais estrito, seja apenas ao fazer escolhas sobre as ações que deseja desempenhar ou sobre as *quests* que deseja fazer. Por outro lado, *WoW* constrói uma dramaturgia paralela que é independente do jogador, a não ser para ser atualizada e na qual a participação do utilizador não pode mudar o curso dos eventos e, assim, os desenvolvedores podem guiar sua expansão progressiva.

VI. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de um contexto em que abordagens dramatúrgicas de videogames são ainda escassas, o presente artigo inicia apresentando os pressupostos teóricos que guiam a pesquisa na qual ele se insere. Assim, são discutidas as ideias de drama, de jogo e as particularidades do meio digital. Para definir drama, recorre-se sobretudo aos escritos aristotélicos e ao trabalho de Jean Pierre Sarrazac. O drama é então delimitado como a forma de imitação poética na qual os personagens agem como que por si mesmos, como para Aristóteles, mas ganha toda a extensão que pode ter hoje depois de todas as experiências de hibridizações dos gêneros literários, ocorridas no século XX no teatro, e do advento de meios mais recentes que se apresentam como potencialmente dramáticos.

A abordagem sobre o jogo adotada, por sua vez, tem como principais referências os trabalhos de Henriot e Genvo, que levam em consideração a relação entre o material lúdico, uma estrutura de regras e uma atitude lúdica para definir o jogo, de forma que é possível deixar claro que o presente trabalho analisa a composição dramatúrgica de um software como material concebido para engajar ludicamente os jogadores.

Antes de se dedicar à análise dramatúrgica propriamente dita, foram apresentadas certas propriedades do meio digital que devem ser levada em conta neste trabalho: a interatividade, o caráter espacial e o caráter enciclopédico, utilizando como principais referências Janet Muray e Henry Jenkins. Sublinhou-se também a importância de se

considerar o ethos lúdico e a jogabilidade, segundo a ótica de Sébastien Genvo, como particularidades dos videogames caros à análise dramatúrgica.

Por fim, *World of Warcraft* foi analisado brevemente com o foco na constituição da sua ação dramática, apresentando níveis narrativos (com graus diversos de interatividade e jogabilidade). Essa ação dramática constituída em níveis que permitem maior ou menor participação do usuário foi apresentada como um aspecto chave para uma composição dramatúrgica que precisa dar suporte ao crescimento contínuo do universo de *World of Warcraft*. Enquanto resultado preliminar, a compreensão da estrutura dramática de *WoW* reforça a hipótese defendida, ou seja, que a dramaturgia atualizada nesse software é construída de uma maneira especificamente pensada para permitir uma expansão contínua evidentemente ligada aos interesses econômicos de sua empresa desenvolvedora. É importante sublinhar que esse gênero de análise tem importância em si mesmo, sobretudo nos domínios de dramaturgia e game design, mas pode também abrir debates em diversos domínios como antropologia, sociologia e comunicação.

A despeito da análise aqui apresentada se concentrar em aspectos da composição da ação dramática em *World of Warcraft*, a pesquisa em que este trabalho está inserido não se limita a esse elemento da constituição dramatúrgica, mas analisa também a composição de personagens e a concepção do espaço e tempo ficcionais em *World of Warcraft*. Esses outros aspectos da dramaturgia estudada, entretanto, serão abordados em trabalhos futuros.

REFERÊNCIAS

- Aristóteles. *Poética*. 2 vols. Tradução Eudoro de Souza. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Editor Victor Civita, 1984.
- Bonenfant, Maude. « Sens, Fonction et appropriation du jeu : l'exemple de World of Warcraft ». Thèse. Université du Québec à Montréal, Doctorat en sémiologie, 2010. 14 de setembro de 2014 <<http://www.archipel.uqam.ca/3649/>>
- Caillois, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Tradução José Garcez Palha. Cotovia: Lisboa, 1990.
- Corneliussen, Hilde G., Jill Walker Rettberg. *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*. Cambridge, Londres: MIT Press, 2008.
- Crawford, Chris. *The Art of Computer Game Design*. 14 de setembro de 2014 <http://www-rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD_ArtComputerGameDesign_ChrisCrawford_1982.pdf>
- Frasca, Gonzalo. “Videogames of the oppressed: videogames as a means for a critical thinking and debate”. Thesis presented to School of Literature, Communication and Culture, Georgia Institute of Technology, 2011. 14 de setembro de 2014 <www.ludology.org>

- Genvo, Sébastien. “Analisar os videogames como meio de expressão em uma perspectiva de pesquisa-criação”. Tradução Victor Cayres. Texto escrito para a revista *Repertório* (No prelo).
- Genvo, Sébastien. “Approches des jeux vidéo : jugement de valeurs et ideologies”. Genvo, Sébastien. *Le game design du jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique*. Paris : L'Harmattan, 2005. 96-113
- Genvo, Sébastien. « Le game Design de jeux vidéo : approche communicationnelle et interculturelle ». Thèse pour le doctorat en sciences de l’information et de la communication, Université Paul Verlaine, 2006. 14 de setembro de 2014 <http://www.omnsh.org/IMG/pdf/These.Genvo.pdf>
- Henriot, Jacques. *Sous couleur de jouer*. Paris: José Corti, 1969.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. 5th ed. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- Jenkins, Henry. *Game Design as Narrative Architecture*. 14 de setembro de 2014 <http://interactive.usc.edu/blog-old/wp-content/uploads/2011/01/Jenkins_Narrative_Architecture.pdf>
- Laurel, Brenda. *Computer as Theatre*. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing, 1993.
- Lebowitz, Josiah and Klug, Chris. *Iterative Storytelling for video games: a player-centered approach for creating memorable characters and stories*. International Edition: Focal Press, 2011.
- Marx, Christy. *Writing for Animation, Comics, and Games*. Burlington: Focal Press, 2007.
- Murray, Janet H. *Hamlet no holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução Elissa Houry Daher, Marcelo Fernandez Cuzzio. São Paulo: UNESP: Itá Cultural, 2003.
- Nardi, Bonnie. *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press. 14 de setembro de 2014 <<http://quod.lib.umich.edu/cgi/t/text/text-index?cc=toi;c=toi;idno=8008655.0001.001;rgn=full%20text;view=toc;xc=1;g=dculture>>
- Novak, Jeannie. *Game development essentials: an introduction*. 3rd ed. Clifton Park, NY: Delmar/Cengage Learning, 2012.
- Platão. *A República*. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Nova Cultural, 1997.
- Sarrazac, Jean-Pierre. *O futuro do drama*. Tradução Alexandra Moreira da Silva. Porto: Campo das letras, 2002.
- Szondi, Peter. *Teoria do drama moderno (1880-1950)*. 2nd ed. São Paulo: Cosac&Naify, 2011.