



CAYRES, Victor de Moraes. **Dramaturgias para máquinas que lembram:** entre video games, *passwords* e *memory cards*. Salvador, Universidade Federal da Bahia. Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas – UFBA, doutorado, orientadora Catarina Sant'Anna, bolsista de doutorado CAPES.

Resumo

O presente trabalho analisa aspectos dramaturgicos nos video games dando ênfase especial a sua relação com os avanços tecnológicos que permitem que a ação do jogador seja registrada ao longo do jogo. A partir desse recorte, confronta exemplos de dramaturgias em jogos produzidos sem a tecnologia de registrar o progresso do jogador a exemplo de *Bobby is going home* (ATARI 2600), *Super Mario Bros.* (NES) e *Alex Kidd in miracle world* (Master System) jogos em que tais registros são feitos a partir de senhas disponibilizadas depois do fim de cada fase, como nos casos de *Alex kidd in high tech world* (Master System) e *Splater house* (Mega Drive), e jogos que, a partir do advento do *memory card*, registram o progresso do jogador em *save points*, como *Resident Evil* (PS1), ou *God of War* (PS2). Conclui, enfim, que a possibilidade de salvar o progresso em jogo foi fundamental para o surgimento de dramaturgias de alta complexidade e longa duração nos video games produzidos para consoles, tendo ainda reforçado a não linearidade e a multilinearidade como características da narrativa dramática nesse meio.

Palavras-chave: Dramaturgia, video games, *passwords*, *memory cards*, *save points*

Abstract

This work analyses video games dramaturgy emphasizing its relationship with the technological advances which allowed saving player action during the game. Since this delimitation, this work confronts dramaturgy in games without save feature like *Bobby is going home* (ATARI 2600), *Super Mario Bros.* (NES) and *Alex Kidd in miracle world* (Master System) with games which player progress can be saved by level passwords like *Alex kidd in high tech world* (Master System) and *Splater house* (Sega Genesis) and games with save points, that was made possible in console video games since memory card advent, like *Resident Evil* (PS1) and *God of War* (PS2). So this presentation concludes that the possibility of saving the game progress was fundamental to emergence of high complex and long duration dramaturgies on consoles video games and it reinforced the non-linearity and multi-linearity as features of dramatic storytelling in this medium.

Key-words: Dramaturgy, video games, passwords, memory cards, save points

O presente trabalho deriva de uma dissertação de mestrado (CAYRES, 2011) em que o pesquisador apresenta os videogames como interfaces entre jogo e drama e analisa suas dramaturgias em face do desenvolvimento tecnológico dos consoles. Dando

seguimento a pesquisa supracitada, este artigo desenvolve reflexões especificamente acerca dos avanços tecnológicos que permitem que a ação do jogador seja registrada ao longo do jogo e defende que esse processo de "lembrar" foi crucial para a consolidação de propriedades específicas da dramaturgia nesse meio.

A primeira geração de consolesⁱ foi iniciada em 1972 com o Odyssey, e, abarca além deste, *Pong*, uma adaptação doméstica do arcade homônimo da Atari, e uma série de outros consoles similares. A despeito de todos os universos criados no Odyssey serem compostos apenas por retângulos luminosos na tela que ganhavam significado a partir de uma superposição de uma folha de material translúcido na qual o cenário era pintado, e do console *Pong* dedicar-se exclusivamente a um jogo (ou variações deste) baseado numa partida de tênis de mesa, neste trabalho, considera-se que mesmo os jogos da primeira geração, já apresentavam características relacionadas ao drama. Em uma partida de ping pong, seja na mesa ou na tela (com representação altamente realistas ou feita através dos retângulos luminosos controláveis dos primeiros videogames), há reconstrução/representação de uma situação de disputa, ou seja, mimese de uma ação intencional carregada de conflitos desempenhada por jogadores\atores.

Em relação ao centro de interesse desse trabalho, *Pong*, já apresentava em relação ao Odyssey, um primeiro avanço em relação ao registro do progresso do jogador. Os jogos do Odyssey dependiam de alguma arbitragem externa. O software ainda não contabilizava os pontos nem decretava quem era o vencedor, isto devia ser feito pelos próprios jogadores enquanto jogavam. *Pong* já dispunha de uma pequena memória RAM (Random Access Memory)ⁱⁱ de 8 bits. Com ela tornava-se possível o armazenamento de pequenas informações do jogo em curso, dispensando o jogador de uma contagem de pontos manual, pois o score já podia ser visto na tela (WOLF, 2008). Do ponto de vista da dramaturgia, os dispositivos que possibilitaram o registro da ação em curso, inicialmente apenas sob a forma de score, possibilitaram um movimento em direção ao caráter absoluto do drama, evitando que os jogadores tivessem que se desligar da experiência lúdico-dramática.

A segunda geração de consoles de video game foi inaugurada com o Channel F, em 1976, desenvolvido pela empresa Farchild Camera & Instrument. O Channel F, foi o primeiro console a processar jogos armazenados em cartuchos com informações em ROM (Read Only Memory)ⁱⁱⁱ. Tal inovação possibilitou uma maior diversificação na produção de jogos, já que estes não estariam mais armazenados no próprio console. Exibindo até 8 cores na tela, máximo de quatro por linha, os jogos do Channel F, puderam

investir em um caráter mais figurativo, na medida em que é possível construir figuras agrupando-se retângulos coloridos. A partir de então, tornou-se possível esboçar estruturas narrativas para além da representação em vídeo interativo de esportes.

Já em 1977 foi lançado nos Estados Unidos o ATARI VCS (Video Computer System), rebatizado como ATARI 2600 em 1982 (WOLF, 2008). O Atari VCS se beneficiava não só das inovações já apresentadas nos equipamentos domésticos de *video game* como também dos avanços da tecnologia desenvolvida para computadores da época. O equipamento já permitia o uso de até 128 cores na tela. Por utilizar, como o Channel F, um sistema em que os jogos eram armazenados em cartuchos, e conseguir uma penetração no mercado muito mais abrangente, para o ATARI VCS, foram desenvolvidos não 26, mas centenas de jogos (WOLF, 2008).

Bobby is going home é um jogo lançado para ATARI 2600 que apresenta uma estrutura bastante recorrente nos jogos da época. Foi lançado pela Bit Corp, em 1983 e distribuído pela CCE no Brasil durante a década de 1980. O título sintetiza com precisão a experiência lúdico-dramática vivenciada no jogo, pois o que se passa é que Bobby, o personagem/avatar, está indo para casa e no caminho encontra obstáculos para atingir o seu objetivo. Qualquer obstáculo era letal para Bobby, independente de que imagem tivesse: poço, hidrante, pássaro, pedra, flor ou borboleta. Depois de chegar em casa, a trajetória de Bobby recomeça, com tudo o que o jogador viveu através do seu avatar registrado como score no topo da tela. O percurso de Bobby, até a sua casa, repete-se com variações gráficas e intensificação da dificuldade apresentada pelos obstáculos, até que a ação se completa na morte do personagem e conseqüentemente no fracasso do jogador.

A terceira geração de consoles se apropriava de duas inovações dos arcades: a progressão do jogo em níveis (ou fases) e as *cutscenes*, cenas sobre as quais o jogador tem pouco ou nenhum controle e que desenvolve aspectos narrativos do jogo. Progredir nível a nível não deixa de ser uma forma de o jogo registrar a ação do jogador, afinal só é possível passar de uma fase com o reconhecimento de que o seu objetivo desta foi cumprido. Este modo de estruturar o jogo cria uma curva ascendente de dificuldade e assim abre espaço para narrativas que também progredam de modo ascendente. A estrutura dramática clássica, baseada nos conceitos de totalidade, causalidade, verossimilhança (interna), incerteza e tensão, regidas por uma lógica de nó e desenlace e organizada em apresentação, complicação, clímax e resolução, torna-se então uma amplamente difundida para organização da narrativa nos videogames.

Alex Kid in Miracle World, lançado para Master System em 1989 já se beneficia das inovações recém mencionadas e se aproxima da forma dramática com sua narrativa contada através da ação do personagem quase que dispensando informações externas sobre o que se passa no jogo. A trajetória de Alex (personagem controlado pelo jogador) é registrada na pontuação marcada na tela, no progresso da narrativa evidente no deslocamento pelo espaço e na progressão em dificuldade do desafio do jogo que os níveis apresentam, além das *cutscenes*, no caso inserção de diálogos escritos. Além disso, como a maioria dos jogos da terceira geração de consoles era possível finalizar *Alex Kid in Miracle World* com a vitória do jogador, salvando o reino de Radactian e os familiares do príncipe Alex das garras do tirano Janken.

Para se superar os desafios mais avançados de jogos como *Alex Kid in Miracle World* eram necessárias muitas tentativas a fim de se treinar uma habilidade motora ou resolver um enigma. Não raro a quantidades de vidas que o personagem dispunha não era suficiente. Ou seja, era necessário começar novamente. Em jogos como Alex Kid em Miracle World, como o progresso não podia ser salvo, produziavam-se situações frustrantes. A impossibilidade de segmentação da partida provocava angústia e ansiedade, pois opunha à possibilidade de vitória características fundamentais do jogo como a limitação no tempo e a liberdade de se jogar quando se quer e quando a vida real não chama.

Alguns jogos da terceira geração já adotavam um sistema baseado em *password* para registrar o progresso do jogo entre uma partida e outra – a cada estágio vencido uma senha era fornecida ao jogador de forma que o jogador podia retomar o jogo do início da fase mais avançada em que já havia chegado –, esse era o caso *Alex Kid in high tech world*, lançado também pela SEGA em 1989.

Essa maneira de registrar a ação através de uma senha se estendeu para jogos da quarta geração de consoles, como é o caso de *Splater House 3*, lançado pela Namco em 1993, para Mega Drive. Esse jogo já explorava a possibilidade de se criar múltiplas linhas narrativas vinculadas a possibilidade de salvar o progresso do jogo, pois fornecia ao jogador um *password* que não só recuperava a fase em que ele conseguira chegar, mas também se ele havia conseguido apenas matar os monstros que assombravam a casa e impedi-los de concluir o ritual que alastraria seu terror pelo mundo ou se também havia conseguido salvar cada um dos membros da sua família.

Da quarta geração destacam-se o Super Nintendo e o Mega Drive, que aprimoram os recursos surgidos até então, criando narrativas um pouco mais sofisticadas, e mais orientadas ao modo dramático de representar que os seus antecessores, a partir dos

recursos tecnológicos de que dispunham. Entretanto, é no Neo Geo, console e arcade da SNK, que surge o memory card. Ainda que surgido em 1990, esse aparato tecnológico só se tornou popular na geração seguinte. O *memory card* é um cartão que armazena o progresso do jogador proporcionando que a partida seja interrompida e retomada em outro momento do mesmo ponto, através dos *save points*. Esse recurso provocou mudanças radicais no modo do jogador se relacionar com a narrativa dramática nos *video games*, pois permitiu o desenvolvimento de jogos de maior duração que não podem ser concluídos em uma única sessão, como os da série *Resident Evil*, para Playstation, console de quinta geração, ou jogos como ou jogos como *God of War*, lançado em 2005, para o Playstation 2, na sexta geração. Nesteriuk (2007, p.93) chama atenção para as particularidades que o *memory card* traz para o *video game*, diferenciando o intervalo proporcionado pelo *save* de uma simples pausa, possível pela possibilidade de se congelar a partida: “ao salvar um jogo, o próprio jogo deixa de existir em sua materialidade, sendo codificado e armazenado para a futura decodificação e reconstrução em seu estado anterior.”

Junto a uma maior capacidade de armazenamento de dados, proporcionada pela substituição do cartucho pelo CD e posteriormente pelo DVD, a facilidade que o *memory card* trouxe para o jogador de conhecer as consequências das suas ações, demandou dos desenvolvedores a criação de jogos que investissem na multiplicidade das escolhas como geradoras de sequência narrativas distintas para além das definidoras de vitória e derrota. Essa multilinearidade da narrativa lúdica não é característica da quinta geração, pois já em gerações anteriores era vista em jogos como *Chrono trigger*, lançado em 1995 para Super Nintendo, que possuía 10 finais distintos. O que acontece na quinta geração de consoles é uma intensificação dessa característica que continuou se desenvolvendo até produzir um novo gênero, o *Sand Box*, cuja experiência do jogador é focada principalmente na diversidade de possibilidades narrativas e na impressão de liberdade de ação quase ilimitada.

Referências

ARANHA, Gláucio. *O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento*. Ciências & Cognição (UFRJ). Disponível em: www.cienciasecognicao.org, v.3, p.21-62, 2004.

CAYRES, V. M. *Jogando com o drama: análise das possibilidades dramáticas dos video games diante do desenvolvimento tecnológico dos consoles*. 2010. 159f. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Universidade Federal da Bahia, Salvador,

2010.

NESTERIUK, Sérgio. *Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar*. 2007. 200f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

UOL jogos. *A História do videogame*. Disponível em:

<http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/>

WOLF, Mark J. P. *The video game explosion: a history from pong to playstation*. London: Greenwood Press, 2008.

A indústria a crítica especializada e mais recentemente a teoria produzida sobre videogames adota uma divisão da história dos consoles dividida, até então, em sete gerações.

- ii Ao pé da letra a tradução da sua sigla RAM significa memória de acesso randômico, pois permite que o computador acesse seus dados em qualquer ordem. A sua principal característica, entretanto, é a de poder armazenar informações da ação em curso para que estas possam ser utilizadas durante a sessão, no caso, do jogo.
- iii Antes do Channel F o *Odyssey* havia utilizado cartuchos que ativavam um jogo já impresso nos circuitos do console.