

Uma Nova Narrativa Desbloqueada

O quebra-cabeça narrativo de Her Story: Fragmentação e liberdade.

El rompecabezas narrativo de Her Story: Fragmentación y libertad.

*Caio Vinicius Mozatcho
Mozatcho28@hotmail.com
Supervisora: Ester Marçal Fér*

Caio Mozatcho¹

Resumo: O

artigo foi criado no intuito de investigar o jogo Her Story (2015, Sam Barlow), um jogo produzido de forma independente que desafia definições do audiovisual ao mesclar e subverter diferentes mídias. A proposta do artigo é, a partir da análise dos elementos que compõe a experiência de um jogador, entender o potencial narrativo do jogo e o espaço que ele ocupa após convergir elementos lúdicos e cinematográficos. Através da análise de gêneros de videogames comparado ao cinema, estudo da interface e técnicas de imersão e condução da atenção desenvolvo como dispositivos audiovisuais convencionalmente distintos foram usados a favor da narrativa para uma experiência nova e seus efeitos no jogador e indústria.

Palavras-chave: Videojogo. Narrativa. Interface.

1-Aluno do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA). Inserir seu e-mail.

Resumen: El artículo fue creado con el fin de investigar el juego Her Story (2015, Sam Barlow), un juego producido de forma independiente que desafía definiciones del audiovisual al mezclar y subvertir diferentes medios. La propuesta del artículo es, a partir del análisis de los elementos que compone la experiencia de un jugador, entender el potencial narrativo del juego y el espacio que ocupa tras convergir elementos lúdicos y cinematográficos. A través del análisis de géneros de videojuegos comparado al cine, estudio de la interfaz y técnicas de inmersión y conducción de la atención desarrollada como dispositivos audiovisuales convencionalmente distintos se utilizaron a favor de la narrativa para una nueva experiencia y sus efectos en el jugador y la industria.

Palavras-chave:

Palabras clave: Videojuego. Narrativa. Interfaz.

(3 no mínimo e 5 no máximo)

1. Introdução:

Uma das mudanças mais drásticas, no cenário da produção de jogos, nesses últimos 20 anos foi a constante democratização da tecnologia para desenvolvedores independentes, permitindo cada vez mais projetos experimentais de baixo orçamento. As o

bras experimentais no contexto dos videogames (assim como em outras mídias em diferentes intensidades) são de relativa facilidade de ser incorporada pela indústria de jogos, o que faz dos projetos muito bem aceito pelas grandes publicadoras, pois não se entende como competição direta entre um jogo independente em relação a um “AAA” (termo para designar videogames de maior orçamento), por uma questão de formatação dos jogos e principalmente uma questão de preço.

O cenário favorável dos videogames independentes leva a uma expectativa positiva do que pode ser alcançado em formas de linguagens e dispositivos. Quando alguma obra conquista uma comunidade de jogadores expressiva é incorporado de alguma forma pela indústria. Her Story começou com o Sam Barlow e foi pensado e executado por ele em 2015, e em junho de 2019 seu novo jogo Telling Lies, que também tem como núcleo a exploração narrativa de vídeos, foi anunciado na maior exposição de audiovisual que atualmente: A E3.

Sam Barlow é parte da vanguarda, é parte de uma mídia que está constantemente se deparando com novas possibilidades, usando de elementos literários, de vídeo, interações humanas, realidades aumentadas, e qualquer técnica artística e interativa que seja novidade. É do anseio do público o novo, o diferente e o estranho. Esses linguagens híbridas

~~———O mais confuso sobre uma pesquisa envolvendo videogames é sua instabilidade perante termos, perspectivas, bibliografias e seus “cânones”. Do estudo das artes os videogames uma das mais recentes. Na verdade, falho em imaginar alguma linguagem artística que venha depois, se existe talvez não tenha conseguido a relevância extraordinária dos videogames (ainda).~~ **Trabalhar com uma mídia tão recente exige cuidados especiais, pois cada célula desse meio é instável, e muitas áreas são palco de disputas, a ponto de pesquisadores como Greg Costikyan criar o artigo *I Have No Words & I Must Design* para dar sentido, nome e**

contextualizar técnicas para os desenvolvedores terem como se referir a conceitos que estavam sem nomes ou consenso. O que viria naturalmente com o tempo, mas tempo está cada vez mais disputado. dar sentido ao como vou escrever para que seja claro a análise e não se perea em termos dúbios:

———“Videojogo” é o termo pelo qual me referirei a mídia [citar alguém que use o termo], optando pelo termo comumente usado em português de Portugal sobre o termo brasileiro “jogos eletrônicos” ou “jogos digitais”, tendo em vista que o termo brasileiro implica um recorte para além do audiovisual, e o termo português se aproxima mais com o termo original “videogame”, que opto por evitar para não contribuir com o excessivo uso de termos em inglês. Videojogos fica definido no decorrer dessa pesquisa como softwares interativos pertencentes ao audiovisual, respaldado pela ANCINE, definições mais precisas sobre o que define um jogo para além desse recorte existem e pretendo abordar no decorrer do artigo. [VOLTAR AQ SE TIVER Q PONTUAR NOVOS TERMOS]

———

~~É nesse cenário que proponho uma análise minuciosa do videogame Her Story. O videogame foi dirigido e escrito por Sam Barlow, como consta nos créditos, porém a autoria dele ultrapassa os créditos: ele concebeu, executou, produziu e publicou de forma independente (sob seu próprio nome) em 2015 para Windows, OS X, iOS e em 2016 para Android, usando o dinheiro arrecadado em uma plataforma de financiamento coletivo. Além dele consta na equipe a atuação de musicista Viva Seifert, que é a única atriz e a trilha (não original) de Chris Zabriskie. O jogo foi muito bem recebido pelo público e crítica, tendo recebido e recebeu alguns dos maiores prêmios do game design incluindo 3 Bafta, boa parte dos prêmios relacionado a inovação e a categoria independente. Também recebeu elogios de grandes revistas como “a beautiful amalgam of the cinema and video game formats” do Michael Thomsen pelo The Washington Post.~~

É nesse cenário que proponho uma análise minuciosa do videogame Her Story. O videogame foi dirigido e escrito por Sam Barlow, como consta nos créditos, porém a autoria dele ultrapassa os créditos: ele projetou, executou, produziu e publicou de forma independente (sob seu próprio nome) em 2015 para Windows, OS X, iOS e em 2016 para Android, usando o dinheiro arrecadado em uma plataforma de financiamento coletivo, o KickStarter. Além dele consta na equipe a atuação de musicista Viva Seifert, que é a única atriz e a trilha (não original) de Chris Zabriskie. O jogo foi muito bem recebido pelo público e crítica, tendo recebido alguns dos maiores prêmios do game design incluindo 3 Bafta, boa parte dos prêmios relacionado a inovação e a categoria independente. Também recebeu elogios de grandes revistas como “Um belo amálgama dos formatos cinema e videogame” (tradução pessoal) do Michael Thomsen pelo The Washington Post.

Her Story é um videogame de investigação feito usando *full motion video* (FMV), uma técnica que usa de filmagens previamente gravadas divididas em clipes, e os clipes são acionados diante de certos contextos, geralmente quando o jogador progride, no caso do Her Story são dispostos como clipes mesmo, pois eles existem como arquivos em vídeo em um computador. E uma interface de computador antigo baseado ~~no~~em um Windows 95, apesar da estética similar sua liberdade de exploração do computador virtual é limitada. No jogo você investiga e tenta entender o que está acontecendo, tanto no passado quanto no

presente diegtético o que está acontecendo e como as informações se conectam. É uma busca por esclarecimento, tanto pra personagem que investiga no computador da polícia quanto para o jogador que tenta fazer sentido do videogame e da narrativa.

Entra também no gênero de “Cinema Interativo”, notando que nos videogames os gêneros predominantes na indústria costumam a ser o baseado na técnica, ao invés do seu conteúdo narrativo, assim como qualquer jogo de tiro em primeira pessoa será predominantemente anunciado por sua sigla FPS (First Person Shooter) independente da temática. Logo o FMV pesa muito no jogo, na sua anunciação e expectativas, ainda mais que o fato de ser um jogo investigativo, e eu argumentarei ei que no decorrer do artigo que o Her Story não só corresponde fielmente ao seus gêneros como os eleva com sua execução criando possibilidades narrativas não antes exploradas para uma mídia volátil que converge para o híbrido das linguagens, nesse caso do cinema e do jogo (agora me refiro ao jogar , antes do vídeo).

Her Story é uma das obras que expande o desafio que entendemos como o que é o ato de jogar, sua composição não tem paralelos em teorias de jogos tradicionais que não previam interações com vídeo, e não se encaixa em algumas definições do que é um jogo digital [talvez citar alguém dos capítulos de definição no RoP]; colocando a obra como no mínimo uma obra experimental, e com as tendências de vídeo interativo se consolidando cada vez mais é argumentável que Her Story seja uma vanguarda. Expresso pelo fluxo de cliques de vídeo não linear e alternativa. Porém nunca anárquica, seu delicado trabalho de condução de uma narrativa maior a partir de pressupostos caminhos possíveis do jogador, punindo aleatoriedades e recompensando investigações atenciosas. Como quase todas as obras novas, existe fundações que levaram a criação da obra, seja o autor consciente ou não sobre a continuidade que Her Story dá a conceitos como o hipertexto. Com a proposta de traçar suas influências, estudar suas mecânicas, dinâmicas e estética (de acordo com o *framework* MDA de Hunicke, LeBlanc e Zubek) pretendo descobrir o seu lugar nesse meio artístico intenso que são os videogames e descobrir como tudo isso se transforma em narrativa. Pretendo analisar as técnicas e o desenvolvimento dos recursos usados por Sam Barlow para harmonizar o ato de jogar com o ato de assistir, como ele usa da inteligência do jogador para criar engajamento e como isso ganha uma forma nova.

DESENVOLVIMENTO

2. Desenvolvimento

3.

Gêneros nos videogames Autores: Huizinga, Caillois, Altman

Diferente do cinema que conta com um espaço específico de espetáculo como uma das mais importantes janelas, com data de estreia, salas limitadas e uma distribuição estratégica de onde será exibido os filmes, nos videogames o comércio é mais direto. É entre o distribuidor e o jogador, mediado por uma loja, que ganha certa porcentagem por venda. Sam Barlow publicou sozinho, anunciou e foi aprovado em lojas como Steam, GoG, AppStore (iOS) e PlayStore (Android), e seu jogo foi disposto com centenas de outros. A Steam, por exemplo, tem mais de trinta mil jogos em sua biblioteca de acordo com a PC Gamer, a função organizacional dos gêneros é imperativa nesse contexto, com tantos jogos disputando o mesmo espaço. Cada um com direito a um ícone e um nome em uma lista que leva para sua página de formato padronizado, saber comunicar da forma efetiva a proposta passa por encontrar em pares e referências um lastro, seja para apresentar semelhanças ou ruptura da sua obra.

Nos videogames os gêneros predominantes na indústria costumam ser o baseado na técnica, ao invés do seu conteúdo narrativo. Assim como qualquer jogo de tiro em primeira pessoa será predominantemente anunciado por sua sigla FPS (First Person Shooter) independente da temática. Logo o FMV pesa muito no jogo, na sua anúncio e expectativas, superando que o fato de ser um jogo investigativo. Mas Her Story se diverge do padrão nesse quesito, pois seu gênero técnico perdeu relevância, à medida que a os jogos feitos em computação gráfica tem

atingido uma mimética da impressionante e os jogos se começaram cada vez mais se tornarem cinematográficos.

O FMV como um gênero ter caído em desuso tem como razão o fato da técnica estar datada, assim como muitos gêneros são apontados como pertencentes a uma época o FMV é algo velho o bastante para ser apontado como um movimento dos anos noventa, mas não é relevante o bastante para haver uma expectativa pela volta dele em grande escala, como é o caso do velho oeste no cinema. Quando listado os FMV de 2010 a 2015 se percebe que em média sai um jogo entre um a dois meses, sendo todos de baixíssimo orçamento e boa parte usando de forma rígida a formula feita nos anos noventa, remetendo a nostalgia. Quando Her Story é lançado já não tem reconhecimento do público. O resultado é favorável ao Sam Barlow no sentido de que ele tem um distanciamento o suficiente para que seu jogo seja a referência principal de um FMV para quem não esteve em contato com o gênero nos anos noventa.

Pela falta de relevância comercial do FMV em 2015 Her Story foi constantemente categorizado como um cinema interativo. O cinema interativo foi um gênero propriamente de filmes, aonde o espectador escolhia entre alternativas que alteravam o decorrer da trama. Mas se limitava a isso, escolhas simples, aperta para a esquerda e ele fará certa ação e para a direita ele fará outra ação. É um gênero que teve um sucesso na década de oitenta e noventa com as vendas de DVD mas, assim como o FMV, foi perdendo relevância a cada ano. Até que, no caso do cinema interativo, ele está tendo uma volta de sucesso que possivelmente será o ápice do gênero em popularidade com o advento das plataformas de *streaming*, em especial a Netflix que lançou em sua plataforma filmes como Black Mirror: Bandersnatch, series interativas como Minecraft: Story Mode. A Netflix planeja continuar investindo no cinema interativo, na sua conferência da

E3 em 2019 mostrou-se cada vez mais interessada em expandir o potencial interativo da sua plataforma.-

O limite entre jogo e filmes estão estreitos, mas ainda existe. Cinema interativo é ainda um filme, e pode ter diferentes definições, mas nenhuma pode ser “jogo”. Pois seria um reducionismo muito grande definir qualquer interação como o ato de jogar. Existe diversas definições de o que é um jogo, no Rules of Play o capítulo sete é dedicado somente a isso: compilar definições de jogos de oito pesquisadores influentes de diferentes contextos e trazer sua própria definição a partir de um desmembramento e sistematização das categorias que definem o que é um jogo. Das nove propostas de definição de jogos as mais apropriadas para definir o videogame em específico é Chris Crawford,

um teórico e designer de jogos que trabalhou ativamente sobre o videogame. Das definições a mais destoante em relação aos dois casos é em relação a sistemas e interação, o jogo tem uma dinâmica interativa maior que qualquer filme pode suportar. A ideia de ir e voltar, de testar, ficar sem saber progredir, testar possibilidades e obter desses testes resultados claros e quantificados define a principal diferença entre um filme interativo e o videogame. Chris Crawford em seu livro *The Art of Computer Game Design* (1984) ele design

a o primeiro capítulo a definições, e contida na sessão sobre “interações” consta:

“A coisa mais fascinante sobre a realidade não é ela por si, ou até mesmo que o fato que ela mude, mas como ela muda, a rede intrincada de causa e efeito pela qual todas as coisas estão ligadas. A única maneira de representar adequadamente essa teia de trabalho é permitir que o público explore seus cantos e recantos, para que eles gerem causas e observem os efeitos. Os jogos fornecem esse elemento interativo e é um fator crucial no apelo deles.” (tradução pessoal) (CRAWFORD, 1984, p.7.)

~~-comparte.”~~

Os filmes interativos da Netflix, os DVDs antigos ou experiências interativas no cinema como “O Turno da Noite” que o público usa o celular para tomar decisões compartilham de elementos com os videogames, mas não são jogáveis. O Her Story compartilha elementos com os filmes interativos, mas é um FMV. Quanto a falta de reconhecimento do FMV pelo público, isso é algo que tem mudado de 2015 em diante por causa do Her Story, inclusive em uma entrevista em 2017 para o Mike Diver da revista *Vice*.

intitulada “More Than Fuzzy Nostalgia, FMV Games Still Matter Today” (“Mais que uma nostalgia tonta, jogos FMV ainda importam hoje” (tradução pessoa)) Sam Barlow afirma que não acompanhou a onda de FMV nos anos noventa, e que seu jogo ter casado com o gênero foi uma coincidência que levou ele a aprender sobre o gênero em meio a produção, seu distanciamento trouxe novas perspectivas para um gênero abandonado, apesar de ainda necessitar de mais FMV com esse nível de engajamento do público e mídia para poder definir uma volta do gênero a popularidade, o Her Story ainda segue como uma promessa de ter começando a chamar a atenção para um público que está cada vez aberto a novas formas de interações.

~~culo com data de estreia-~~

Autores: Huizinga, Caillois, Altman

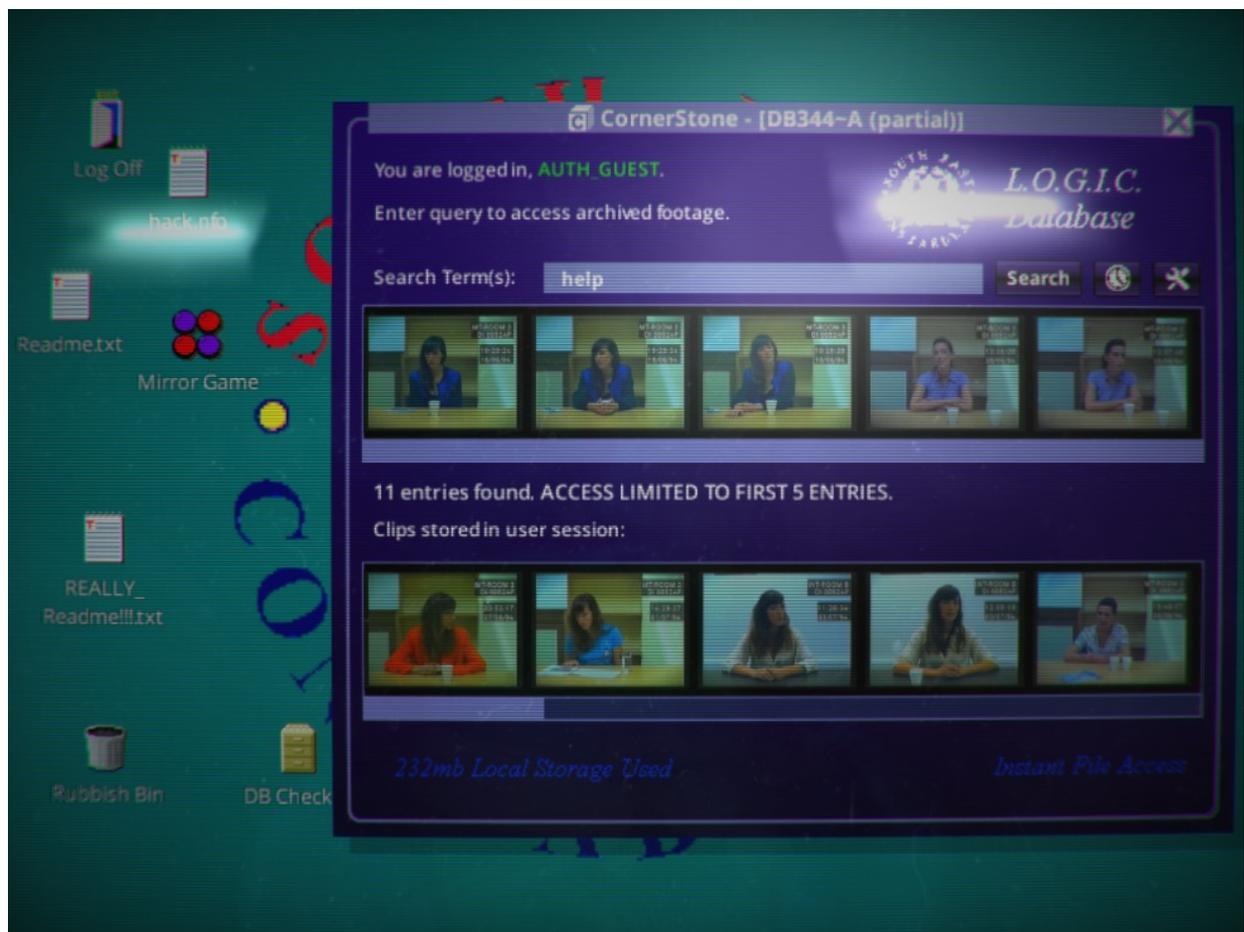
Como é o Her Story?-

Quando se entra no jogo a primeira coisa que aparece é um menu com uma única opção: *Start* (começar). Visualmente um fundo preto escrito Her Story e uma música melancólica tocada no piano. Quando o jogador clica cada letra do título, da esquerda para a direita, some lentamente, uma por uma, até ficar tudo escuro e do escuro como uma tela apagada. A partir de um efeito de monitor antigo ligando se revela a interface do jogo: um sistema operacional antigo (similar ao Windows 95) com efeitos de distorção para que a imagem pareça projetada uma tela de vidro antiga e suja. A música tocada no piano dá lugar a um ruído particular de monitores de tubo (CRT).

Essa introdução ao jogo tem uma função emocional e didática, o ritmo da abertura é lento, e a música servem para criar uma transição emocional e retardar um choque entre duas interfaces: a do jogo e a anterior, seja a do computador ou celular do jogador. O ruído, o efeito na tela e a interface antiga tem sua função de situar o jogador e define esse novo espaço virtual.

Na interface do jogo, baseado em um computador antigo, tem um software de busca que acessa trechos de 5 depoimentos desconexos, com marcadores indicando tempos diferentes. O sistema busca por palavras que foram usadas no depoimento da investigada e disponibiliza os 5 primeiros resultados em ordem cronológica. Se houver mais de cinco vídeos encontrado com a palavra pesquisada eles não aparece, e terão que ser encontrado em futuras buscas através de termos diferentes.

Existe um programa na interface chamado “DB Checker” de “database checker” (monitor de banco de dados (*tradução pessoal*)) que mantém o jogador informado do progresso dele no jogo. Mostrando em células de diferentes cores, sem informar quais clipes em específico foram vistos ou não, mas permitindo uma noção da quantidade de clipes que faltam e quanto a distribuição dos clipes vistos na cronologia. Permitindo ao jogador uma confirmação de progresso.



Diferente do que se é esperado de uma narrativa de jogo, ele não tem uma descrição ou trama elaborada no início, nenhuma *cut-scene* ou diálogo expositivo, somente indícios que criam contexto. A interface antiga com um software de busca aberto e uma palavra digitada no campo de busca: “*Murder*” (assassinato) e alguns vídeos estão dispostos. A

partir daí o jogador passa por um processo de exploração das funções do jogo enquanto aprende sobre a personagem interrogada, até ~~estar~~ dominar as mecânicas simples e ~~se~~ imergir na trama.

Os vídeos são gravações de um depoimento sobre um crime, gravada em uma câmera estática, apontada para a entrevistada que nos narra acontecimentos. É implícito que haja perguntas feitas pelos detetives, mas suas vozes e corpos nunca aparecem, tudo que aparece é uma mulher sem nome (seu próprio nome é algo a ser descoberto e depois questionado), em um plano médio, que olha para além da câmera. Sua posição e a posição da câmera ~~é~~ reforçam a ideia de que ela fala com você, e o fato de as perguntas nunca serem ditas, mas possivelmente terem ligações com o que o jogador pesquisou dá a impressão de que ela responde uma pergunta ~~sua~~ nunca dita. Assim, o jogador alterna de um arqueólogo de vídeos para um detetive, as duas formas misteriosas, pois a interface está sempre te limitando, e nas entrevistas, ela, a personagem que fala, sempre dá a impressão de saber mais. E esse mistério da personagem não é somente mérito da atuação de ~~a~~ Viva Seifert, mas da construção do jogo; todo clipe é insuficiente, acaba cedo demais e muitas vezes abrindo mais perguntas que respostas. Se no início as perguntas são sobre o que aconteceu, na metade do jogo existe dúvidas sobre cada um dos personagens que só existem na história contada por uma (ou duas) personagens não confiáveis. Também é mérito da disposição dos corpos quando jogado em um computador, ela está sentada e você também, ela olha para além da tela e fala com alguém que nunca responde, em oposição a contar uma história para ela mesma em um monólogo ou um diálogo.-

A existência de a versão portada para celulares coloca a experiência de identificação em risco. Só entrei em contato com a versão de Android quando já estava escrevendo o artigo e assumo que sua existência modifica o potencial dos jogos em muitos sentidos, mas o principal é nesse caso aonde o jogador tem uma relação significativamente diferente com a interface já que a interface de um celular Android ou iOS tem um afastamento irreconhecível das interfaces de computador pessoal. Um sistema operacional disposto na horizontal não remete a nada a experiência de arquivista de vídeos proposto no jogo, os dedos que cruzam a tela e os teclados virtuais rompem a experiência que passava pelo teclado do jogador e do personagem diegetico.

Essa ruptura representa uma quebra no potencial do corpo do jogador ser disposto de forma que maximiza a imersão e identificação, criando um grau de distanciamento e um estranhamento problemático.

Os vídeos tem informações em colocadas no canto superior direito que revelam data, hora e o código do arquivo. As datas se tornarão relevantes pois é um recurso valioso para organizar as entrevistas que passam em dias diferentes, mas isso fora do jogo pois no jogo pouco se tem de interface para facilitar a pesquisa, nada além de um aplicativo na área de trabalho que informa quantos vídeos diferentes foram vistos, quantos existem e quantos ainda estão para serem encontrados, sem pista de com que palavras você pode encontrar.

Pela interface do computador, e uma janela antiga de chat você pode presumir pelo dialogo que você não é um investigador, mas sim uma pessoa interessada no caso que recebeu permissão de vasculhar os antigos arquivos de vídeo, e a motivação da personagem não é exposta, sendo a motivação em si da investigação parte do mistério que conduz a trama, sendo sua resolução o ponto de encerramento do jogo, junto com a descoberta dos acontecimentos narrados pelos vídeos=depoimentos.

A dinâmica que dita o progresso do jogo é as informações que o jogador vai acumulando no decorrer do jogo. Pelo seu caráter livre nada impede o jogador de logo de início encontrar trechos com revelações chave, mas mesmo que o jogador encontre ainda faltara contexto vindo de outros clipes, logo a busca se mantém ativa enquanto existir lacunas a serem preenchidas, tornando assim um misterioso e efetivo jogo de investigação.

O jogo termina quando o jogador tiver visto os principais vídeos e concordar que o jogo encerrou. Sendo um jogo narrativo com liberdade para acertos e erros existe a possibilidade de que o jogador de fato passe esses vídeos chaves sem ainda entender o contexto, Sam Barlow usa uma janela de chat que pergunta ao jogador se ele já está pronto para encerrar a

- investigação. O chat é uma boa justificativa no jogo para encerra-lo, sem tirar o jogador da experiencia cedo ou tarde demais, sem quebrar a imersão e ainda contribuindo ao universo do jogo contextualizando.

O potencial narrativo da interface:-

A partir do framework de análise de jogo proposto no MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research a percepção estética é o ponto de partida do jogador, é como ele vai começar a experienciar o que foi feito a partir de mecânicas. A estética tem que expressar e envolver o jogador na proposta do jogo, no núcleo, dar ao jogador o entendimento de onde estar e como ele pode interagir com o videogame. Uma estética ~~pa partir da perspectiva de quem analisa, sendo assim a estética, as dinâmicas e mecânicas.~~ ouco clara e destoada causa um retorno frustrante. Como se eu implicasse que esse artigo quando dobrado de certa forma mostrará um segredo, sem ter um ponto de condução de como a pessoa pode interagir devidamente seria inútil. A estética cumpre muito da função didática (mas não exclusivamente), para que as mecânicas e dinâmicas possam desafiar o jogador de forma apropriada.

A interface é de um sistema operacional, isso é facilmente reconhecível e toma por pressuposto que o jogador há de ter conhecimento sobre sistemas operacionais. A imagem com baixa saturação, o ruído do monitor, o design quadrado dos elementos naquela tela as cores frias remetem a um sistema operacional antigo, para os mais atentos perceberá a similaridade com o Windows 95. Assim o jogo estabelece uma relação com o passado, que se trata de um sistema antigo e abandonado (que é reforçado em um arquivo de texto na área de trabalho), sendo um equivalente digital a um plano de uma pilha de arquivos velhos em armários. Dentro da interface do sistema operacional tem um software já aberto, um banco de dados chamado L.O.G.I.C. A interface tem desenhada nela um escudo que remete a uma instituição governamental, como um sistema interno de segurança pública.

Da estética o mais latente é a interface, que serve os múltiplos propósitos além de definir a identidade visual. Como a interação com o jogo se passa pela interface, ou seja, ela é o meio por onde se busca a resolução narrativa. Seteve Johnson no seu livro A Cultura da Interface define que “a relação governada pela interface é uma relação semântica, caracterizada por significado e expressão, não por força física.” (JOHNSON, 2001, p.24). O “significado e expressão” é a parte mais importante para definir a importância dessa interface, para além das semânticas (que não cabem uma análise mais precisa nesse artigo) a questão de reforçar a interface como portadora de um potencial narrativo pela sua relação de significados é o que vai convencer ao jogador que existe um universo a ser explorado e esse universo é também o meio por onde ele propriamente vai explorar. Elementos da interface criam o universo da personagem que pesquisa no computador, os sons e design dos ícones remetem ao antigo, o

design do programa de busca remete ao governo e o vidro do monitor revela, em certos momentos, em reflexo uma silhueta de uma personagem que não é você. Tudo isso são sutilezas que podiam ser perdidas se o jogador não fosse, através do estranhamento e da dificuldade de navegação, conduzido a observar.

Nos videogames, assim como a maioria dos lugares, um

a interface é considerada como um meio para acessar algo, e que para seu sucesso é necessário que seja, por exemplo: discreta, prática e funcional. Ultimamente ignorável. Mas no Her Story a interface te impede de ter essa relação, a interface de Her Story é incompetente e pouco convencional, se comparada a interfaces de sistemas operacionais (OS), a ideia é que o jogador não atravesse a interface de forma natural, é que ele demore no sistema, que ele não consiga navegar entre os vídeos com facilidade pois se o jogador tivesse a facilidade que uma boa interface pode oferecer perderia parte do conflito, e em um jogo o conflito é convertido em engajamento do jogador, em imersão.

Assim a interface se apresenta como o campo de interação, e o design do jogo usa de forma inteligente para que a interface seja ao mesmo tempo o desafio do jogador, limitando suas ações e estabelecendo Além da questão expressiva da interface ela tem a dimensão didática que **elucida as regras do jogo**. O jogador, assim como supostamente a personagem, estão em constante conflito com a interface, e o “campo de batalha” é a interface, como um quebra-cabeças que insiste em não reconhecer duas peças que por mais que forçada juntas não se conectam a interface não permite ser burlada, não permite interpretações, é um sistema frio (como computadores são) que respondem a exatidão de comandos e a ignorância do jogador de quais comandos serão necessários para prosseguir a narrativa da forma mais fácil possível é parte do desafio do videogame. Quando o jogador faz uma pesquisa como “simon” e embaixo dos cinco vídeos aparece escrito “61 entries found. ACCESS LIMITED TO FIRST 5 ENTRIES” (61 inscrições encontradas. ACESSO LIMITADO ÀS PRIMEIRAS 5 INSCRIÇÕES *(tradução pessoal*

)), e o jogador percebe, possivelmente percebendo também a inexistência dispositivos alternativos, que só é possível encontrar cinco vídeos por vez. É uma escolha estratégica e artista

do Sam Barlow, sempre optando pela sutileza nas escolhas de interface, em oposição a usar um tutorial convencional.

~~A interface é de um sistema operacional, isso é facilmente reconhecível e toma por pressuposto que o jogador há de ter conhecimento sobre sistemas operacionais. A imagem desnaturada, o ruído do monitor, o design quadrado dos elementos naquela tela as cores frias remetem a um sistema operacional antigo, para os mais atentos perceberá a similaridade com o Windows 95. Assim o jogo estabelece uma relação com o passado, que se trata de um sistema antigo e abandonado (que é reforçado em um arquivo de texto na área de trabalho), sendo um equivalente digital a um plano de uma pilha de arquivos velhos em armários. Dentro da interface do sistema operacional tem um software já aberto, um banco de dados chamado L.O.G.I.C. A interface tem desenhada nela um escudo que remete a uma instituição governamental, como um sistema interno de segurança pública.~~

Para além existe a questão metalinguística de interagir em uma interface dentro da interface. Construindo assim uma limitação, uma ideia de emulação de um sistema anterior e mais limitado causa a quem está interagindo uma ideia de espaço reduzido, paralelo a uma claustrofobia causada por filmar em ambientes fechados com lentes de alta milimetrarem. O fato de se ver poucos ícones, não ter acesso a internet, otá aeostumado a usar essa interface que para alguns é tão familiar, mas ainda estranho. u recursos diversos que se pode encontrar em outros OS contribuem ao estranhamento. É um constante jogo de familiaridades e estranhamentos, essa estratégia é um elemento comum em escrita de horror ou suspense, como quando em Psicose (1960) de Alfred Hitchcock na recepção de Norman Bates se é estabelecido pela direção de arte um espaço comum de um hotel de estradas, mas os animais empalhados criam um desconforto. O Her Story alcança esse desconforto, porém não o usa para chegar ao horror, mas sim para criar uma ideia de “iminência”, de uma tensão que precisa de dissolução.

~~O estranhamento na interface do Her Story remete a uma técnica na escrita de horror. Por ser uma interface familiar e ao mesmo tempo estranha cria uma tensão. O jogo funcionaria ainda se a interface não remetesse a nada que já não fosse familiar, se fosse criado a partir do nada como filmes de ficção científica comumente faz. Também, ignorando questões de licenciamento, funcionária igual se emulasse com precisão a interface do Windows 95. Mas o completo~~

estranhamento ou familiaridade mataria o efeito “tantrico” que o autor propõe. A interface nesse caso colabora para a imersão e rompe ela em momentos específicos, e dessas constantes mudanças o jogador cai no estranhamento familiar e seu interesse se reforça.

Imersão Conduzida Desbloqueada

Imersão no Her Story a imersão é fundamental, para que a experiência funcione o jogador tem que abri-lo mais e procurar na internet um resumo do que aconteceu. Para que o jogo funcione ele tem que capturar a atenção do jogador estar motivado a interagir, a tentar e continuar experimentando, percebendo as alterações e formulando alternativas. Sem um investimento intelectual e emocional do jogador a experiência perde a dimensão artística, o jogar não acontece e o que sobra é uma busca semelhante a qualquer outra tarefa cansativa.

for Game Design” que adapta especificamente ao game design. Se entender a atenção, o processamento de informações que um cérebro humano faz do que acontece em seu entrono, como algo quantitativo dá para afirmar que o fluxo é quando o cérebro destina todo seu processamento em algo deixando necessariamente outros estímulos de fora, como noção de tempo ou deixar de perceber sons e ruídos e, principalmente, deixar de se perceber.

Não dá pra coexistir a vontade do montador e a vontade do jogador sob o ritmo e ordem de se explorar a narrativa espaço. O jogador não cria um pensamento otimizado sobre uma forma ideal de apresentação em relação a proposta do jogo, ao invés disso ele responde o fluxo continuo da sua mente e explora a partir da sua própria vontade. Se torna assim impossível planejar sequencias de vídeos que expressem uma ideia em um dado momento na medida que a vontade dele aciona, sobre os limites do jogo e suas formas de controle a sua navegação pelo espaço virtual se torna mais orgânica. sem considerar a possibilidade que o jogador irá ignorar, logo poderia se assumir um retrocesso em relação ao cinema. Mas não é qualquer amontoado de acontecimentos que levam a uma narrativa marcante, e Her Story é um jogo sobre uma investigação, trazer uma experiência investigativa através da investigação é uma

experiencia marcante, recompensadora que não encontra paralelos no cinema por quão pessoal ela é.

Her Story é, em uma análise sensível, um jogo extremamente pessoal. E solitário, sóbrio e com tanto espaço para o raciocínio pessoal que é inevitável que o jogador vá em algum momento largar os vídeos e explorar a interface. O ritmo proposto do jogo é lento, pelo ato de ter que ouvir com calma o que a entrevistada tem a dizer com atenção e imaginar o que é construído por trás de cada revelação, sendo muitas delas simples e até banais, consiste em uma atividade similar a pegar um velho álbum de fotografias de um familiar: cada peça tem algo de misterioso, um lugar ou pessoa, um tempo ou acontecimento que pede um olhar além do frio e preciso de uma parte interessada em um resultado, mas de um indivíduo curioso

. No videogame só quem tem voz é uma mulher, em uma série de vídeos gravados muitos anos no passado, e nada nem ninguém dita como o jogador deve explorar os vídeos e que conclusões ele deveria tirar de cada parte, existe uma liberdade que respeita e permite divagações.

Para além da liberdade o videogame precisa progredir, o quebra-cabeça tem que ter um fim. Se o jogador tem acesso ao jogo todo nada o impede de ter acesso aos cliques finais. E de fato esse é o caso do Her Story. A construção delicada da narrativa e suas técnicas que permitem criar desenvolver a trama de maneira satisfatória sem minar a agência do jogador. A construção narrativa, assim como sugerida pelo título desse artigo, é semelhante à de um quebra-cabeças. No sentido de que, apesar da liberdade de poder escolher a ordem que quiser, existe um jogo de sugestões que guiam o jogador. Se o jogador vê em um clique uma referência a um lugar, uma pessoa e um objeto ele formula por si quais termos serão sua próxima pesquisa. A narrativa como um todo, assim como um quebra-cabeça, só ganha forma no final, independente de que certa fração da história contada pela mulher dos vídeos comece a fazer sentido ainda existe elementos maiores, só percebido olhando a obra com o acúmulo de conhecimentos, quando as ligações se consolidam.

Mas a experiencia para obter resultado precisa que o jogador faça o esforço de criar essas ligações mentalmente. É necessário ao projetar um jogo individual (seja em vídeo ou não) que se não permita que o

jogador possa facilitar sua própria experiência. É natural que as pessoas se inclinem ter o mínimo esforço possível, diminuindo riscos e maximizando a eficiência, independente de que se ao fazer isso o jogador coloque em risco seu próprio proveito do jogo. Basicamente se qualquer brecha aparecer o jogador vai explorar, e a brecha mais clara no sistema de pesquisa é a pesquisa aleatória, se o jogador for recompensado por digitar qualquer palavra sem pensar na conexão com os outros vídeos e progredir se tornara uma atividade mecânica de tentativa e erro até que todos os cliques fossem achados e o jogo se encerrasse. Para contornar essa brecha sem tirar do jogador a liberdade Sam Barlow usou dos próprios cliques de vídeo para punir o jogador, adicionando uma série de cliques que são ou irrelevantes ou excessivamente descontextualizado aonde são usadas palavras óbvias, a maioria sendo cliques cedos na cronologia se tornando o primeiro vídeo possível. Digite "gun", "pistol" e "revolver" e não terá resultado, se digitar "sex" o primeiro vídeo será ela indignada dizendo "Sério? Você vai me perguntar sobre minha vida sexual? Quero dizer, isso não é pessoal?" (*tradução pessoal*). E, quando se percebe as duas personalidades diferentes se apostar na teoria de que são gêmeas e procurar por "twins" o primeiro vídeo é ela rindo da ideia, e dep

ois falando a frase "você está mesmo me perguntando isso?" (*tradução pessoal*). Essas interações mostram três resultados jeitos de desestimular o jogador a aleatoriedade a partir dos resultados, o primeiro sendo o mais seguro: não apresentar resultados, no decorrer de todos cliques de vídeos não é mencionado "gun", "pistol" e "revolver" nenhuma vez, impedindo assim o jogador de tentar achar a arma do crime por pura sorte, e escolhendo do vidro, uma arma não tão comum, como a arma do crime real. O segundo é punir a aleatoriedade com um leve insulto, como no caso do "sex" que ridiculariza tentar abordar a partir do sexo. Em terceiro lugar, e da forma mais interessante, é a personagem responder de forma a despistar o investigador, obtendo dois efeitos diferentes para diferentes perspectivas, a personagem reage de forma a insultar, afastando possivelmente que chegou até o clipe sem contexto, mas ao mesmo tempo desafiando o jogador como se ela tivesse reagindo a uma acusação. De fato, a personagem esconde um segredo sobre uma gêmea (sendo ela real ou não) e na tentativa de esconder dos investigadores implícitos (atrás da câmera) e, indiretamente, da persona que você assume, fica a mérito do jogador enxergar através tentativa de despistar.



Reter a atenção do jogador por um longo periodo de tempo é uma tarefa complexa, o engajamento mesmo que exista ele tende a perder o efeito no decorrer do jogo, Ralph Koster pontua esse problema de design como algo inerente do ser humano

em seu livro *Theory of Fun for Game Design*:

“É para isso que são os jogos. Eles nos ensinam coisas para que possamos minimizar o risco e saber que escolhas fazer. Em outras palavras, o destino dos jogos é tornar-se chato, não divertido. Aqueles de nós que querem que os jogos sejam divertidos estão lutando uma batalha perdida contra o cérebro humano, porque a diversão é um processo e a rotina é o seu destino.” (tradução pessoal) (KOSTER, 2013, p. 103)

Her Story é um jogo curto, pode ser completado em três horas sem dificuldade, no momento inicial a exploração do jogo e experimentar os seus limites já é o suficiente para cativar a atenção, no decorrer do jogo as revelações mais importantes são pontuadas, certos cliques trazem informações mais importantes e quando acionado alternam a música ou causam efeitos como uma mudança no reflexo visto refletido no vídeo do monitor que revela a imagem do jogador, essas alternações entre revelações chaves e vídeos menos impactantes que servem para criar expectativas e revelar mais sobre a personalidade personagem. Já

alternação de modos de interação mesmo em pouco tempo é importante e para manter a imersão o jogo dispõe de alternativas de como interagir com o jogo para além da mecânica principal de assistir o vídeo, como: Tomar notas, (cada vídeo tem um espaço de notas rápidas) reavaliar os vídeos salvos, e se o jogador abrir a lixeira do OS vai ver que existe um minijogo chamado *Mirror Tiles*, baseado em peças de damas para dois jogadores. São coisas mínimas, mas ajuda a suportar no mesmo ambiente o jogador que já saturou o quanto de atenção está destinando ao jogo. Porém, muito comum é o uso de cadernos e notas físicas no decorrer do jogo, muitos jogam com um caderno ao lado aonde podem depois de absorverem muita informação tomarem nota, teorizar e traçar paralelos e esquemas para organizar e tentar dar sentido as lacunas que ficam entre depoimentos. Por não ser parte do videogame, nem sugerido pelo jogo em nenhum minuto, não dá pra dizer que esse recurso é um mérito proposital, mas em comunidades e fóruns online de jogos é recorrente ver imagens de cadernos rabiscados, eu pessoalmente usei meu caderno antes de saber que era comum, um comportamento incidente e coletivo como esse mostra que o engajamento com o videogame vai além de jogar propriamente, mesmo rompendo com atividade de pesquisar por uma natural exaustão é comum que o jogador continue imerso.

Em um momento inicial a exploração do jogo e tentar entender os limites do jogo já é o suficiente para cativar a atenção, mas o que leva o jogador a investir todas as aproximadamente três horas necessária para completar o jogo é o enredo escondido pelas mecânicas. A cada clique é uma provocação diferente em variáveis níveis, faz parte da preocupação do jogo para que um jogo que tem seu progresso atrelado ao uso de palavras que cliques mais importantes tenham pelo menos uma palavra chave que leve o jogador a questionar algo, seja um nome, um local, um acontecimento ou uma possível arma do crime.—

Para entender imersão, principalmente em jogo, é valioso entender o conceito de “fluxo” proposto pelo psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihalyi, que além de ter influentes trabalhos no campo da atenção seu trabalho se tornou literatura básica de muitos cursos de design de jogos, seja em suas publicações originais ou pelo popular livro de Raph Koster “A Theory of Fun for Game Design” que adapta especificamente ao game design. Se entender a atenção, o processamento de informações que um cérebro humano faz do que acontece em seu entorno, como algo quantitativo dá para afirmar que o fluxo é quando o cérebro destina todo seu processamento em algo deixando necessariamente outros estímulos de fora, como noção de tempo ou deixar de perceber sons e ruídos e, principalmente, deixar de se perceber.

O fluxo no game design é algo almejado, e tem diversas maneiras para reter e conduzir a atenção, muitas que são familiares a todo o tipo de audiovisual e são aplicadas através da montagem e da mise-en-scène, outras são próprias do game design como criar séries de desafios difíceis os bastantes a ponto de ser desafiador mas justo o bastante para não se tornar frustrante. O que se manifesta com mais clareza com videogames mais convencionais como por exemplo um jogo de corrida onde seus adversários e cenários tem que ser aproximadamente no seu nível de habilidade e se tornar mais complexo à medida que o jogador se torna melhor, se falhar em se reinventar, se for muito fácil ou muito difícil o jogador perderá o interesse. Esse fino ajuste de dificuldade existe em Her Story, mas como controlar um arquivo de vídeos soltos para que eles desafiem um jogador sem que ele se perca em uma entediante arqueologia de vídeos.

Atingir esse estado de fluxo tem sido a principal força do jogo entre os audiovisuais, pôr o jogador ter agência sobre a obra sua ligação com os acontecimentos se fortalece. Assistir é algo passivo, se o Her Story dependesse somente disso não teria como desafiar, então o jogo sobe o nível e faz da sua narrativa algo muito obscuro, assistir as entrevistas

Conduzindo a atenção.

Se o jogador tem acesso ao jogo todo nada o impede de ter acesso aos elípses finais. E de fato esse é o caso do Her Story. O que é inaceitável em outras obras nesse caso serve para provar a construção delicada da narrativa e suas técnicas que permitem criar desenvolver a trama de maneira satisfatória sem minar a agência do jogador. Um dos elementos que torna o ato de jogar algo tão atrativo é quão pessoal pode ser a experiência, para além dos elementos comuns e uma trama que permeia todos que jogaram o mesmo jogo cada indivíduo por ter o poder de escolha

~~tem a possibilidade de ter momentos onde sua engenhosidade e habilidade seja recompensador, e se a liberdade do Her Story fosse minada em prol de usar técnicas que forcem o jogador a seguir certos cliques (como precisar de pontos para desbloquear cliques, por exemplo) parte dessa proximidade seria perdido, não seria tão pessoal, não seria “você” e o computador mas um alguém ideal na qual você atua como.~~

Para entender imersão, principalmente em jogo, é valioso entender o conceito de “fluxo” proposto pelo psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihalyi, e como o Her Story tem o potencial de atingir esse estado através da narrativa. Para entender o fluxo teria que assumir por um instante que a atenção, o processamento de informações que um cérebro humano faz do que acontece em seu entrono, é algo quantitativo o fluxo e assim quando o cérebro destina todo seu processamento em algo deixaria necessariamente outros estímulos de fora, como noção de tempo ou deixar de perceber sons e ruídos e, principalmente, deixar de perceber a si mesmo como indivíduo. Sem aprofundar no estudo cognitivo a ideia geral é que o foco se retroalimenta a partir de um certo ponto que o indivíduo “se perde” na experiencia.

Jogos tem uma relação mais intensa com o estado de fluxo pela sua natureza mais ativa, e tem relação com o uso cognitivo de forma ativa, Csikszentmihalyi cita como um exemplo recorrente a literatura que quando o leitor atinge o estado de fluxo passa a ouvir coisas e ter percepções alteradas pela mente. Nos jogos não falta exemplos de situações ou representações de jovens inclinados para a TV quase sem piscar, sua participação mecânica controlando elementos de jogos que exigem reflexos e precisão são formas práticas de levar alguém a tal estado de atenção, mesmo que seja uma pessoa com baixa capacidade de concentração. Já o cinema se for apelar pela concentração a base do estímulo

tem a limitação da passividade do espectador, dependendo recorrentemente ao exagero sensorial e efeitos especiais. Porém em qualquer arte é possível atingir o fluxo, e o fluxo não necessariamente é algo por si só positivo dependendo de qual material se está absorvendo, mas fica expresso no livro do Csikszentmihalyi que o foco é uma atividade:

“Embora a experiência de fluxo pareça ser fácil, está longe de ser assim. Geralmente requer esforço físico extenuante ou atividade mental altamente disciplinada. Isso não acontece sem a aplicação de desempenho qualificado. Qualquer lapso de concentração irá apagá-lo. E enquanto a consciência dura, a ação segue a ação sem problemas. Na vida normal, continuamos interrompendo o que fazemos com dúvidas e questionamentos. "Por que estou fazendo isto? Eu deveria estar fazendo outra coisa?" Repetidamente questionamos a necessidade de nossas ações e avaliamos criticamente as razões para realizá-las. Mas no fluxo não há necessidade de refletir, porque a ação nos leva para frente como que por mágica.” (tradução pessoal) (CSIKSZENTMIHALYI, 1990, p.63)

O fluxo no game design é algo almejado, e tem diversas maneiras para reter e conduzir a atenção, muitas que são familiares a todo o tipo de audiovisual e são aplicadas através da montagem e da mise-en-scène, outras são próprias do game design como criar series de desafios difíceis os bastantes a ponto de ser desafiador mas justo o bastante para não se tornar frustrante. O que se manifesta com mais clareza com videogames mais convencionais como por exemplo um jogo de corrida onde seus adversários e cenários tem que ser aproximadamente no seu nível de habilidade e se tornar mais complexo à medida que o jogador se torna melhor, se falhar em se reinventar, se for muito fácil ou muito difícil o jogador perderá o interesse. Esse fino ajuste de dificuldade existe em Her Story, mas como controlar um arquivo de vídeos soltos para que eles desafiem um jogador sem que ele se perca em uma entediante arqueologia de vídeos.

———**A História da Teoria da**

Todos esses recursos narrativos, técnicas e cuidados seriam esquecíveis se não seu resultado culminasse em nada. Todas as ferramentas usadas devem construir algo de solido, e Her Story consegue imprimir em quem joga uma experiencia marcante, consegue dar vós a uma personagem cativante e misteriosa, deixar o jogador que termina o jogo, independente de quanto de informação foi absorvida, com a persistente sensação de que uma janela se fechou em algo maior, e que a vida continua por trás daquele jogo. O núcleo narrativo do jogo, o que move e justifica tudo, é ouvir a história dela. Quem é ela? Por que ela? Como ela...? Com quem ela...? No jogo é sempre ela, a Hannah Smith. Tudo que acontece passa através da boca dela, com exceção nos dois bilhetes encontrado no computador

e uma janela de chat aberta no final perguntando se o jogador terminou a investigação. Ela, a Hannah Smith, não é confiável. Eve é a irmã gêmea de Hannah, de acordo com Hannah, as duas foram criadas separadas, porém ao se encontrarem fizeram um acordo de uma se passar pela outra. Simon é um marido infiel que traiu a Hannah com a Eve. Sarah faz o papel da pessoa interessada em rever o depoimento de sua mãe. A pessoa no chat é amigo da Sarah e quer saber se ela já descobriu os motivos por trás das ações de sua mãe, a Eve. O jogador pode vir a acreditar na inocência da Hannah no início, mas no fim ela confirma o assassinato e explica como acontece: Hannah veste uma peruca e finge ser a Eve, se encontra com Simon que dá o mesmo presente que deu pra Hannah e diz que irá ficar com ela que agora aguarda um filho dele, e Hannah enfurecida quebra o vidro e corta a garganta dele, Eve ajuda ela posteriormente com o corpo. Por fim a mulher que se apresenta como Eve na investigação afirma que Hannah fugiu e no ultimo clipe do videojogo (cronologicamente), ela diz: “Eu gostaria de falar com um advogado agora. Por favor. Você não tem a arma do crime. Você não tem nada. E todas essas histórias que nós contamos... são apenas isso... histórias” (*tradução pessoal*). Esse é quão longe vai o jogo em termo de personagens, olhando de fora parece amplo, mas é importante reafirmar: tudo que não diz respeito a Sarah é contado por uma personagem pouco confiável. Sarah não fala nada, na verdade ela só existe na menção da pessoa no chat e no reflexo do monitor, e a pessoa do chat tem uma presença tão curta e ínfima no fim do jogo que ele quebra a expectativa e lembra ao jogador que existe um mundo entre as histórias da Hannah e o jogador em si. De resto é tudo construído por ela, tudo são apenas histórias.

Não existe meio de afirmar com certeza a existência ou inexistência da irmã gêmea, em momentos é convincente em outros parece uma clara mentira. Não existe meio de afirmar com certeza que, se no caso de for uma mentira, se ela mente por ter um desvio de personalidade ou se é uma tentativa de despistar a investigação. Se ela de fato ter o desvio de personalidade ou qualquer outro estresse ou patologia fica sob interpretação do jogador se é uma condição de infância, ou adquirida quando ela sofreu um aborto espontâneo, talvez na segunda gravidez ou causada pelo relacionamento com o Simon. Talvez ela minta mais do que ela dá a entender, ou talvez ela seja só uma figura lutando com uma condição psiquiátrica, fica a critério do jogador e revela assim algo sobre como o jogador percebe o outro a partir de suas histórias. A questão principal é que, Hannah (e Eve?) é uma personagem com profundidade e enigmático que se apresenta ao jogador, existe um intenso senso de satisfação em conseguir algo dela mesmo que ela nunca pareça reagir a **você pessoalmente**.

A fragmentação narrativa não é gratuita, é perfeita pra proposta do videogame. A trama é uma bagunça cheia de viradas e revelações que talvez de forma linear ficaria cansativo, mas no jogo é um grande mergulho na mente de uma personagem fragmentada. A narração do jogo expressa a situação psicológica da Hannah, que está desequilibrada enquanto tenta formular explicações sobre sua vida e passado sob a luz de acusações. O jogador se perde enquanto a Hannah se perde, o jogador ganha quando vê ela se abrindo e o mistério progride de forma similar a *Psicose* (1960, Hitchcock) na forma que o Norman Bates se revela ao espectador: De uma figura inocente para suspeita, de suspeita para culpado e de culpado para insano. Mas não uma insanidade furiosa, mas uma sutil e trágica. Quando Eve diz que Hannah se foi se o jogador assumir que é uma personagem com transtorno de personalidade isso implica que a personagem no final saiu do conflito interno e internalizou uma personalidade de forma perigosa, assim como o Norman Bates em *Psicose* internaliza a impressão da mãe dele como personalidade fixa. A intensidade dos conflitos internos dela são expressos na intensidade do jogo pois tudo está enraizado nos vídeos, é um design econômico, porém arriscado que só obteve sucesso pela disposição cuidadosa de Barlow.

Não existe narrador para elucidar os meios termos, não existe uma personagem em primeira pessoa que de sua própria opinião ou teoria no assunto, não existe um objetivo claro tendo em vista que só se entende a motivação de sequer estar lá no final do jogo. Her Story confia nas técnicas de imersão e condução e, principalmente, no jogador. Esse quebra-cabeça

humano chamado Hannah (e sua possível irmã), são fortalecidos e apresentam um desafio que respeita a capacidade do jogador. Sem tentar criar um comparativo qualitativo entre outras formas de arte, mas fica claro que essa experiência só é possível em como um videogame fragmentado, com a participação ativa.

CONCLUSÃO

4. Considerações finais

5.

~~Em todos os seus trabalhos, Glover procura utilizar diversas plataformas de mídia de forma~~

6.

Bibliografia

7. BIBLIOGRAFIA

8.

Marie-Laure Ryan — Hamlet no Holodeck

CRAWLFORD, Chris. *The Art of Computer Game Design*. Califórnia: Osborne/McGraw-Hill, 1984.

JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

KOSTER, Ralph. *Theory of Fun for Game Design*, 2ed

. Sebastopol:

O'Reilly Media, 2013.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Flow The Psychology of Optimal Experience*. *****:

HarperCollins e-books, 2009.

Possiveis bibliografias

CAILLOIS, Roger. *Man, Play and Games*. Urbana and. Chicago: University of Illinois Press, 2001

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Editora Unesp, 2003.

(incluir as demais bibliografias)

RYAN, Marie-Laure. *Will New Media Produce New Narratives* *****2

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play*. Massachusetts: The MIT Press, 2004.

-----DUMP-----

Psiquiatra

Mais sobre ouvir do que falar *her story*

Christopher Poreo

Jogo da amarelinha

Introdução antiga

Em um mercado repleto de jogos com mecânicas rasas que caem na repetição e narrativas imaturas que se limitam a imitação de outras mídias sem se integrar ao ato de jogar com o abuso de cinemáticas, de tempos em tempos saem jogos que impressionam em propostas ousadas, fazem das mecânicas e dinâmicas ferramentas imersivas que potencializam uma narrativa a ser descoberta sob o passo e mérito do jogador. Enquanto o jogo se desenvolve a obra converge para uma profundidade, suas escolhas se mostram dotadas de sentido e executadas com engenhosidade, a satisfação de ser recompensado por sua atenção e esforço enquanto imerso em uma experiência de entretenimento já é gratificante por si, mas quando a experiência revela algo de sensível através do jogo, essa mistura é digna de uma reflexão, é arte. E *Her Story* (2015) é um desses jogos que tem a ensinar sobre engajamento, imersão, e sobre narrativas não só em jogos propriamente dito, mas em qualquer experiência audiovisual interativa.

Artes de grande tradição como literatura, teatro, música entre outras já tiveram seus expoentes analisados pelas maiores mentes que já estudaram arte, porém o jogo digital é algo recente e sua natureza tão tecnológica e volátil torna difícil fixar-lo em algo, a cada ano as tecnologias sofrem iterações e mudam, e na mudança constante o jogo se adapta e experimenta. O cinema mostra a potencial de novas artes, criadas sobre a luz de recentes invenções, e comparado com artes milenares como música o cinema e os jogos eletrônicos são algo muito recente e feito quase junto. Mas o pouco tempo de antecedência que o cinema teve deu a ele tempo de maturidade que serve de apoio aos jogos eletrônicos, se pode perceber nos jogos a tentativa de se reafirmar no cinema assim como o primeiro cinema tentou se afirmar pelo teatro filmado.

Jogos existem desde que a humanidade existe, disso o historiador Johan Huizinga já trabalhou extensamente na sua obra *Homo Ludens* de

1938, [fazer citação dele]. Apesar dessa presença tão antiga, quando entrou na era dos jogos eletrônicos o conjunto de ferramentas e técnicas deram ao ato de jogar uma nova identidade, um novo público, uma nova história. Muitos jogos eletrônicos tem pouca relação a definições de jogos tradicionais, então apesar Her Story é um exemplo desse distanciamento de jogos como gamão. Existe várias dimensões de que trazem aproximação e distanciamento, e muitas definições de teóricos em choque, o que revela que definir algo tão amplo sobre o mesmo escopo causa tensões. [citar alguém que “pontue” que exista sim uma separação digna entre jogos tradicionais e videogames]