

GAME OU SUPERROMANCE? SOBRE JOGAR E LER GAMES-ROMANCE GIGANTESCOS

Espen Aarseth, *City University of Hong Kong*

Nicolau Spadoni¹

Resumo: Já faz meio século que máquinas digitais emprestam seu poder computacional a mundos diegéticos baseados em texto midiático, na forma de softwares que chamamos de games, videogames ou, às vezes, ficção interativa. Talvez o primeiro deles tenha sido o simples jogo de labirinto e monstros de Gregory Yob, *Hunt the Wumpus* (1973), mas desde então os games (se é que devem ser chamados assim) se tornaram maiores e muito mais complexos e, nas últimas décadas, uma única obra desse tipo pode conter mais texto do que, por exemplo, todas as peças de Shakespeare. Devido a esse enorme conteúdo textual, bem como à natureza frequentemente experimental e inovadora dessas obras, elas também podem ser consideradas como uma nova forma de romance; um tipo de texto que tem muito mais em comum com a literatura do que com outros games digitais, como *Candy Crush Saga*, *Age of Empires* ou *Counter-Strike*. Nesses “games”, encontramos personagens complexos, escolhas éticas difíceis (deixadas para o jogador), paisagens e mitologias imaginativas e milhares, se não milhões, de linhas de prosa cuidadosamente elaboradas. Equipes de escritores trabalham coletivamente para unir esses universos textuais sob condições de produção que podem nos lembrar grandes séries de TV de múltiplas temporadas, mas que ao mesmo tempo são estruturadas e consumidas de forma muito diferente — na verdade, mais parecidas com a literatura do que com a TV. A afirmação feita neste artigo é que a perspectiva do romance (ou superromance) é produtiva para entender a natureza dessas obras artísticas de software lúdico. Devem elas ser consideradas literatura? Por meio de uma discussão sobre as noções de literatura, romance e ficção e de uma leitura lúdica atenta de *Fallout: New Vegas* (2010), argumentarei que esses games textuais são de fato literatura, um novo tipo de gênero de romance, e discutirei as implicações culturais mais amplas dessa avaliação.

¹ Graduado e Mestre em Filosofia pela Universidade de São Paulo (USP), cursa atualmente Doutorado no programa de *German Studies* na Cornell University, Apresenta o podcast *Joystick Philosophy* junto a Guilherme Foscolo, em que entrevistam renomados acadêmicos das mais distintas vertentes de *Videogame Studies*. É tradutor, tendo publicado traduções para o português de *Crowds: Das Stadion als Ritual von Intensität* e *Denk-Ereignisse: Sechzehn Intellektuelle im Portrait*, ambos de Hans Ulrich Gumbrecht, além de *O capital e a lógica de Hegel: Dialética marxiana, dialética hegeliana*, de Ruy Fausto (em coautoria com Paulo Amaral), todas publicadas pela Editora Unesp.

GAME OR SUPERNOVEL? PLAYING AND READING MASSIVE GAME NOVELS

Abstract: For half a century, digital machines have lent their computational power to mediate text-based, diegetic worlds, in the shape of software that we call games, video games, or sometimes interactive fiction. Perhaps the first of them was Gregory Yob's simple labyrinth-monster game *Hunt the Wumpus* (1973), but ever since then the games (if that is what they should be called) have become larger and far more complex, and, in recent decades, a single such work can contain more text than, say, Shakespeare's collected plays. Given this massive textual content, as well as the often experimental and innovative nature of these works, they can also be considered a new form of novel; a kind of text that has much more in common with literature than with other digital games such as *Candy Crush Saga*, *Age of Empires*, or *Counter-Strike*. In these 'games,' we find complex characters, difficult ethical choices (left to the player), imaginative landscapes and mythologies, and thousands if not millions of lines of carefully crafted prose. Teams of writers work collectively to stitch these textual universes together, under production conditions that might remind us of multi-season TV series, but which are structured and consumed very differently – in fact, more like literature than TV. The claim made in this article is that the perspective of the novel (or supernovel) is a productive one for understanding the nature of these artistic works of ludic software. Should they be considered Literature? Through a discussion of the notions of literature, novel, and fiction, and through a close ludic reading of *Fallout: New Vegas* (2010), I will argue that these textual games are in fact Literature, a new kind of novelistic genre, and discuss the wider cultural implications of this assessment.

Devo matar Caesar? Durante horas [semanas no jogo], tentei ganhar sua confiança e agora estamos sozinhos em sua tenda. Como líder da facção mais brutal de Mojave, ele é claramente mau, como mostra o rastro de pessoas crucificadas por toda a Wasteland, mas ele também é uma figura interessante de se conversar, culto e fascinante, e pode ser mais vantajoso ficar do lado dele, ao menos por mais algum tempo. Se eu tentar matá-lo, os soldados que estão de guarda do lado de fora me atacarão implacavelmente, e será difícil escapar do acampamento. Matá-lo fará uma diferença real neste mundo ou apenas reforçará meu próprio ego? Talvez um déspota ainda mais cruel tome seu lugar?

Introdução

A questão de saber se games *textuais* de single-player são ou devem ser considerados literatura é antiga e, na verdade, era colocada com mais frequência na década de 1980 do que hoje em dia. Antes da ficção de hipertexto se tornar a forma mais bem-sucedida de literatura digital experimental no final da década de 1980, em particular a partir do trabalho de Michael Joyce (1987), os games de aventura textuais estavam no centro das atenções dos estudiosos da literatura que investigavam o novo gênero artístico de computador, em busca de seu valor literário ou de sua literariedade (Niesz e Holland 1984; Buckles 1985; Randall 1988; Lanestedt 1989). Todos esses estudiosos concordavam e até defendiam que as aventuras textuais eram uma forma de literatura; elas eram texto, usando mensagens verbais para efeito poético (que é a marca registrada da literatura), bem como para outras funções de comunicação mais instrumentais, como controlar um avatar baseado em texto e operar o próprio software. Embora o público em geral presumisse que esses textos baseados em software fossem “jogos” (daí o nome, *games* de aventura), eles também eram conhecidos como “ficção interativa”, o que os caracterizava como empreendimentos literários. Como o caso de sua literariedade foi defendido — com sucesso — há décadas, eles não são pertinentes à discussão atual. Em vez disso, e no contexto da intermedialidade,

quero examinar a literariedade dos “video”games visuais, em 3D, que também contêm texto; em resumo, investigar seu possível estatuto enquanto *romances*.

À medida que os computadores foram se tornando mais potentes e acessíveis, durante a década de 1980 e início da década de 1990, seguindo a Lei de Moore (Moore 1965), que afirma que o número de transistores em um circuito integrado praticamente dobra a cada dois anos, tornou-se possível migrar de mundos de aventura puramente baseados em texto para paisagens cinematográficas e iconograficamente navegáveis. Esses novos games do final da década de 1980 e início da década de 1990 foram tomando o espaço de mercado dos games textuais até, de fato, acabarem por escantear comercialmente tais games estritamente textuais, transformando o gênero de games de aventura em um espetáculo visual e textual com muito mais apelo de mercado. Ao mesmo tempo, o efeito colateral da Lei de Moore foi que os novos jogos gráficos 3D de sucesso comercial, com pouquíssimas exceções, não podiam mais ser feitos por uma única pessoa, mas exigiam, a cada nova iteração das engines gráficas, equipes cada vez maiores de programadores e artistas gráficos, além de compositores, músicos, dubladores, artistas 2D, designers de fases, testadores de gameplay, profissionais de marketing, produtores, editores e investidores. Esse processo de produção é, na verdade, muito mais fácil hoje do que naquele início dos gêneros gráficos em 3D de três décadas atrás; desde então, ferramentas como as engines multiplataforma Unity ou Unreal tornaram possível a criação de games (ou superromances) de modo que autores individuais possam criar mundos jogáveis bastante sofisticados, apesar de estes, em geral, não conterem nem de perto a quantidade de texto de um romance comum.

Em resumo, o paradigma produtivo dos games comerciais de aventura passou de algo muito próximo a um modelo literário de autor único para algo assustadoramente similar a uma produção cinematográfica, mais ainda mais complexa, pois baseada em uma tecnologia em infinita evolução. No entanto, o que permaneceu, e ao contrário dos filmes (ao menos desde a partir do fim dos filmes mudos) foi uma completa dependência do texto escrito como principal canal de comunicação entre o game e o jogador. Também à diferença de frenéticos games de ação, games de simulação, platformers e, em alguma medida, até

mesmo games de estratégia, tais criações não poderiam ser jogadas sem ter uma prosa descritiva como principal fonte de informação. E não apenas trechos de textos aqui e acolá; longos volumes tiveram de ser escritos por grandes times de escritores e editores. Alguns games, como os das série *Elder Scrolls*, até mesmo incluíam centenas de curtos “livros” dentro do jogo que o jogador podia ler e colecionar; tratavam-se de curtas histórias que visavam dar textura e contexto histórico ao mundo do game, e ocasionalmente ainda ofereciam pistas úteis ou possibilidades de gameplay. No entanto, a vasta maioria do texto encontrado eram linhas de diálogo envolvendo encontros entre a personagem controlada pelo jogador e outras personagens espalhadas pelo mundo do game.

Aqui não é o lugar de descrever os inúmeros diferentes aspectos de cada gênero de game e como eles se distinguem entre si, mas os games com mais texto parecem também ser os games com os maiores mundo, o maior número de personagens, e o conteúdo mais detalhado. Tipicamente, mundos de games vêm em três ou quatro sabores: os games de progressão linear (exemplos clássicos sendo os *Half-Life*, Valve Corporation 1998, 2004), com uma estrutura de acontecimentos similar ao de uma corrente de pérolas, facilmente comparável a um romance picaresco; os games labirínticos multicursais, como os *Baldur's Gate* ou *Knights of the Old Republic*, que, ao contrário dos games lineares, permitem que o jogador decide onde ir em seguida escolhendo alguma das ramificações narrativas que se abrem na paisagem do game; e mais complexas variações dos labirintos, que deixam o jogador desbloquear novas áreas como recompensa por um certo modo de jogar (como é o caso de *Dragon Age: Origins*); e, finalmente, os games de mundo aberto, onde o jogador se encontra livre para ir em qualquer direção, embora encontre fronteiras temporárias sob a forma de inimigos muito fortes, barreiras naturais, ou prédios, que indiretamente acabam por lhe redirecionar. Outro dispositivo literário clássico que encontramos reificado na estrutura de tais jogos são as quests; obrigatórias em games lineares, mais flexíveis em games multicursais, e completamente opcionais (dependendo, portanto, de suas qualidades sedutoras) nos games de mundo de aberto.

Quests, nesses games, não são necessariamente tão tocantes quanto na literatura clássicas; elas variam de tarefas mundanas e repetitivas (como um veículo para juntar skill points ou recursos) a temas essenciais do ludo-drama (salvar o mundo, o príncipezinho, ou ambos)—e games usualmente incorporam ambos esses tipos. Quests são, em geral, usadas para manter o jogador concentrado em uma narrativa central que está em desenvolvimento, mas que frequentemente tem finais variáveis, o que dá ao jogador um constante sentimento de agência ou propriedade de seu destino lúdico. Em games de mundo aberto, que podem vir a ser difíceis de navegar, as quests funcionam como veículos por meio dos quais os designers conseguem exibir o mundo criado ao jogador, recompensando-o pela exploração de áreas que, de outro modo, poderiam facilmente lhes passar despercebida. Bem como longas passagens descritivas de romances tradicionais, porém, elas frequentemente também podem ser puladas em prol de atividades e espetáculos alternativos mais atrativos.

O tipo de game sobre o qual nos concentraremos nesse artigo será aqui chamado de *massively single-player game* (MSG) de modo a enfatizar o tamanho do game em termos de conteúdo, além do fato de que eles são controlados a partir de uma posição jogador único, ao contrário dos *massively multiplayer game* (MMOG). Por mais que estes MSGs possam ser jogados por mais de uma pessoa, assim como um romance pode ser lido alto em frente a uma plateia, o(s) jogador(es) ainda tem apenas um único ponto de entrada estratégico no mundo do game. Tais jogos são longos, oferecendo centenas, se não milhares de horas de engajamento, e cuja maioria das experiências proporcionadas podem ocorrer apenas uma vez, a não ser que se comece um novo jogo. Eles são gigantescos no sentido de que eles contêm uma vasta quantidade de material. Enquanto ainda pequenos em comparação com nosso mundo físico, esses mundos ainda assim cobrem centenas de quilômetros quadrados de paisagem lúdica—seja ela feita à mão ou gerada por computador (CG), em geral em uma combinação de ambos. Os maiores games de mundo aberto, como *Minecraft* (Persona and Bergensten 2009), que é gerado por computadores, tem algo em torno de 60 milhões de metros de diâmetro (comparado com o diâmetro da Terra, que é de 12 milhões de metros, portanto mais ou menos o mesmo tamanho de superfície do gigante de gás Netuno) — um mundo que é praticamente impossível de atravessar por inteiro (ou

até mesmo parcialmente), e que, portanto, permanece largamente não-descoberto, apesar de seus milhões de jogadores. Mais tipicamente, as paisagens dos games de mundo aberto são normalmente do tamanho de parques de diversão reais como a Disneylândia na Flórida—em torno de 50 quilômetros quadrados (Aarseth 2008). Além disso, eles contêm um grande número de artefatos, personagens, prédios e outros objetos, frequentemente únicos. E eles têm palavras: *Metal Gear Solid 4* contém 400.000 palavras, *Mass Effect 3*, 430.000 palavras, *Little Buster!: Ecstasy* pode deter o recorde mundial com 1,3 milhões de palavras! A título de comparação, a Bíblia e os primeiros sete volumes de *Harry Potter* contém algo em torno de 1 milhão de palavras cada, e *Orgulho e Preconceito*, meras 122.000 palavras. Em outras palavras, tais games rivalizam com a maioria dos, se não todos, os trabalhos literários em termos de número de palavras. Mas isso faz deles romances?

A questão de se MSGs como *Fallout: New Vegas* são um novo tipo de romance pode ser quebrada em—ou ao menos discutida em termos de—quatro subquestões: (1) São eles narrativas? (2) São eles ficções? (3) E no que se refere à sua qualidade? São eles bons romances, ou ao menos interessantes? (4) E, afinal, o que é um romance? Vamos começar com a última questão.

O que é um romance?

Definir um romance não é tarefa fácil; ele é um gênero em si mesmo em constante reinvenção; um anti-gênero sempre em busca de expandir seu domínio. Sua definição talvez seja sobretudo determinada pelo fato de que outros gêneros sejam muito mais fáceis de definir: o poema lírico, a tragédia clássica ou comédia (drama), o conto, o ensaio—o romance é definido pelo que ele não é tanto quanto pelo que ele é. Ele é também um metagênero, contendo poemas, ensaios, histórias, notícias, tragédias e comédias. Ele é frequentemente episódico, ocupa-se de viagens e espaço, centrando-se em uma personagem principal mas também podendo ser cheio de personagens. Um cenário típico inicial é a quest; a perigosa jornada relutantemente perseguida pelo herói itinerante que irá

o redefinir, jornada permeada de perigos e maravilhas inesperadas. Ao contrário dos heróis trágicos e tolos cômicos em seus gêneros respectivos, a personagem principal dos romances modernos não é tipicamente nem tolo nem heroico, mas representa a pessoa comum, nós. O romance não é amarrado por convenções de gênero e permite qualquer tópico, modo, e novas perspectivas, bem como experimentar com a forma convencional. De Austen a Robbe-Grillet passando por Dickens, Flaubert, Proust e Woolf, cada geração transforma algum aspecto fundamental do que o romance é. Finalmente, ele também aceita mais de uma sequência de ações e séries de eventos paralelos cobrindo diferentes linhas do tempo e lugares (Lothe *et al.* 1997).

Quais são os argumentos, se é que eles existem, de que games como *Fallout: New Vegas* não sejam romances? Depois de cunhar a expressão “graphic novel” (quando “quadrinho” ou “cartum” já não mais capturava os ideais estéticos nem as ambições de ilustrações seriais altamente complexas e bem-sucedidas como o *Watchmen* (1986) de Alan Moore—para não mencionar as *telenovelas*—seria possível simplesmente aceitar a razoável conclusão de que, sim, existem romances *lúdicos*, mas que são distintos de romances *reais* por conta de sua forma visual. Contudo, tal argumento não é muito convincente; uma das mídias mais populares para romances hoje em dia são os *audio books*, gravações de um romance sendo lido em voz alta. O romance, portanto, não pode ser definido por seu meio material ou tipo de signo, diferentemente de, digamos, um filme. MSGs não são romances porque são games? Tanto “game” quanto “romance” são perspectivas, rótulos aplicados retoricamente para vender, depreciar, ou compreender variados artefatos ou fenômenos reais. Textos egípcios ou da fase inicial da cultura grega que hoje chamamos de romances (Hägg 1991) não surgiram com este selo; a perspectiva do “romance” foi aplicada retrospectivamente e considerada adequada. (É possível imaginar os historiadores literários especializados nos primeiros romances ingleses ou espanhóis se exaltando com essas expansões da categoria que tornam seu próprio material menos original ou historicamente único). O termo “jogo” é amorfo e não formalmente passível de definição (Wittgenstein 1958); muitos textos literários que foram chamados de “jogos” são também, inquestionavelmente, romances. Então talvez o movimento oposto também possa ser feito?

Há romances que são compostos de folhas impressas soltas, de modo que a noção de sequências fixas não pode ser tomada como critério absoluto. Comparados com tais experimentos, MSGs como *New Vegas* são inclusive muito mais rigorosos em sua estrutura ludo-narrativa. Bem como alguns romances, desde cedo, continham ilustrações sob a forma de desenhos ou gravuras, e às vezes mapas, MSGs contém visualizações 3D e pseudo-movimento. Não deve ter nenhuma importância o quanto MSGs se afastam de um ideal material do que um romance deve, em seu núcleo, ser (visto que a essência do romance não é baseada em sua forma material), desde que a aplicação do termo ao trabalho acabe por adicionar mais clareza, e não cause mais perplexidade.

Como vimos, o romance é uma categoria muito ampla, ou até mesmo uma anti-categoria, concentrando-se em qualidades únicas e inovação. Como tal, e dado que eu o abordo aqui como uma perspectiva ao invés de uma categoria formal, parece pertinente aplicar essa perspectiva a games ricos em texto como *New Vegas*. No entanto, eles talvez ainda se encontrem no lado menosprezado do espectro, cuja qualidade os guardiões da alta cultura dispensam independentemente de sua forma. Mas talvez façamos bem em lembrar que o agora clássico romance nem sempre foi sequer considerado literatura; ele não pertenceu imediatamente ou automaticamente às belas artes, e com todas suas viradas revolucionárias, a mesma batalha teve de ser travada. A questão da qualidade literária de um game-romance é uma que não pode ser resolvida por definições e raciocínios lógicos e decidida de uma vez por todas por argumentos racionais mas que deve emergir e ser disputada por décadas no lento jogo discursivo dos gostos culturais em transformação.

MSGs são narrativas?

A questão tem longínquas raízes no ainda jovem campo do game studies. Desde antes deste ser um campo organizado, no anos 90, a relação entre games e seus elementos representacionais e narrativos tem sido fortemente debatido, com pouco consenso alcançado. Este não é o lugar de retrair este debate (ver, para tanto, Aarseth 2012, 2014),

mas novamente a questão pode ser quebrada em quatro subquestões: Quais são as partes constitutivas de uma narrativa? Um texto com tais elementos constitui uma narrativa?—A resposta resumida é de que não necessariamente; p. ex. enciclopédias não são narrativas mas contém todos os elementos nelas encontrados. (Por outro lado, existem romances enciclopédicos que brincam com essa possibilidade). Será que MSGs, por sua vez, *contém* narrativas, e se sim, como? Se MSGs não são narrativas, que tipo de empreendimentos representacionais são eles?

Mas antes de tudo, romances tem de ser narrativos? Os experimentos literários do século XX demonstraram claramente que esse não é o caso. Alain Robbe-Grillet (1989 [1963]), talvez o mais famoso dos autores do *roman nouveau* francês, se referiu à história de um romance com condescendência ao referir-se a ela como “a anedota”, parte de um “sistema morto” que não mais correspondia à experiência humana e que era, portanto, impossível de usar em romances.

Se o romance “desenvolveu-se como um gênero que tinha, em seu núcleo, um novo modo de conceitualizar o tempo” (Bakhtin 2014), então o game-romance adiciona-lhe a dimensão espacial; ele se desenvolveu cronotopicamente: games-romance se desenvolveram como um gênero que tem, em seu núcleo, um novo modo de conceitualizar o espaço-tempo, para parafrasear Bakhtin. Aqui estou invocando a concepção de espaço-tempo de Einstein e não de Bakhtin, por mais que ela própria seja derivada de Einstein: o cronótopo—literalmente um lugar ou espaço sobre o tempo. Teu quarto físico, no tempo cronológico que levas para ler isto. Ou uma casa, um campo, uma cidade, do tempo A ao tempo B. O Mundo, como nele vivemos (ou antes e depois), é o cronótopo último. Histórias evocam cronótopos ficcionais ou históricos (ou mundos de estórias—um conceito muito difuso e narrativista para nossos propósitos aqui), mas games e simulações espaciais produzem cronótopos que são experimentados diretamente, desdobrando-se em tempo (do jogador) real, e assim tendo uma dimensão empírica, fenomenológica que falta a cronótopos narrativos enquanto produtos medidos por um agente narrador. Todos os jogos espaciais, incluindo os esportes, são, portanto, *metacronótopos*, máquinas que produzem cronótopos. O cronótopo produzido, por sua vez, pode ser des-especializado por

um enredo, mas também pode ser reduzido a um número infinito de outros enredos, dependendo dos eventos selecionados e sequenciados a partir do cronótopo. Em uma sessão de jogo (cronótopo) de futebol, há centenas ou milhares de perspectivas potenciais, dependendo da posição ou do papel do agente atuante e observador, e cada uma dessas perspectivas pode ser usada para configurar um sem número de diferentes histórias. Confundir uma sessão de jogo/cronótopo com uma história é, por conseguinte, um atalho inocente do ponto de vista teórico. Antes que alguém decida contar uma história baseada em um cronótopo, seja a partir de um jogo ou de qualquer outro lugar, não há qualquer história. Apenas dados.

MSGs são ficções?

Um problema paralelo ao anterior: qual é a natureza dos MSGs no espectro ficção—não-ficção? A primeira impressão é de que este pode parecer um não-problema, especialmente para estudantes de ficção. Mas teorias da ficção são tipicamente fracas e em oposição umas às outras. A própria noção de ficção não nasce da literatura filológica ou filosófica, mas sim da língua comum, e não havia ou precisava de uma definição formal quando foi usada pela primeira vez. Pelo contrário, teóricos literários e, em maior grau, filósofos analíticos tentaram fazer do termo um conceito teórico marcante. Mas eles parecem ainda não haver chegado a uma definição comum ou até mesmo em definições congruentes², ao contrário de definições de narrativa advindas da narratologia (clássica). Assim, o problema de determinar o estatuto de ficção dos MSGs é duplo: primeiramente, é preciso haver uma definição sólida de ficção, e então deve ser mostrado como ela é pertinente ao objeto examinado.

² Até mesmo as mais razoáveis teorias da ficção podem ser divididas em três diferentes entendimentos, seguindo as três posições no eixo comunicativo (emissor, texto, receptor): ficção é encontra sua melhor descrição por meio da intenção do emissor (Currie 1990); ficção é um referente sem referência (no mundo real) (Cohn 2000); ficção é melhor descrita por meio de práticas receptivas (Friend 2008).

Uma estratégia rabugenta poderia ser a de simplesmente esperar que os filósofos cheguem a um acordo e não concluir nada até então. No entanto, dada o período de tempo muito longo e amplamente desprovido de consenso que eles tiveram, um movimento pragmático e menos passivo poderia ser o de pontuar diferenças observáveis entre o que é comumente aceito como ficção e os MSGs: Como que os MSGs e os elementos neles contidos são percebidos por seus jogadores, e quais são algumas das características desses elementos que não pertencem a objetos ficcionais? Só porque uma experiência não é física não significa que ela não seja real. MSGs contêm elementos ficcionais (definidos pragmaticamente) mas estes não fazem parte de sua característica determinante enquanto experiências; eles proporcionam uma forma pessoal de engajamento que pertence à experiência do real. As ações lúdicas no jogo são executadas por um agente humano, não por um personagem ficcional. Nós estamos jogando—explorando, competindo, resolvendo problemas, criando artefatos lúdicos. Nenhuma dessas ações são de faz-de-conta. Fazer-de-conta, assumir papéis—fingir que se é outra pessoa—é opcional, uma camada adicional que pode ser adicionada a qualquer atividade humana, não apenas games. MSGs, por sua vez, são jogos diegéticos em geral, e nos apresentam claras demonstrações e descrições do que acontece. Nenhum fingimento ou imaginação são necessários, o que nós recebemos são feedbacks empíricos de nossas ações.

MSGs e a questão da qualidade

Como pode ser medida a qualidade literária? Claramente, quando se trata *do romance*, não há regras. A poética do romance é uma anti-poética, e isso pode até mesmo ser um argumento contra a literariedade da maioria dos MSGs, incluindo *Fallout: New Vegas*. A qualidade da série é iterativa, não radical. Mas, nesse sentido, podemos também olhar para os autores mais aclamados como Shakespeare ou Ibsen, que desenvolveram variações a partir de um modelo, mesmo ao pular do histórico ao fantástico ao contemporâneo, ao lapidar uma fórmula como resultados cada vez melhores. Em

comparação com os romances de vanguarda do século passado, a popularidade desses MSGs, bem como as condições materiais e comerciais de sua produção, deixam claro que o sucesso de MSGs como *New Vegas* lhes torna mais próximas de grandes romancistas populares do século XIX do que de experimentalistas do XX.

Podemos também medir respostas paratextuais da audiência, tanto sob a forma de discussões em fóruns online, vídeos de pessoas jogando, mods (modificações do código do jogo feitas por jogadores de modo a gerar novas funcionalidades ou efeitos), fan-fics, bem como a influência sobre games posteriores. Poucos autores hoje em dia são mais lidos, por milhões, ou geram mais reações, do que escritores de um MSG popular. Atualmente, eles são subestimados como produtores literários, mas isso pode mudar, e visto as ainda poucas décadas de existência desse tipo de literatura, as grandes obras talvez ainda estejam por vir, e talvez venham em breve.

Podemos também nos perguntar quais seriam alguns dos aspectos inovadores trazidos pelos MSGs à literatura e ao romance? À exceção de sua dimensão (massa textual), uma inovação clara é uma espacialização muito literal da diegese. Ao dizer que romances contém mundos, sempre há um elemento de metáfora. No entanto, um romance não é um mundo, mas sim, normalmente, uma descrição de um percurso por meio de um mundo parcialmente imaginado, percursos às vezes paralelos ou quebrados, ou ambos. E o leitor não pode examinar o mundo diretamente, a seu bel-prazer. Mas nos MSGs, o espaço é não-metafórico e examinável; não se trata de um tropo, e sim de uma figura que é, de fato, espacial. Um verdadeiro jardim de caminhos bifurcantes, não apenas o relato de um, como no jardim epônimo no famoso conto de Jorge Luis Borges. O trabalho literário é, assim, liberto da narrativa e sua função estruturante é substituída, de uma maneira bastante diferente das anti-narrativas literárias ou cinematográficas das vanguardas do começo do século XX. Ou agora o trabalho se vê livre para incluir percursos narrativos opcionais e visitas guiadas (quests) em uma paisagem que não é, em si mesma, narrativa, a não ser que demandado pela visão artística do game. O romancista de games é livre para usar a narratividade como uma cor dentre muitas outras em sua paleta criativa. E o jogador é livre para ignorá-la.

Uma leitura de *Fallout: New Vegas*

A série *Fallout* (1997—), louvada como uma das franquias de MSGs mais artísticas e influentes, adentrou totalmente o formato 3D com o tecnologicamente sofisticado *Fallout 3* (Bethesda Softworks 2008), e foi rapidamente sucedido pelo ainda mais aclamado *Fallout: New Vegas* (2010), feito não pela Bethesda mas pela Obsidian Entertainment, um estúdio composto por vários dos designers e escritores dos primeiros dois títulos da série *Fallout*. A série se passa em um sudoeste norte-americano contrafactual depois que uma guerra termonuclear nos anos 50 destruiu a maior parte do planeta. A série é cheia de reminiscências e referências aos Estados Unidos no pós-Segunda Guerra Mundial, com músicas, propagandas, arquitetura, língua e arte, e o *mythos* do faroeste selvagem sendo usados como inspirações dominantes em um mix profundamente irônico e caricato. Governos centrais e infraestrutura básica ruíram, e alguns humanos sobreviveram em “caixas-forte” subterrâneas (abrigos nucleares), enquanto que outros se tornaram mutantes em variados graus. Junto a animais mutantes e robôs, todos eles lutam por dominância e sobrevivência em uma paisagem inabitável e radioativa, frequentemente agrupados em clãs e facções, que o jogador-personagem (PC) deve saber navegar para ser bem-sucedido. Em *New Vegas*, o PC está sofrendo de amnésia após um ataque quase fatal, e é um mensageiro que deve resolver o mistério de sua identidade e negociar um caminho por entre inimigos e potenciais aliados da Mojave Wasteland. Completar o jogo demora centenas de horas, de modo que uma análise detalhada de todo o game-romance só poderia ser feita em um longo livro e não em um breve artigo acadêmico. Há 390 personagens com falas, espalhados em 38 locações, e muitas dessas personagens podem ser encontradas em diferentes locais³. Sendo assim, no lugar de uma análise exaustiva, analisemos brevemente um fragmento metacronotópico: a série de quests de Caesar e de sua legião (ver Figura 1).

³ De acordo com essa lista da *Fallout Wiki*, [https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout: New Vegas characters](https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout:_New_Vegas_characters) (acessada em 25 de abril de 2023).

Figura 1. O caráter ficcional de Caesar no MSG Fallout: New Vegas (2010) delinea sua visão política.



A personagem não-controlável (NPC) conhecida como Caesar era um órfão adotado por uma tribo de monges, e em sua biblioteca pré-apocalíptica ele havia encontrado uma cópia das memórias do Julio César histórico referentes às campanhas das Guerras Gálicas, os *Commentarii de Bello Gallico* (58-49 BC), e se inspirou a usar os métodos de governo e liderança do imperador romano para tentar unir as tribos e trazer uma espécie de *Pax Romana* à Wasteland; ele viu nos escritos de César várias semelhanças entre os desafios daquela época e os de sua própria. Meu primeiro encontro com a legião de Caesar não foi exatamente feliz; eu cheguei à um vilarejo recentemente destruído, com cidadãos crucificados vivos como uma demonstração de poder e dissuasão. Como um verdadeiro filho dos (factuais) anos 60, eu decidir combater este Caesar e sua legião, pois crucificações são repugnantes e devem ser abolidas. Após entrar em combate com a legião, porém, eu rapidamente percebi que eles dispunham de uma força de combate formidável e não seriam

facilmente erradicados, bem como costuma acontecer com regimes tirânicos em geral. Então mudei de tática e encontrei uma maneira de infiltrar o acampamento de Caesar, eventualmente conseguindo um encontro com o próprio tirano. Ouvir Caesar explicar sua visão política para a Wasteland foi um ponto alto fascinante do jogo, e é oferecido ao jogador a chance de ajudar Caesar a atingir seus objetivos por meio de várias quests que levam a numerosas aventuras empolgantes e violentas, além de um alinhamento negativo aos inimigos de Caesar, muitos dos quais parecem ser muito mais humanos, como a Nova República da Califórnia. Jogadores também podem tentar assassiná-lo, e podem ou não ser bem-sucedidos, dependendo de sua força e habilidades. Qualquer que seja o caminho escolhido, e qualquer que seja o cronótopo produzido, Caesar é uma das personagens mais fascinantes em um MSG cheio de tais criaturas, a maioria das quais jamais chegaremos a sequer vir a conhecer uma campanha típica. *New Vegas* é claramente, também, um romance didático, nos ensinando sobre política, história antiga, religião, ética da violência, estética dos anos 50 e o sudoeste norte-americano (Las Vegas, as variadas paisagens de Arizona e Nevada, dialetos, modas, marcas e tecnologias) — a lista continua. Será esse o grande romance norte-americano do século XXI? Por que não? Aguardemos para ver.

Conclusões—Grande Literatura, ou alguma outra coisa?

Quais são as vantagens e desvantagens de encarar MSGs como romances? Além disso, qual a influência que games como MSGs podem ter sobre a evolução do romance? É ainda muito cedo para responder; afinal, mesmo Shakespeare só foi canonizado como “o Bardo” ou poeta nacional na época do Iluminismo, uns bons 200 anos após seu nascimento. Mas se considerarmos, junto a Bakhtin, o romance, e agora o game-romance, como o gênero dominante de nossa época, “o único gênero nascido desse novo mundo e em total afinidade com ele” (Bakhtin 2014), então precisaríamos simplesmente encontrar, em outras formas e gêneros de arte, exemplos dessa dominância. E eles abundam e ressoam por entre as culturas do planeta.

Resolvi matar Caesar. Em um mundo justo, o único tipo de mundo que eu gostaria de habitar, tiranos maus devem morrer. *Sic semper tyrannis*. Eu planejei meu ataque cuidadosamente...

Referências

Aarseth, E. (2008). A hollow world: World of Warcraft as spatial practice. In H. Corneliussen & J. W. Rettberg (Eds.), **Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader** (pp. 111–122). MIT Press.

Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games. In **Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games** (pp. 129–133). <https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>

Aarseth, E. (2014). **Ludology**. In **The Routledge Companion to Video Game Studies** (pp. 211–215). Routledge.

Bakhtin, M. (2014). **Epic and novel: Toward a methodology for the study of the novel**. In **Modern Genre Theory** (pp. 68–81). Routledge.

Buckles, M. A. (1985). **Interactive fiction: The computer storygame 'Adventure'** (PhD dissertation). University of California, San Diego.

Cohn, D. (2000). **The Distinction of Fiction**. JHU Press.

Currie, G. (1990). **The Nature of Fiction**. Cambridge University Press.

Friend, S. (2008). **Imagining fact and fiction**. *New Waves in Aesthetics*, 150–169.

Hägg, T. (1991). **The Novel in Antiquity**. University of California Press.

Joyce, M. (1987). **Afternoon, a story** [computer software]. Massachusetts: Eastgate Systems.

Lanestedt, J. (1989). **Episk Programvare – En Litterær Teksttype** [Epic Software – A Literary Text Type?] (Mag. art. dissertation). University of Oslo.

Lothe, J., Refsum, C., & Solberg, U. (1997). **Litteraturvitenskapelig leksikon**. Kunnskapsforlaget.

Moore, G. E. (1965). **Cramming more components onto integrated circuits**. *Electronics*, 38(8), 114 ff.

- Moore, A. (1986). **Watchmen** by Alan Moore and Dave Gibbons. Super Books.
- Niesz, A. J., & Holland, N. N. (1984). **Interactive fiction**. *Critical Inquiry*, 11(1), 110–129.
- Persson, M., & Bergensten, J. (2009). **MineCraft** [computer software]. Stockholm, Sweden: Mojang.
- Randall, N. (1988). **Determining literariness in interactive fiction**. *Computers and the Humanities*, 22(3), 183–191.
- Robbe-Grillet, A. (1989 [1963]). **For a New Novel: Essays on Fiction**. Northwestern University Press.
- Valve Corporation. (1998). **Half-Life** [computer software]. Los Angeles: Sierra Entertainment.
- Valve Corporation. (2004). **Half-Life 2** [computer software]. Bellevue: Valve.
- Wittgenstein, L. (1958). **Philosophical Investigations**. John Wiley & Sons.

Recebido: 26/08/2024

Aceito: 06/11/2024