

THE STANLEY PARABLE: QUESTÕES DE MÍDIA, DE SUPORTE E DE INTERFACE DA LITERATURA COM OS GAMES

Natália Corbello Pereira (PIC/UEM), Márcio Roberto do Prado (Orientador), e-mail: metatron58@yahoo.com

Universidade Estadual de Maringá / Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes/Maringá, PR.

Linguística, Letras e Artes – Letras – Literatura Comparada

Palavras-chave: *game studies*, narratologia, literatura comparada.

Resumo:

A pesquisa se justifica a partir das suas contribuições à discussão de questões como: a compreensão das dinâmicas contemporâneas de produção e circulação de narrativas; o processo de amadurecimento dos *games* como manifestação artística; a questão do valor associada à sua produção e distribuição. O principal objetivo da pesquisa foi analisar a natureza da narrativa em *videogames*, contrastando-a com a narrativa literária e destacando seus elementos de conservação, bem como os de inovação. Adotou-se como corpus o *videogame* **The Stanley Parable (Galactic Cafe, 2013)**, analisado a partir de uma metodologia qualitativa, tomando por base uma bibliografia que abarcou o trabalho de teóricos como Janet Murray (2003) e Henry Jenkins (2009). A análise permitiu tecer considerações sobre as interações das comunidades de conhecimento do meio digital com obras produzidas especificamente nesse meio e sobre as dinâmicas entre narratividade, ludicidade e agência.

Introdução

O estudo de *videogames* como forma relevante de manifestação artística e cultural já há algumas décadas encontrou seu lugar no ambiente acadêmico, sendo influenciado, principalmente em seus anos iniciais, por perspectivas teóricas providas das mais variadas áreas de conhecimento, inclusive pelos estudos narratológicos da área de Literatura. Esse é o contexto no qual se insere a presente pesquisa. Usando como base conhecimentos provenientes da Teoria da Literatura e do campo de estudo dos *games*, foi proposta uma pesquisa de linha bibliográfica a partir da análise de um *videogame* específico, **The Stanley Parable (Galactic Cafe, 2013)**. O aporte teórico que guiou o trabalho pautou-se em três obras centrais: **Cultura da Convergência** (2009), de Henry Jenkins, **Hamlet no Holodeck** (2003) de Janet Murray e **Narcissistic Narratives** (1947), de Linda Hutcheon.

Os principais objetivos da pesquisa foram: analisar a natureza da narrativa em *videogames*, contrastando-a com a narrativa literária e destacando seus elementos de conservação, bem como os de inovação; pensar o espaço cultural e artístico dos

videogames no contexto atual, tendo em vista sua posição particular em relação ao universo literário e acadêmico.

Revisão de Literatura

Em termos metodológicos, o projeto se iniciou a partir de pesquisas bibliográficas e da seleção de textos que foram posteriormente utilizados na análise do *videogame* **The Stanley Parable**, permitindo a reflexão sobre a natureza específica de sua dinâmica narrativa. As três obras que acabaram por auxiliar a análise final do objeto de pesquisa, já mencionadas anteriormente na introdução, foram: **Cultura da Convergência** (2009), de Henry Jenkins, **Hamlet no Holodeck** (2003) de Janet Murray e **Narcissistic Narratives** (1947), de Linda Hutcheon. No decorrer da análise, foram focalizados os aspectos propriamente narrativos e propriamente lúdicos do jogo e como a interação entre ambos gera a experiência própria à obra. A análise seguiu uma linha qualitativa e abrangeu como objeto o jogo em sua totalidade.

The Stanley Parable foi um projeto idealizado pelo desenvolvedor Davey Wreden e lançado, inicialmente, como uma modificação de acesso gratuito feita na plataforma **Source**, propriedade da desenvolvedora de *videogames* **Valve Corporation**, no ano de 2011. O relativo sucesso da primeira versão incentivou Wreden a trabalhar em uma versão implementada do jogo com o desenvolvedor William Pugh e, em 2013, ambos lançam uma versão monetizada do projeto inicial com conteúdo adicional, mais finais possíveis, modificações em finais preexistentes e uma refacção completa da arte gráfica. Para essa pesquisa, foi adotado como *corpus* apenas a versão monetizada lançada no ano de 2013.

Resultados e Discussão

Cultura da Convergência (JENKINS, 2009) permitiu tecer considerações sobre a dinâmica de produção e consumo de obras artísticas no meio digital a partir do conceito de “inteligência coletiva”, que, de acordo com Jenkins (2009), se refere à “[...] essa capacidade das comunidades virtuais de alavancar a expertise combinada de seus membros. O que não podemos fazer sozinhos, agora podemos fazer coletivamente.” (JENKINS, 2009, p. 56). O contato com o objeto de pesquisa evidenciou que uma grande quantidade do conteúdo do *videogame* **The Stanley Parable** foi estrategicamente planejado e posicionado de modo a não ser acessível em sua totalidade a nenhum único jogador em uma única sessão de jogo (por exemplo, diálogos, salas e *achievements* acessíveis apenas através de modificação no próprio código do jogo). Esse fato curioso pode ser explicado, com a ajuda da teoria de Jenkins ao se considerar que obras produzidas no meio digital são, cada vez com mais frequência, planejadas para serem consumidas no contexto de comunidades de conhecimento que operam no modelo da inteligência coletiva, no qual uma quantidade de leitores/jogadores/interatores se mobilizam ao redor de um único objeto para desvendá-lo a partir de suas forças combinadas.

Hamlet no Holodeck (MURRAY, 2003), por sua vez, é considerada uma obra basilar para o desenvolvimento da área de estudos de *games*, principalmente a partir de um viés narratológico. *The Stanley Parable* emprega em sua ludicidade um

clássico elemento narrativo, o do narrador, e constrói sua tensão oferecendo ao jogador a possibilidade de obedecer ou não às ordens desse narrador em relação a que caminhos tomar e ao que fazer dentro do ambiente do jogo. Nesse sentido, um conceito chave na obra de Murray, o de “agência”, se torna especialmente produtivo para a análise do jogo em questão. Agência, para Murray, é uma das características que definem as experiências estéticas próprias do meio digital, e é definida como “[...] a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 2003, p. 127). Por ser um jogo cuja maior parte do conteúdo é fixo e armazenado, em vez de gerado algoritmicamente no contato com as decisões do jogador, **The Stanley Parable** gera dúvidas em relação à credibilidade de sua agência. No entanto, esse paradoxo, longe de prejudicar a experiência do jogador, é extremamente produtivo para o argumento levantado pelo jogo – para sua “parábola”, por assim dizer. Isso pode ser exemplificado pela análise de um dos caminhos possíveis de serem trilhados no decorrer do jogo, o caminho no qual o jogador obedece a todas as ordens do narrador:

Ao seguir a narrativa proposta pelo narrador, Stanley (o personagem controlado) e o jogador transitam rapidamente pelo ambiente de um escritório. Não encontrando nenhum outro empregado, decidem ir até a sala do chefe; lá, encontram uma passagem secreta que os leva a uma instalação denominada “*Mind Control Facility*”. O personagem Stanley e o jogador tornam-se cientes de que, até aquele momento, a corporação para a qual Stanley trabalhava manipulava as emoções, ações e pensamentos de seus empregados. Ao pressionar de um botão, Stanley escolhe desativar a máquina de controle mental e se vê, finalmente, livre. Abre-se uma passagem para o mundo exterior, de grama verde e horizonte indefinido. Ao cruzar essa passagem, o jogador perde completamente o controle de Stanley: em uma *cutscene* apresentada na visão de primeira pessoa de Stanley, o personagem avança lentamente pelo ambiente gramado enquanto recebe do narrador as últimas linhas de sua história, as quais garantem-lhe sua “liberação” e sua “felicidade”. **The Stanley Parable** constrói uma crítica meta-consciente de sua ludicidade e da agência que proporciona ao seu jogador. É apenas no momento em que o jogador abre mão completamente de sua possibilidade de agência, ao cruzar a passagem para o mundo exterior e substituir o *gameplay* por uma *cutscene*, que o narrador utiliza-se de sua autoridade para conceder ao personagem controlado (e, por aproximação, ao jogador), a liberdade.

A obra **Narcissistic Narratives** (HUTCHEON, 1947), que trata de narrativas metaficcionais, foi selecionada porque o jogo **The Stanley Parable** constantemente tece comentários sobre o processo de desenvolvimento de jogos e sobre a dificuldade de estabelecer um diálogo coerente entre jogabilidade e narrativa. Um dos processos relacionados a obras metaficcionais apontados por Hutcheon (1947) é o de “defamiliarização”, de chamar a atenção do leitor para aspectos formais da arte já cristalizados a ponto de não serem mais questionados. Essa defamiliarização acaba implicando na revisão, reformulação e flexibilização das fronteiras entre determinados tipos de arte e das regras a elas associadas. Pode-se transferir isso ao universo dos *videogames* ao se pensar, por exemplo, em algumas das formas com que **The Stanley Parable** destaca, questiona e, até certo ponto, ironiza as convenções de *videogames*. Durante um determinado caminho (particularmente desobediente), o narrador confronta o jogador sobre os motivos de

sua insatisfação com a experiência sendo-lhe oferecida e, em uma tentativa de melhorar o jogo, introduz um *leaderboard* que hierarquiza jogadores fictícios de acordo com seu desempenho. Adicionalmente, ele reserva o último lugar ao personagem Stanley (e, conseqüentemente, ao jogador que o controla naquele momento). **The Stanley Parable** faz um esforço para testar os limites da imersão de seus jogadores, admitindo-os dentro do processo criativo de desenvolvimento de *videogames*, convidando-os a questionar paradigmas e a pensar sua posição como jogadores, no que talvez seja uma tentativa de delimitar as fronteiras de um meio artístico ainda em desenvolvimento.

Conclusões

The Stanley Parable é, em sua essência, uma obra que pretende tecer comentários sobre a inserção de narrativas em *videogames* e suas implicações, o que torna sua análise a partir de um viés literário e narratológico particularmente frutífera. A dinâmica entre jogador e narrador serve de alegoria para a tensão própria do conflito entre estabilidade narrativa e imprevisibilidade lúdica: do mesmo modo que os *videogames* e sua proposta de agência desestabilizam a estrutura tradicional da narrativa, sua forma de consumo, construção e distribuição, também o jogador e suas escolhas desestabilizam a figura do narrador. A proposta de livre-arbítrio que perpassa todo o jogo é constantemente contraposta à realidade imutável da roteirização dos caminhos disponíveis ao jogador: todas as “escolhas” disponíveis foram pré-programadas, sem espaço para liberdade; no entanto, é essa mesma contradição que se encontra no cerne da definição de jogar, na medida em que é só no espaço entre regras rígidas e restritivas que um jogo (qualquer que seja) pode se desenvolver. Além disso, a partir da análise do *videogame* em questão e da comunidade de jogadores que se desenvolveu em torno dele, é possível ponderar sobre as formas como as novas organizações sociais propiciadas pelos meios digitais abrem espaço para também novas formas de se vivenciar narrativas, de se interpretar obras artísticas, de se interagir com um texto e de se pensar os conceitos de valor e de autoria.

Referências

Galactic Cafe. **The Stanley Parable**, 2013.

HUTCHEON, L. **Narcissistic narrative**: the metafictional paradox. Waterloo: Wilfrid Laurier University Press, 1947.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana L. de Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

MURRAY, J. **Hamlet no holodeck**: o future da narrativa no ciberespaço. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.