

Colégio Clonlara School

Estudante Davi de Castro Leão

Pesquisa e estudo sobre a Dissonância Ludonarrativa com os exemplos de games que eu joguei.

Dissonância Ludonarrativa: O Abismo Entre Agir e Sentir

A Dissonância Ludonarrativa ocorre quando existe um conflito entre a história que um jogo conta (a narrativa) e a história que ele faz você viver através de suas mecânicas (a parte "lúdica"). É quando o que você faz no jogo contradiz diretamente quem o personagem é ou o que está acontecendo na trama.

Vamos analisar os exemplos:

1. GRAND THEFT AUTO V: O Psicopata Compassivo

Este é talvez o exemplo mais clássico e discutido de dissonância ludonarrativa.

· A Narrativa (O que é Contado):

Michael, Trevor e Franklin são personagens complexos, com motivações, relações e momentos de humanidade. A narrativa de GTA V frequentemente tenta nos fazer simpatizar com eles, mostrando seus problemas familiares, suas crises existenciais e seus desejos de uma vida melhor. Em missões específicas, o jogo apresenta dilemas e os caracteriza como mais do que meros criminosos.

· A Mecânica (O que é Feito):

No gameplay, o jogador é incentivado e pode livremente:

- Atropelar centenas de civis inocentes.
- Provocar caos gratuito com a polícia.
- Roubar qualquer carro na rua.
- Cometer assassinatos em massa sem qualquer consequência narrativa.

· A Dissonância:

A desconexão é brutal. Em uma cena, Michael está em terapia tentando salvar seu casamento; minutos depois, o jogador pode estar usando Michael para explodir um shopping center lotado. O jogo quer que você veja Trevor como um amigo leal, embora insano, mas a mecânica permite (e incentiva) que você o use como um psicopata genocida. A narrativa pede empatia, enquanto a mecânica premia a sociopatia.

· Possível Solução:

Um sistema de consequências narrativas profundas para ações no sandbox. Se você causa um caos massivo como Michael, isso poderia destruir sua família permanentemente, tornando-a inacessível. Ações de Trevor poderiam fazer com que outros personagens do mundo se recusassem a interagir com ele, ou até mesmo virassem contra ele. Integrar o caos do sandbox à trama principal tornaria as ações do jogador coerentes com a jornada dos personagens.

2. THE LAST OF US (Parte I e II): O Matador Contraditório

The Last of Us é aclamado por sua narrativa, mas sofre de uma dissonância sutil, porém significativa.

- A Narrativa (O que é Contado):

A história é visceralmente focada na sobrevivência, no custo humano e no peso emocional da violência. Joel é um homem traumatizado que evita contato quando possível. A narrativa da Parte II é explicitamente sobre o ciclo sem fim da vingança e seu custo psicológico devastador. Os personagens são mostrados profundamente afetados por cada morte que causam.

- A Mecânica (O que é Feito):

O gameplay é um stealth e survival horror extremamente violento. O jogador é obrigado a:

- Matar centenas de inimigos (soldados, infectados, etc.).
- Usar violência brutal e criativa (garrafas, tijolos, armas brancas).
- "Farmear" recursos dos corpos dos inimigos.

- A Dissonância:

Acontece na escala e na desconexão emocional mecânica. Na narrativa, a morte de uma pessoa específica é um evento traumático que define a trama. Na mecânica, Ellie/Joel/Abby matam centenas de pessoas com nomes, vidas e companheiros, sem nenhum reconhecimento ou peso emocional durante a ação. O jogo diz que a violência é horrível e traumatizante, mas a mecânica a trata como um quebra-cabeça divertido e necessário para progredir. Você se pega "limpando" uma área de inimigos como uma tarefa, para então a cena seguinte mostrar o personagem abalado por ter matado uma pessoa.

- Possível Solução:

- Redução Drástica de Inimigos: Tornar cada encontro único, perigoso e memorável. Em vez de 20 inimigos por área, 2 ou 3, mas cada um representando uma ameaça letal.
- Consequências Emocionais Imediatas: Implementar gameplay que reflita o trauma. Por exemplo, após um combate particularmente brutal, a mira de Ellie poderia tremer involuntariamente por um tempo, ou ela poderia ter pesadelos interativos.
- Sistemas de Evasão Recompensados: Tornar a furtividade "verdadeira" (passar sem matar ninguém) uma opção viável e narrativamente recompensadora, com cutscenes e diálogos alternativos que reconheçam essa escolha.

3. ASSASSIN'S CREED (Série Clássica): O Assassino... Genocida?

A franquia Assassin's Creed luta com essa dissonância desde seu primeiro jogo.

- A Narrativa (O que é Contado):

Você é um Assassino, membro de uma irmandade secreta que luta pela liberdade humana contra a opressão dos Templários. O lema é "Nada é verdadeiro, tudo é permitido", mas com um forte código de honra: "Mate apenas quem corrompe a ordem, não o homem comum que a segue. Seja uma lâmina na multidão." A narrativa prega discricção, sagacidade e eliminação de alvos específicos para um bem maior.

- A Mecânica (O que é Feito):

O gameplay, especialmente nos jogos mais antigos, frequentemente se degenera em:

- Carnificina em Massa: Matar dezenas de guardas que são, na narrativa, apenas cidadãos comuns fazendo seu trabalho.

- Falta de Discrição: Correr aberta e violentamente pela cidade, escalar castelos à vista de todos.

- "Herói" da Justiça que Rouba e Assalta: Roubar civis, destruir propriedade pública.

- A Dissonância:

O jogo te coloca no papel de um justiceiro furtivo e filosófico, mas a maneira mais eficaz (e às vezes a única) de jogar é sendo um soldado espetacular e barulhento que mata centenas de guardas inocentes. A narrativa fala sobre ser uma sombra, uma lâmina discreta; a mecânica te transforma num moedor de carne em praça pública.

- Possível Solução:

A própria série tentou corrigir isso com:

- Sistemas de "Desequilíbrio" (Notoriety): Se você for muito visto, a cidade se volta contra você, tornando as missões impossíveis. A solução era tornar esse sistema mais rigoroso e com consequências narrativas.

- Recompensas por Furtividade: Missões de assassinato "perfeito" (sem detecção e sem mortes desnecessárias) deveriam ser não só uma opção, mas o caminho ideal, recompensado com mais lore, itens exclusivos e finais alternativos.

- Mecânicas de Não-Letalidade: Oferecer ferramentas e habilidades robustas para neutralizar guardas sem matá-los, alinhando a ação do jogador com o código dos Assassinos.

Conclusão Geral

A Dissonância Ludonarrativa não é um "defeito" que torna um jogo ruim, mas sim uma falta de coerência artística que pode enfraquecer seu impacto emocional e temático.

A solução universal não é amarrar o jogador, mas sim criar sistemas onde as ações mecânicas tenham consequências narrativas profundas e integradas. Quando o que o jogador faz ecoa diretamente no que a história se torna, o jogo atinge seu potencial máximo como uma forma de arte interativa e coerente. O desafio para os desenvolvedores é fechar o abismo entre a história que querem contar e a história que o jogador é obrigado a viver.