



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE TEORIA LITERÁRIA E LITERATURAS
BACHARELADO EM LÍNGUA INGLESA E RESPECTIVAS LITERATURAS

MARIANA DA SILVA LIMA

**A NARRATIVA COMO EXPERIÊNCIA INTERATIVA:
UMA ANÁLISE DA PRÁTICA NARRATIVA E FICCIONAL NO VIDEOGAME**

Brasília - DF
1º/2018

MARIANA DA SILVA LIMA

**A NARRATIVA COMO EXPERIÊNCIA INTERATIVA:
UMA ANÁLISE DA PRÁTICA NARRATIVA E FICCIONAL NO VIDEOGAME**

Monografia em literatura apresentada ao Instituto de Letras da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharelado em Letras (Língua Inglesa e Respectivas Literaturas).

Orientador: Ítalo Silva Bernardes

Brasília - DF
1º/2018

“O poder caleidoscópico do computador permite-nos contar histórias que refletem com maior autenticidade nossa sensibilidade da virada do século. Não acreditamos mais numa realidade singular, numa visão única e integradora do mundo, nem mesmo na confiabilidade de um só ângulo de percepção. No entanto, retemos o desejo humano fundamental de fixar a realidade sobre uma tela apenas, de expressar tudo o que vemos de modo integrado e simétrico. A solução é a tela caleidoscópica, capaz de apreender o mundo como ele se apresenta desde diferentes perspectivas - complexo e talvez incompreensível no final das contas, mas ainda assim coerente.”

Janet Murray
(1997)

*A sword wields no strength unless
the hand that holds it has courage.*

The Legend of Zelda: Twilight Princess
(2006)

RESUMO

O presente trabalho busca questionar os paradigmas da definição literária de narrativa, tendo em vista o contexto multiforme e multimodal dos veículos tecnológicos da contemporaneidade. A partir das propriedades características do meio digital e sua estética de agência, procura-se investigar como o mundo ficcional se apresenta e se desenvolve em jogos eletrônicos, tomando o videogame como veículo de potencial narrativo. Com isso, é feita uma breve análise sobre a narrativa espacial e a conjectura da mesma como uma nova forma de narrativa: uma entidade estrutural maleável.

Palavras-chave: narrativa; videogame; jogos eletrônicos; computador; narrativa espacial; narrativa digital; suspensão da descrença; arquitetura narrativa; design de jogos;

ABSTRACT

This essay seeks to confront the paradigms regarding the literary definition of narrative, in view of the multiform and multimodal context of contemporary technological media. In light of the characteristic properties of the digital environment and its aesthetics of agency, it will investigate how the fictional world is presented and developed in electronic games, considering videogames as medium of narrative potential. This essay leads a brief analysis on spatial-environmental storytelling and the conjecture of it as a new mode of narrative: a malleable structural entity.

Key words: narrative; videogame; electronic games; computer; spatial stories; environmental storytelling; digital narrative; suspension of disbelief; narrative architecture; game design;

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
OBJETIVOS	10
METODOLOGIA.....	10
1 ORIGEM, CONCEITOS E DEFINIÇÕES	12
1.1 DO TECNICISMO À MULTIMODALIDADE	12
1.2 A NARRATIVA COMO CONCEITO LITERÁRIO	15
1.3 DAS DEFINIÇÕES E PROPRIEDADES DO COMPUTADOR	17
1.3.1 As 4 propriedades essenciais do ambiente digital	17
1.3.2 O que é o videogame e quem é o jogador?	18
2 A NARRATIVA NO AMBIENTE DIGITAL	20
2.1 A ESTÉTICA DO MEIO DIGITAL.....	21
2.1.2 A Agência	21
2.2 O ENREDO E A HISTÓRIA COMO ELEMENTOS DO JOGO ELETRÔNICO	23
2.2.1 O Cordão de Pérolas e a Máquina de Histórias	24
2.2.2 Ramificação (<i>Branching</i>)	28
2.3 A PROBLEMÁTICA DA AUTORIA	30
3 O MUNDO FICCIONAL NO VIDEOGAME	33
3.1 A SUSPENSÃO DA DESCRENÇA/INCREDELIDADE	33
3.2 A NARRATIVA DIGITAL E OS ELEMENTOS DO MUNDO FICCIONAL.....	34
3.2.1 Ambiente: Espaço, Contexto e Ponto de Vista	34
3.2.2 Personagens.....	38
3.3 A NARRATIVA NO VIDEOGAME COMO ENTIDADE ESTRUTURAL MALEÁVEL: A ARQUITETURA NARRATIVA.....	42
CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
REFERÊNCIAS	47
ANEXOS	51
ANEXO A - CORDÃO DE PÉROLAS	51
ANEXO B - MODELO DE FICÇÃO INTERATIVA EM <i>BRANCHING</i>	52

INTRODUÇÃO

Pode-se perceber como tão natural o ato de jogar que, por vezes, torna-se automático subestimar como nos desenvolvemos a partir de mera ação. Ação essa que, embora se mostre para muitos como frívola e inócua, também possui em si competência para marcar não só a história humana como também nossa própria evolução social. Seja na devoção da poesia religiosa, na folia das canções populares ou na sagacidade de uma charada, a busca lúdica pela essência do que somos e do mundo que nos cerca aparenta estar manifesta até mesmo através da expressão verbal-estética dos poetas (HUIZINGA, 1980, p.119-121). O historiador Johan Huizinga (1980) nomeia a prática lúdica (ou agonística) como *jogo* e caracteriza-a:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade *livre, conscientemente* tomada como ‘*não-séria*’ e *exterior à vida habitual*, mas ao mesmo tempo capaz de *absorver* o jogador de maneira *intensa e total*. É uma atividade [...] praticada dentro de *limites espaciais e temporais* próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. (HUIZINGA, 1980, p.13, grifo nosso)

É possível notar que muitas outras atividades que não pertençam à nossa categoria contemporânea e supérflua de *jogo* podem se encaixar dentro dos aspectos formais descritos por Huizinga. Tal problemática é identificada pelo autor e discutida em HOMO LUDENS (1980), no qual traça uma argumentação que classifica muitas práticas sociais como práticas de caráter formal lúdico. Em seu livro, não só o caráter dessas práticas é definido, como também há uma procura pela identificação da origem complexa da sociedade, em uma passagem onde afirma que “a civilização [ocidental] não vem *do* jogo, mas surge *em e como* jogo” (Ibid., p.173, grifo nosso, tradução nossa). Em outras palavras, a partir do lúdico, a sociedade organiza-se, elabora-se e viabiliza-se dentro de uma gama de expressões artísticas e religiosas. Entrelaçadas na verbalização de seus questionamentos e percepções do mundo, nossos ancestrais parecem encontrar satisfação em práticas, sociais ou individuais, de caráter lúdico.

Desde os primórdios da ciência, as buscas ontológicas da filosofia procuram definir até certo ponto o que vem a conceitualizar o ser humano. Dentro desse escopo filosófico e ontológico, podemos encontrar com frequência a exploração de ideias acerca de nossa relação com o mundo e o outro. Quaisquer que sejam as posições adotadas pelos indivíduos em suas vidas particulares e crenças privativas, parece frequente que se estabeleça juízos de valor sobre como nossos iguais e o ambiente nos afetam. Na base dessa ponderação, Martin Heidegger

(1986) coloca esses elementos como indispensáveis para o ser quando afirma que “o esclarecimento do ser-no-mundo, mostrou que, de início, um mero sujeito não ‘é’ e nunca é dado sem mundo. Da mesma maneira, também de início, não é dado um eu isolado sem outros” (Ibid., p.167).

E assim, também, se desenvolve o lúdico: através do relacionamento que o ser humano estabelece com o mundo e com seus iguais. O importante a ser levantado da discussão proposta por Huizinga é como o *jogo*, tal como definido por ele, está difundido em muitas das parcelas da expressão humana e da organização social. Não obstante, é possível traçar um paralelo entre o *jogo* descrito por Huizinga e a verossimilhança da ficção. Umberto Eco, escritor e semiólogo italiano, compara metaforicamente, em seu livro *Seis Passeios pelos bosques da Ficção* (1994), a ficção com um bosque. O autor considera qualquer texto narrativo como um jardim de caminhos que se bifurcam (ECO, 1994, p.12) e faz a provocativa e curiosa afirmação de que “a leitura é como um jogo, um passeio no bosque com certas regras” (Ibid., p.16).

A escolha de palavras é determinante quando produzimos um corpo textual de cunho teórico. Tanto Huizinga quanto Eco escolheram a palavra jogo para compor a análise de seus objetos de estudo — o lúdico na sociedade e a ficção, respectivamente. Ademais, ambos autores descreveram o vínculo do ser humano com seus objetos de estudo como sendo regido sob um conjunto de regras específicas e particulares (ECO, 1994, p.81, p.91-97; HUIZINGA, 1980, p.10-12, p.132). A intersecção das facetas do jogo e da ficção chamam atenção para uma similaridade no mínimo formal, ao passo que se faz necessário o estudo de como uma parcela da essência da civilização humana (o jogo) e um agente imprescindível da literatura (a ficção) podem ser consideradas como possuidoras de composições tão símiles.

Partindo do pressuposto de Huizinga (Ibid., p.173) que o jogo — tal como descrito, sendo um veículo social — e a sociedade caminham juntos, é relevante que observemos as diversas manifestações atuais do que Huizinga outrora definiu como jogo. O mundo contemporâneo (aqui, na perspectiva diacrônica, o termo é usado de forma equivalente à *atual*) abarca desenvolvimentos característicos em âmbitos técnicos e científicos. Numa tentativa de definir a ciência e a tecnologia, uma longa análise é desenvolvida por Tatiana Schor¹ que, ao longo de sua conceitualização, também cita como essas áreas moldam e afetam as estruturas sociais.

Compreender os elos entre ciência e tecnologia significa, dada a definição aqui aceita de ambas, considerar a produção do conhecimento científico como intrínseca às práticas políticas, econômicas e sociais constitutivas dela própria; uma relação de imbricação, na qual a estruturação hierárquica ou causal é

¹ Professora doutora adjunta do Departamento de Geografia da Universidade Federal do Amazonas.

difícil de discernir. A tese estabelecida, a partir dessa compreensão de ciência e tecnologia, é de que a *ciência, como forma privilegiada de produção do conhecimento na modernidade, determina e é determinada, epistemológica e metodologicamente, tanto pelo sistema e sua racionalidade instrumental, quanto pelo mundo da vida*. Dupla determinação, que configura essa forma de conhecimento em dois momentos de ciência e tecnologia distintos, porém intrinsecamente relacionados entre si e com a estrutura social que os constitui. (SCHOR, 2007)

Partindo do pressuposto de Schor, a ciência e a tecnologia estão imbricadas às práticas sociais — isto é, estão embutidas como parte significativa da sociedade, termo originado da palavra em inglês *embedded*. Mesmo que a reflexão da autora se dirija à comunidade de estudos ambientais, sua argumentação sobre as dinâmicas técnico-científicas e a sociedade geram reflexões úteis para a análise aqui proposta. Em outras palavras, torna-se possível considerar elementos científicos e tecnológicos como partes ativas e fundamentais da estrutura social. Temos, a partir de então, o jogo e a tecnologia como coeficientes da sociedade; isto é, como agentes que se afetam mutuamente de maneira simultânea. Adicionamos à essa equação a similitude entre os aspectos formais do jogo e da ficção, tendo como resultado um relacionamento complexo de agentes culturais, técnicos e sociais.

Encontramo-nos em um mundo onde a tecnologia se apresentou mediante a necessidade de instrumentalização e equipagem. Entrementes, esse avanço possibilitou que a tecnologia fosse utilizada para processos não só de maquinação, mas também como ferramenta que viabiliza novas formas de expressão artística e social, além da busca por novas atividades e máquinas que contribuíssem para necessidades humanas menos laborais. A criatividade humana — que até então permeia no cotidiano das pessoas nos mais diversos níveis — participa do processo de desenvolvimento tecnológico ao passo que torna-se apta a ser expressa, também, por intermédio de mecanismos recém-inventados. Com isso, as manifestações subjetivas e criativas do ser humano são abarcadas por formas lúdico-narrativas inéditas, dando origem a novas forma de contar histórias.

Assim como a ficção na narrativa literária expande seu repertório de características através do teatro ou do filme, é suficientemente plausível inferir que manifestações tecnológicas como o videogame também compreendam algum potencial ficcional narrativo, capaz de abranger atributos agonísticos e ficcionais. Desta forma, o presente escrito visa investigar o caráter literário e narrativo dentro do universo ficcional veiculado pelo videogame. Com isso, definem-se os seguintes propósitos.

OBJETIVOS

Objetivo Geral:

- Investigar e analisar como as particularidades narrativas do meio digital no videogame contribuem para estabelecer o relacionamento do interator com o mundo ficcional

Objetivos Específicos:

- Examinar os conceitos de verossimilhança e suspensão de descrença em meios literários;
- Investigar e analisar as propriedades do videogame na qualidade de meio digital interativo;
- Definir as singularidades particulares ao videogame enquanto produção e veículo audiovisual que dispõe de potencial narrativo;
- Descrever os atributos narrativos específicos da plataforma interativa digital que contribuem para a suspensão da descrença;
- Formular hipóteses de como a suspensão da descrença contribui para o relacionamento do interator com o ambiente digital narrativo;

METODOLOGIA

Para obter respostas e alcançar a conclusão da investigação, o trabalho irá percorrer uma pesquisa bibliográfica. Isto é; primeiramente, iremos revisitar a teoria já existente no que tange a narrativa e teoria literária para firmar os conceitos pré-existentes e consolidados na academia científica. A partir desses escritos, em seguida, serão listadas e definidas as características e elementos particulares às obras digitais. Por fim, haverá uma análise da estrutura narrativa de obras digitais a fim de traçar suas semelhanças e particularidades no que diz respeito às narrativas tradicionais.

Desse modo, é evidente que o videogame é um instrumento que surgiu pela busca de novas formas de lazer e com o propósito quase exclusivo de recreação. Conquanto, ao passo que as plataformas interativas dos videogames prosperam, as histórias contadas por seus universos lúdicos e restritos ganham tanta complexidade quanto as mecânicas do jogo. Em outras palavras, o jogo eletrônico como produto ficcional evolui lado a lado com as novas formas de jogá-lo. Esse é um novo espaço de expressão ficcional-narrativa, um ambiente onde o ser humano pode explorar a representação de sua subjetividade através de recursos tecnológicos interativos nunca antes alcançados por meio da literatura tradicional feita com

tinta e papel. Entender como esses processos de expressão narrativa se dão nos ambientes tecnológicos modernos seja, talvez, um passo que nos aproxime de compreender o surgimento e a evolução de outros tipos de leitores, além de seus olhares e leituras do contemporâneo. Assim, antes de seguir com a análise para tal entendimento, precisamos traçar levemente o panorama historiográfico que precedeu o surgimento do ambiente digital.

1 ORIGEM, CONCEITOS E DEFINIÇÕES

1.1 DO TECNICISMO À MULTIMODALIDADE

Após o fim da Idade Média, as implementações de avanços tecnológicos hoje considerados inovadores² traçaram um novo relacionamento entre o ser humano e o avanço técnico (SCHUHL, 1938/1955, p.39-45; in: ROTSTEIN, 2017, p.38-40). Isto é, devido à facilitação de atividades cotidianas através de novos aparatos, há a maturação de uma ideia otimista acerca da evolução das máquinas: a ideia de uma ciência “capaz de diminuir os sofrimentos humanos através do melhoramento das técnicas” (ROTSTEIN, 2017, p.39) cultivada por intelectuais como Francis Bacon e Descartes. Dessa forma, a tecnologia e os avanços maquinários se instalam no cotidiano humano de maneira desenfreada e, apesar das perspectivas otimistas de alguns pensadores da modernidade, o impacto dessa evolução traz prospectos desconhecidos.

a expansão inédita das máquinas trouxe uma série de consequências desfavoráveis, que naturalmente não haviam sido previstas e para as quais tampouco se havia preparado. Tais prejuízos são percebidos com nitidez crescente no curso do século XIX, manifestando-se nos níveis material, social e moral. (ROTSTEIN, 2017, p.41)

Assim, o pensamento em que o avanço da tecnologia culmina em catástrofe é expresso tanto na filosofia quanto nas artes. Vemos, então, a tecnologia de dimensões globais causando medo antes mesmo de tornar-se viável ou concreta. Na literatura de ficção científica, por exemplo, encontramos um conto distópico acerca de uma sociedade mantida no subterrâneo cujas vidas e produções intelectuais, além do acesso à informação, são mediadas e controladas pela Máquina³.

No fundo, o problema com que lida o conto é o da perda da espontaneidade numa ordem cada vez mais mecânica. [...] O verdadeiro ponto em discussão é a esclerose do elemento propriamente humano num sistema artificial, mecânico e automatizado. (RÜDIGER, 2008, p.45, acerca do conto *The Machine Stops*, de E. M. Forster)

² Como, por exemplo, “Os moinhos de água e de vento, as soluções de engenharia obtidas por Leonardo da Vinci e as navegações de longa distância” (ROTSTEIN, 2007, p.39).

³ Críticas presentes na composição do conto de ficção científica *The Machine Stops* (“A Máquina Para”, em tradução livre) pelo escritor britânico Edward Morgan Forster. Apesar de ter sido escrito em 1909, as características dessa máquina funcionam como uma previsão bastante sagaz do que viria a ser o computador moderno, o tablet e até a internet.

Edward M. Forster, em sua deliberação narrativa, alerta sobre os perigos de desenvolver uma sociedade que perca sua própria essência de personalidade e individualidade através da previsão de adventos como a internet. No conto, a superespecialização faz com que as pessoas sejam desencorajadas a ter *ideias originais* (*first-hand ideas*), chegando a considerá-las irracionais e ilusórias (FORSTER, 1909, p.18).

Entretanto, as previsões calamitosas parecem ter sido, além de precipitadas, um tanto exageradas. Isso porque a própria evolução tecnológica por si só interage ativamente com as produções científicas da comunidade acadêmica — desde a física à antropologia. Dadas as qualificações imbricadas no desenvolvimento da tecnologia e da ciência dentro das esferas sociais⁴, é possível inferir que essas próprias áreas tenham sido internamente influenciadas de forma complexa. Isto é, além da influência mútua entre ciência e tecnologia, essas áreas existem como dois sistemas diferentes que possuem uma gama interna de influências entre suas descobertas e avanços individuais.

Vale dizer também que o desenvolvimento das mais novas tecnologias e produções científicas parte de um pressuposto majoritário de mudança de olhares e perspectivas: não se trata pura e simplesmente de descobrir o novo, mas de reinventar ferramentas e ressignificar sistemas. O livro impresso, por exemplo, foi um produto resultante da ressignificação de materiais como a tinta, o papel e engrenagens anteriormente já utilizadas em outros contextos, mas que foram reorganizados para propor uma nova funcionalidade e constituir uma nova máquina: a tecnologia renova-se em si mesma no que alguns autores chamam de *evolução combinatorial*, ou seja, “tecnologias herdam partes das tecnologias que as antecederam, combinando-as” (SMANIOTTO, RIBEIRO, & SILVEIRA, 2011 p.34). Não só as encaixando, mas ressignificando-as para dar origem a uma criação revolucionária — como a máquina de impressão que gerou o advento do livro impresso — através do exercício da criatividade.

Um mesmo processo multimodal (ou seja, que combina diversos recursos comunicativos) em diferentes níveis pode ser observado através do desenvolvimento das tecnologias digitais e do ambiente virtual eletrônico computacional, incluindo os consoles de videogame. As produções que surgem a partir deste ambiente inusitado reiteram, sob regência das propriedades semióticas da multimodalidade⁵, a declaração de que a “linguagem é apenas uma dentre vários

⁴ Imbricação proposta por Tatiana Schor (2007).

⁵ Conferimos aqui ao termo *Multimodalidade* como teoricamente definido na forma da “variedade dos modos de comunicação existentes [...]. Nessa nova perspectiva [...], devem-se considerar os modos de comunicação linguísticos – a escrita e a oralidade –, visuais – imagens, fotografias –, ou gestuais – apontar o dedo [...]” por Brian Street (2014), baseado na teoria de Kress (2010).

recursos para produzir significados”⁶ (KRESS, 2011, p.38, tradução nossa) dentro da cultura e da sociedade. Em outras palavras, além da linguagem — ou até através dela se considerarmos as linguagens de programação —, as imagens, os sons, os vídeos e até mesmo as ações computacionais se tornam exemplos tangíveis dos múltiplos modos de comunicação capazes de coexistir.

Não obstante, chamar esse novo espaço digital de um simples encaixe de múltiplas mídias pode reduzir o reconhecimento da capacidade expressiva do computador. O termo *multimídia*, já comumente associado à informática, demonstra o caráter incunabular⁷ (isto é, experimental e iniciante) da nova expressão criativa proposta pelos computadores. Referir-se ao meio como uma soma simplista de expressões artísticas prévias (*fototeatro* para o cinema ou *multimídia* para o computador, por exemplo) diminui o caráter criativo individual da modalidade: a utilização desses termos, que descrevem basicamente fórmulas que são apenas soma de tecnologias anteriores, é “um sinal de que o meio ainda está nos estágios de desenvolvimento iniciais e continua a depender de formatos anteriores, ao invés de explorar sua própria capacidade narrativa” (MURRAY, 2003, p.74).

No entanto, como já argumentado nos parágrafos anteriores, incluir-se no que chamamos de multimodal não caracteriza uma soma despreocupada de duas ou mais expressões já existentes, mas sim a produção criativa de uma nova capacidade particular. A integração de texto, imagens, sons e outros recursos “permite que imagem e texto assumam funções diferentes, não significando uma mera substituição de um recurso por outro” (VAN LEEUWEN, 2011, p.668; in: BARBOSA, ARAÚJO & ARAGÃO, 2016, p.626). A ressignificação do meio multimodal proposto pelos computadores e consoles parece exprimir uma forma genuína de manifestação artística. Mais do que apenas combinar aspectos cinematográficos ou literários, a narrativa alcança no computador uma nova forma de se manifestar, maneira essa que só é capaz de acontecer pelo fato de estar presente em um novo veículo interdisciplinar. “Ao contrário da idéia muito difundida de que uma noção pertence apenas ao campo disciplinar em que nasceu, algumas noções migradoras fecundam um novo terreno, onde vão enraizar-se, ainda que à custa de um contra-senso.” (MORIN, 1999, p.108)

Ao unir propriedades tecnológicas, artísticas e literárias, o videogame torna-se mais do que um simples amontoado de outras propriedades ou um veículo vazio. O videogame, mais do

⁶ No original: ‘*language*’ is just one among the many resources for making meaning.

⁷ Referência aos *Incunábulo*s (termo de origem latina *in cuna*, “do berço”, cunhado por Bernhard von Mallinckrodt em 1639), livros publicados antes de 1501, que ainda estavam por experimentar as consequências do advento da imprensa.

que transportar outras características alheias e externas, transforma-se em um dispositivo multidisciplinar que carrega suas próprias potencialidades. Assim, a narrativa, apesar de contemplada inicialmente de forma quase exclusiva pela literatura, abarca expressões e desenvolvimento particulares ao ambiente digital — fecundando, nas palavras de Morin (1999), “um novo terreno”.

1.2 A NARRATIVA COMO CONCEITO LITERÁRIO

Antes de explorarmos as potencialidades narrativas do meio digital, faz-se necessário que percorramos, de forma breve, o conceito de narrativa como cunhado na Literatura. Partindo inicialmente de uma lógica de senso comum, a narrativa pode ser encontrada nos mais diversos contextos — mesmo aqueles exteriores ao texto escrito no formato de prosa ou poesia concretizado em livro impresso. Podemos ponderar, por exemplo, que existem narrativas nos mitos culturais, nas lendas urbanas, nas produções cinematográficas ou até nas propagandas televisivas.

A multiplicidade de possíveis abordagens, perspectivas e gêneros no escopo da narrativa gera interesse há muito tempo entre os pensadores e filósofos da academia — desde Aristóteles a formalistas russos — e resulta em tentativas de descrever uniformemente a estrutura narrativa dentre seu contexto amplo e multiforme (BARTHES, 1981, p.20). De acordo com o filósofo e crítico literário Terry Eagleton (1985, p.160), o estruturalismo traz uma série de conquistas para o estudo da narratologia. A partir dessa corrente de pensamento, a literatura é desmistificada como provida de alma e considerada como qualquer outra produção de linguagem: um discurso provido de estrutura. Com a publicação de *Morfologia do Conto Folclórico*, o acadêmico Vladimir Propp propõe 31 funções básicas e 7 esferas de ação às quais todos os contos tribais poderiam ser supostamente resumidos (EAGLETON, 1985, p.157). A narratologia ganha, então, espaço para ser investigada mais a fundo e a estrutura de Propp — já bastante econômica — recebe outra simplificação. A. J. Greimas (1966) propõe uma organização ainda mais reduzida, introduzindo o conceito de *actante*: seis unidades estruturais⁸ que podem sintetizar as diversas funções de Propp (EAGLETON, 1985, p. 157). Dessa forma, os teóricos estruturalistas tentaram buscar a pureza particular da narrativa como uma entidade estrutural específica.

⁸ “Sujeito e Objeto, Emissor e Receptor, Ajudante e Adversário” (GREIMAS, 1996; in: EAGLETON, 1985, p.157)

Nas disposições das pesquisas narratológicas da literatura, entretanto, há uma crescente distinção entre três níveis da narrativa — além de sua estrutura — com a terminologia desses respectivos níveis variando entre teóricos (CULLER, 1999, p.87). Tomemos para fins de análise nesse trabalho as denominações de Gérard Genette quanto à palavra *narrativa*. Em seu livro *Narrative Discourse: An Essay in Method*⁹, o autor considera que o termo é ambíguo e atribui três significados de níveis distintos à ele (GENETTE, 1980, p.25-29). Assim, para o autor, narrativa pode significar:

1. Discurso (palavra): manifestação oral ou escrita que conta uma série de eventos em uma ordem específica, não necessariamente associada à ordem cronológica
2. História (conteúdo): sucessão de eventos cronológicos que são contados pelo discurso
3. O ato de narrar (evento): não o recontado (história), mas a ação de recontar¹⁰

Apesar das distinções extremamente específicas entre o discurso, a história e o ato de narrar, Gérard admite que existe um relacionamento indissociável entre os três itens (Ibid., p.29).

Além da abordagem estruturalista focada no objeto textual da literatura, também podemos examinar a narrativa a partir da psicanálise. Com a crescente expansão das ideias de Freud no século XX, é compreensível que os estudiosos da época não só questionem o que é a narrativa como também qual é seu papel na psique humana. A partir de um ponto de vista freudiano e lacaniano, ela pode ser interpretada como uma fonte de consolo: “Em uma narrativa, alguma coisa deve ser perdida, ou estar ausente, para que ela se descubra: se tudo estivesse no lugar, não haveria história a ser contada” (EAGLETON, 1985, p.278). Sustentando uma premissa semelhante à de que a história requer que algo mude, o enredo (estruturação) de uma narrativa pode ser considerado como exigindo, essencialmente, uma transformação (CULLER, 1999, p.86).

Ao considerar o pressuposto Aristotélico de que o atributo mais fundamental da narrativa é o enredo e atribuir ao mesmo uma exigência de transformação, Jonathan Culler (1999, p.84-86) aponta para a importância de considerar o leitor como parte essencial da experiência narrativa. “Se a teoria narrativa”, discorre Culler (Ibid., p. 86), “é uma explicação sobre a competência narrativa, ela deve focar também a capacidade dos leitores de identificar

⁹ “Discurso da Narrativa: Um Ensaio em Método”, em tradução livre.

¹⁰ Respectivamente, nomeados no original (em francês) como *récit*, *histoire* e *narration*.

enredos.” É preciso que, ao ser apresentado ao enredo, o indivíduo a quem se escreve possa encontrar na narrativa esse sentido de desenvolvimento e transformação.

Dentro dessa visão de importância do papel do leitor, Umberto Eco (1994, p.14-17) define dois tipos essenciais de leitores. Um deles é o *leitor empírico*: nós, como existência histórica e substancial concreta, que podemos ler vários enunciados e de inúmeras formas. O segundo tipo — *leitor modelo* —, mais sofisticado, é o leitor visado pelo autor quando elabora uma certa narrativa: o indivíduo ideal que irá explorar o texto da forma como planejada pelo escritor. Ambos os tipos de leitor, em geral, habitam o mesmo indivíduo. Dependendo do contexto e das necessidades colocadas diante de nós, podemos transitar entre os dois níveis de leitura.

Considerar o leitor como indissociável do processo de identificação estrutural e semântica que ocorre no aproveitamento da narrativa implica não só conceber seu possível perfil de raciocínio, mas também suas áreas de conhecimento e conjectura social. A narrativa, então, alcança proporções universais e múltiplos significados, comportando-se de forma exclusiva para cada ambiente e leitor aos quais se refere. Assim como o leitor configura a experiência de uma história, o veículo pelo qual o enredo é transportado carrega, além da narrativa, suas próprias potencialidades individuais.

1.3 DAS DEFINIÇÕES E PROPRIEDADES DO COMPUTADOR

A fim de analisar como a expressão de um aspecto narrativo se dá no computador, sendo ele um veículo nascido de um meio multimodal, é necessário delimitar as abrangências conceituais e o estabelecimento de termos referentes ao campo da informática computacional. Importante observar que, para os fins deste trabalho, o termo computador contemplará tanto computadores pessoais (PCs) quanto consoles de videogame.

1.3.1 As 4 propriedades essenciais do ambiente digital

Um primeiro passo é compreender quais são as características que definem a natureza do meio e, para tal, vamos tomar como base as avaliações feitas para jogos de computador ainda no século XX. Como seu próprio domínio, podemos considerar efetivamente que os ambientes digitais são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos (MURRAY, 1997, p.78). Observemos tais propriedades:

1. Procedimentais, porque executam uma série de tarefas que são condicionadas por um sistema de normas (Ibid., p.78);
2. Participativos, porque reagem às informações que inserimos (Ibid., p.80);
3. Espaciais, porque dispõem de espaços navegáveis (Ibid., p.84);
4. Enciclopédicos, porque armazenam informações em grande escala (Ibid., p.88);

Com muita frequência, porém, identificamos o termo *interativo* como parte indissociável da descrição de ambientes digitais. De acordo com a pesquisadora Janet Horowitz Murray¹¹, isso acontece pois *interativo* é um adjetivo superficial e vago que costumamos utilizar para as qualidades procedimentais e participativas do ambiente digital (Ibid., p.127). Isto é, afirmar categoricamente que o computador é interativo significa dizer que o mesmo possui uma “distintiva capacidade de executar uma série de regras” além de podermos “induzir os comportamentos” a partir das regras procedimentais pré-estabelecidas (Ibid., p.78-80).

Vale chamar atenção ao fato de que não só o meio digital possui uma qualidade enciclopédica: o ambiente digital não se diferencia de outros meios pela espécie da diferença e sim pelo grau; outros meios dispõem de propriedades enciclopédicas, porém o computador promete “recursos infinitos” e nele “todos os recursos do mundo parecem acessíveis, recuperáveis e imediatos” (Ibid., p.88). Após adotar as 4 propriedades essenciais do ambiente digital propostas por Murray (1997), torna-se plausível a necessidade de definirmos o que é o videogame especificamente para seguir com a análise do trabalho.

1.3.2 O que é o videogame e quem é o jogador?

Vamos nos atentar, a princípio, no que consiste *definição* do ponto de vista filosófico:

DEFINIÇÃO — De um ponto de vista geral, a definição equivale à delimitação, isto é à indicação dos fins ou limites conceptuais de um ente relativamente aos demais. [...] Supõe-se que ao levar a cabo, de um modo consequente, esta delimitação alcançamos a natureza essencial da coisa definida. (DEFINIÇÃO, 1978, p.62)

A definição de cunho essencialista descrita acima propõe que há uma essência para um ente definido: uma série de condições julgadas como necessárias e suficientes para que x seja y¹² (TAVINOR, 2009, p.4, tradução nossa). No entanto, para definir o que é um jogo eletrônico

¹¹ Professora da *School of Literature, Media, and Communication (Faculdade de Literatura, Mídia, e Comunicação*, em tradução livre) do Instituto de Tecnologia da Geórgia e anterior pesquisadora sênior do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT).

¹² No original em inglês, “a set of conditions that are claimed to be necessary and sufficient for x to be y”.

precisamos ir além das definições essencialistas; isso porque os consoles e computadores fazem parte de uma realidade frequentemente mutável, impossibilitando-nos de selecionar uma ou mais características que componham uma essência estática e definitiva para o que são videogames (Ibid., p.5).

Levando esta problemática em consideração, o teórico Grant Tavinor (2009, p.6-11) conclui que a complexidade da categorização desses produtos deve ser uma motivação para refinar nossas possibilidades. O autor propõe uma definição disjuntiva¹³ revisitada do videogame, afirmando que é “um artefato em uma mídia digital visual, pretendido como um objeto de entretenimento, e fortemente interativo”¹⁴ (Ibid., p. 9, tradução nossa).

Dessa forma, tomaremos para o trabalho em questão a definição acima através da palavra *jogo* — *jogo eletrônico* ou, ainda, *jogo de videogame*. Quando mencionado individualmente — *videogame* —, este representará o meio digital como um sistema específico dotado das propriedades descritas anteriormente, seja em consoles específicos ou no computador.

Na concretização do jogo eletrônico como produto de entretenimento, um jogador propriamente dito é necessário. Em se tratando especificamente de jogadores de videogame, podemos caracterizá-los como indivíduos de agência continuada durante o jogo, sendo sempre seres humanos, de existência temporária¹⁵, com intencionalidade nas ações executadas dentro do ambiente digital e com preferências estéticas para escolher os jogos os quais prefira jogar (BJÖRK & JUUL, 2012, p.6). Para os fins acadêmicos deste escrito, chamaremos o jogador de *iterator*: aquele que interage em meios procedimentais e participativos (MURRAY, 1997, p.78-88) com o veículo digital.

¹³ Série de condições que torna suficiente considerar x como um videogame, mas não sendo todas necessárias de coexistir num mesmo ente (TAVINOR, 2009, p. 5)

¹⁴ No original em inglês, ““an artefact in a visual digital medium, is intended as an object of entertainment, and is strongly interactive””.

¹⁵ Isto é, existe — assim como o jogo (HUIZINGA, 1980, p. 138) — dentro dos limites espaço-temporais da atividade lúdica.

2 A NARRATIVA NO AMBIENTE DIGITAL

A partir da breve deliberação do desenvolvimento tecnicista e multiforme apresentado anteriormente, partimos então para a evolução da narrativa em direção ao ambiente digital. Isto se dá por considerarmos primordial que haja o entendimento da narrativa que acontecia e se estabelecia previamente ao computador para então analisar como a mesma passou a se firmar no ambiente digital.

Após os avanços técnicos e a Revolução Industrial, a tecnologia de novos aparatos se alastrou pela sociedade tão rapidamente que passou a causar medo e insegurança no lugar da esperança de outrora quanto à tecnologia (SCHUHL, 1938/1955, p.39-45; in: ROTSTEIN, 2017, p.38-20). Além disso, juntamente com as previsões calamitosas de desastres robóticos da ficção científica, as Grandes Guerras trouxeram para a conjuntura pós-iluminista um novo medo: a incerteza do futuro.

Pós-modernidade significa o fim da modernidade, no sentido daquelas grandes narrativas de razão, verdade, ciência, progresso e emancipação universal que, como se acredita, caracterizam o pensamento moderno a partir do Iluminismo. Para a pós-modernidade, essas promissoras esperanças não foram apenas historicamente desacreditadas; eram ilusões perigosas que, desde o início, colocaram as ricas contingências da história numa camisa-de-força conceitual. [...] São ilusões que, ao fazerem flutuar ideais impossíveis diante de nossos olhos, [...] envolvem a crença perigosamente absolutista de que a variedade e a contingência de nossas formas de vida e de nosso conhecimento possam estar assentadas em algum princípio único, supremo e incontestável: a razão ou as leis da história, a tecnologia ou os modos de produção, a utopia política ou uma natureza humana universal. (EAGLETON, 1985, p.350-351)

O cenário das incertezas e ilusões da pós-modernidade abre espaço para um solo fértil de narrativas que busquem livrar-se de suas amarras prescritas e estáveis. Mesmo que traçadas em papel impresso, as narrativas pós-modernas buscam atravessar barreiras conservadoras: “os romances, os filmes e as peças teatrais do século XX têm constantemente pressionado os limites da narrativa linear. [...] forçam as fronteiras de um meio pré-digital” (MURRAY, 1997, p.43). Dessa forma, a própria narrativa literária se lança em meios experimentais de *histórias multiformes*¹⁶, mesmo que seus meios fossem lineares.

Seja a história de múltiplas formas um reflexo da física pós-einsteiniana, ou de uma sociedade secular assombrada pela imprevisibilidade da vida, ou de uma nova sofisticação no modo de conceber a narração, suas versões

¹⁶ “uma narrativa escrita ou dramatizada que apresenta uma única situação ou enredo em múltiplas versões - versões estas que seriam mutuamente excludentes em nossa experiência cotidiana” (MURRAY, 1997, p. 43)

alternadas da realidade são hoje parte do nosso modo de pensar, parte da forma como experimentamos o mundo. Viver no século XX é ter consciência das diferentes pessoas que podemos ser, dos mundos possíveis que se alternam e das histórias que se entrecruzam infinitamente no mundo real. (Ibid., p.49-50)

Através de diferentes perspectivas, somos capazes ponderar as possíveis influências histórico-sociais por trás do surgimento de narrativas expansivas que buscavam romper os limites do passado. Entretanto, não nos cabe aqui a reflexão acerca das causas do surgimento da narrativa multiforme. O aspecto mais pertinente desta consideração é que, antes mesmo do ambiente digital alcançar as mãos dos contadores de histórias, autores das mais diversas mídias de literatura já aparentavam buscar romper os limites da narrativa tradicional.

2.1 A ESTÉTICA DO MEIO DIGITAL

Presente num contexto de confusão e não-linearidade, os meios de comunicação do século XX são dispostos como mosaicos - seja na multiplicidade de canais pelos quais podemos trafegar na televisão ou na colagem de manchetes na capa de um jornal (Ibid., p.154). Essa visão, proposta por Murray (1997) como uma metáfora do *caleidoscópio*, ilustra a característica de fragmentação das expressões de meios de comunicação da época. Já considerando que a fragmentação era parte das manifestações artísticas e midiáticas vigentes, por que listá-la como estética singular da história no ambiente digital?

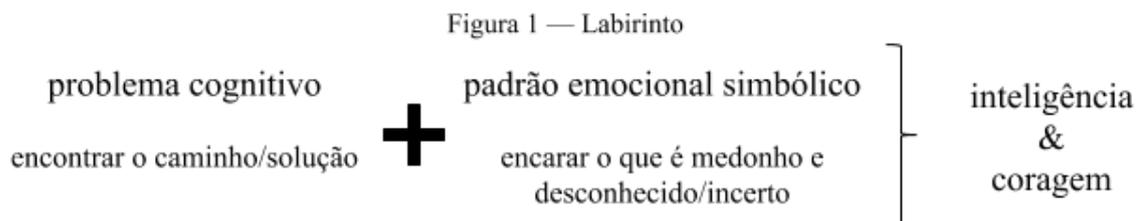
Para responder essa pergunta, consideremos as propriedades procedimentais e participativas (ou interativa, em nomenclatura menos precisa) do computador. Foi descrito por Murray (1997) como o mundo digital abre espaço para a determinação de regras algorítmicas com as quais podemos interagir e induzir comportamentos. Tendo essa nova capacidade em mente, apesar da fragmentação caleidoscópica já ser um elemento presente no cotidiano com o qual as pessoas estavam familiarizadas, o computador nos fornece meios de buscar e etiquetar esses fragmentos para que possamos organizá-los como quisermos (Ibid., p.155). O mosaico de diferentes origens, os quais antes só podíamos presenciar ou no máximo acessar (como é o caso da troca de canais em uma televisão), trabalham em uma nova atmosfera: o ambiente digital, possibilitando-nos um novo poder de gestão dos fragmentos de mosaicos já conhecidos de meios anteriores.

2.1.2 A Agência

O novo controle dentro das narrativas proposto pelo ambiente digital conduz o interator ao vislumbre de agir e ver o que parecem ser resultados de suas próprias ações. Assim, podemos considerar a *agência* — isto é, a “capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (Ibid., p.127) — como um dos aspectos que descrevem a estética da narrativa digital. Como um dos aspectos que enriquecem a particularidade do veículo, a navegação do espaço, característica do meio (Ibid., p.85), contribui ativamente para que o sentido de agência se concretize na experiência de explorar o ambiente digital. Essa navegação consiste em poder explorar o mundo virtual, movendo-se de acordo com a curiosidade e intencionalidades particulares do indivíduo. Com a intenção de incentivar essa investigação do ambiente, Murray (1997) deliberou sobre como os designers de jogos tentam promover a navegação mas acabam por dificultá-la por meio de dois caminhos de estruturação do espaço (Ibid, p.133). Estes caminhos são denominados rizoma e labirinto (Ibid., p.132).

O rizoma¹⁷ tem relações próximas com o hipertexto narrativo pós-moderno ao servir de “liberação da tirania do autor” (Ibid., p.132), onde não existe final certo ou definido e, supostamente, o leitor-interator é quem decide como se dá o caminho da história e por quais rotas. Esse molde gera histórias que são composições insolúveis, mas há a vantagem de que o “leitor está protegido da sensação de irreversibilidade” (Ibid., p.133) devido ao fato de que ele pode percorrer vários caminhos sem temer as consequências negativas de suas escolhas. Podendo transitar para várias direções, o interator pode inclusive voltar na narrativa e tomar um caminho diferente caso queira explorar outros aspectos daquele universo.

Já o labirinto combina a resolução de um problema cognitivo e absorve um padrão emocional simbólico (Ibid., p.130), como ilustra a Figura 1.



Fonte: A autora (2018) a partir das ideias de Murray (1997, p.130)

A partir da solução de um enigma somado ao enfrentamento do desconhecido, o labirinto traz à experiência do indivíduo o emprego das virtudes de inteligência e de coragem. Segundo a autora, o labirinto possui certo caráter desfavorável já que “conduz o interator em direção a

¹⁷ Termo também citado e proposto por Gilles Deleuze, fios emaranhados onde não há ponto final ou saída (MURRAY, 1997, p. 132)

uma solução exclusiva, ao encontro da única saída” e as opções limitadas na hora de navegar esses espaços digitais nos deixam impacientes (Ibid., p.132). Entretanto, hoje — 21 anos após a publicação de Murray do livro *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* — presenciamos um cenário diferente, onde temos a possibilidade de navegar pelo ambiente digital num labirinto que não se prende à uma única saída. Um exemplo é o notório jogo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (NINTENDO, 2017), nominado como jogo do ano (além de melhor jogo de ação/aventura e melhor direção) durante a cerimônia *The Game Awards* de 2017. Tal título possui mecânicas de exploração plenas, ao passo que deixa a resolução dos problemas cognitivos para cargo do interator. Apesar de existir um objetivo fixo (como levar eletricidade até o portão ou ativar um interruptor), o caminho pode ser percorrido de diversas maneiras desde que estas respeitem as mecânicas particulares ao mundo do jogo, sendo a solução não uma única prevista pelo designer que criou o universo, mas sim qualquer solução que venha da parte do jogador tendo como variáveis os itens e o ambiente ao seu dispor.

Dessa forma, temos brevemente um vislumbre de como a estética do ambiente digital evoluiu em termos de agência desde que Murray (1997) publicou seu livro acerca do assunto. Hoje, o labirinto não possui as mesmas limitações de outrora e pode inclusive colaborar com o envolvimento do interator, possibilitando uma agência mais presente que desafie o interator e sua criatividade na resolução de problemas.

2.2 O ENREDO E A HISTÓRIA COMO ELEMENTOS DO JOGO ELETRÔNICO

Distinguir enredo de história na literatura tradicional do livro impresso já é um passo desafiador dentro da teoria literária. Entrementes, a distinção entre narrativa (discurso), história (conteúdo) e narração (evento de contar) é usada de forma ampla para descrever a transmissão escrita ou oral de textos ficcionais (BARTHES, 1981, p.20; EAGLETON, 1985, p.160; GENETTE, 1980, p.25-29). Consideramos aqui a função de causalidade como característica principal do enredo (MURRAY, 1997, p.197), assumindo que a história (conteúdo) e a narrativa (forma de apresentar esse conteúdo) estão consideravelmente imbricadas na experiência do interator na ausência de uma narração completa em discurso verbal.

Agora que já traçamos as particularidades do meio e a estética da agência no relacionamento do interator com o jogo, é preciso questionar onde a narrativa se encontra dentro do jogo. Seria o jogo nada mais que um enredo interativo? Num espectro de dois extremos, podemos hipotetizar de um lado narratologistas respondendo de forma afirmativa e, do outro,

ludologistas¹⁸ descartando firmemente o papel do enredo como necessário para os jogos. Essa oposição, entretanto, é um debate que nunca de fato aconteceu. Segundo Gonzalo Frasca (2003), essa dualidade foi exagerada no campo acadêmico, principalmente na área da narratologia, para justificar as pesquisas feitas acerca de videogames sob a ótica da teoria literária — quase como uma afirmação exagerada para refutar na justificativa desses trabalhos.

A tentativa de simplificar o jogo como uma mera história que propõe agência nos parece, aqui, demasiadamente superficial. Para realizar a análise de fato, vale entender qual é a proposta da história: mais do que expressão puramente artística; livros, filmes e peças procuram promover algum tipo de experiência e não nos é difícil inserir os jogos nesta categoria, detentores de uma intenção similar. A mecânica da contação de histórias tradicional, se permitirem interação, o fazem com ferramentas peculiares e talvez únicas dos seus veículos, aqui considerados lineares. Todavia, caso o autor seja bem-sucedido, ainda há um investimento cognitivo e emocional na história da parte do interator. Afinal, “a vontade de agir e todo o pensamento e emoção que vem com ela estão presentes em ambos. A diferença só aparece na habilidade do participante de tomar uma atitude”¹⁹ (SCHELL, 2008, p.263). Em meios lineares tradicionais, o leitor pode se deparar com essa vontade quando tenta prever o resultado das ações de algum personagem, concordando ou não com as mesmas; ou, ainda, o espectador de um filme de terror que exclama “Não abra essa porta!” ou “Saia daí!” quando encara uma situação que pode significar a morte do personagem. Em muitas das vezes, não se trata da tentativa de salvar o personagem que vive aquilo, mas sim a vontade de tomar uma atitude frente à situação retratada.

2.2.1 O Cordão de Pérolas e a Máquina de Histórias

Tal vontade de agência não necessariamente é realizada com impecável exatidão em ambientes digitais. Tomando o esquema de labirinto proposto por Murray (1997), podemos visualizar uma agência limitada, já que em muitos jogos que seguem tal esquema labiríntico a solução pode facilmente ser vista como única e indiscutível. Dessa forma, o interator geralmente não pensa para solucionar o problema, mas sim para encontrar a solução prevista pelo designer do jogo, podendo tornar a experiência entediante pela falta de exercício cognitivo ou frustrante pela dificuldade de encontrar a saída única do enigma. Aos poucos, percebemos

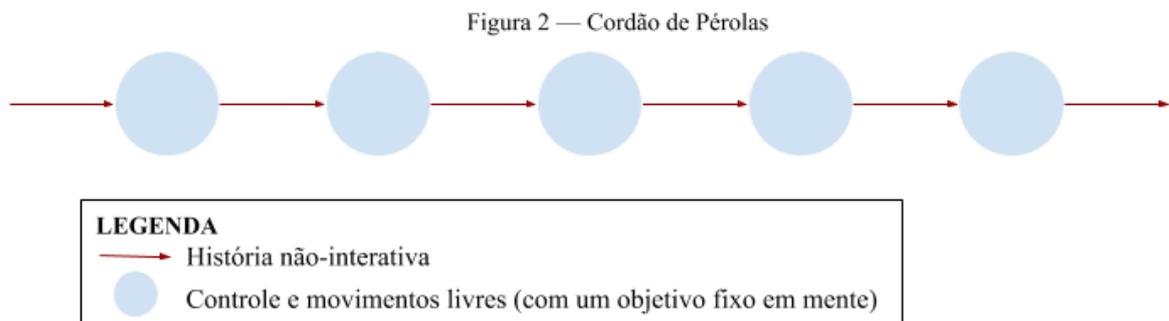
¹⁸ Consideramos, aqui, ludologistas como estudiosos da academia que tem como objeto de estudo o jogo eletrônico - *a game scholar* (FRASCA, 2003, p.94).

¹⁹ Tradução livre do trecho original em inglês: “the desire to act and all the thought and emotion that go with that are present in both. The difference only comes in the participant’s ability to take action”. (SCHELL, 2008, p.263)

que muitas das experiências oferecidas mesmo hoje pelos videogames não alcançam o ideal de interação — um lugar de total liberdade para o interator navegar e influenciar um universo que seja tão plausível e natural quanto o mundo em que vivemos (SCHELL, 2008, p.264). Mesmo que haja limitações, os designers de jogos tentam repetidamente concretizar o sonho desse ambiente digital idealizado, bebendo em diversas fontes para tentar, de algum jeito, criar um mundo virtual que seja capaz de portar alguma representação da complexidade e a beleza das vivências do real.

À vista disso, designers puseram-se a montar entidades estruturais para os jogos com participação indispensável da história. De acordo com Jesse Schell (2008, p.264), duas estruturas são compartilhadas por quase todos os jogos eletrônicos: o método do Cordão de Pérolas e o método da Máquina de Histórias²⁰.

O primeiro, Cordão de Pérolas, comporta uma estrutura linear que alterna entre momentos de história onde não há agência (como, por exemplo, cenas de trechos que assemelham-se à curtos excertos cinematográficos, chamadas de *cutscenes*) e momentos de controle do interator. Essa estrutura pode ser visualizada da seguinte forma:



Fonte: Adaptado da figura (ANEXO A) de Schell (2008, p. 265)

Há um primeiro fio de história no início — o cordão — para situar o jogador. Ao passo que o interator avança no jogo, ele encontra estágios de movimento livre (as pérolas) onde enfrenta dificuldades e desafios para atingir um determinado objetivo. Isto é, mesmo que ele possua controle sobre os movimentos, ainda existe uma meta que o amarra à unidade linear da história. Ao completar esses desafios de forma bem sucedida, a recompensa são mais informações sobre a história seguidas de novos desafios (Ibid., p.265). Assim, o designer consegue proporcionar ao interator a experiência da agência e, ainda, a coesão e coerência na trajetória do jogo.

²⁰ *String of Pearls* e *Story Machine*, no original em inglês.

Por outro lado, o sistema acima pode acabar caindo nas armadilhas do labirinto (MURRAY, 1997, p.130) e tornar a experiência do jogo engessada e linear. De acordo com Jesse Schell (2008, p.265), julgando a estrutura do Cordão de Pérolas como falha, alguns designers propuseram o sistema da Máquina de Histórias. Na tentativa de realizar o sonho ideal de agência bem-sucedida que dê total liberdade para o interator navegar no universo, a Máquina de Histórias foi concebida.

Os idealizadores do método da Máquina de Histórias consideram um bom jogo aquele que gere uma sequência de eventos que consiga ser interessante ao ponto do interator querer contar sobre ela a alguém (Ibid., p.265). A Máquina de Histórias se assemelha à premissa do rizoma (MURRAY, 1997, p.132-133), mas quer ousar adiante: não só o interator navega por fragmentos estabelecidos ou escritos previamente por outra pessoa, ele também influencia os eventos numa plataforma quase utópica onde a inteligência artificial consiga se relacionar com o indivíduo ao ponto que a experiência dele seja completamente singular e única quando comparada às experiências de outros interatores no mesmo universo ficcional.

Apesar disso, as mecânicas atuais não viabilizam a realização desse ambiente maleável e natural. Tomemos como exemplo a franquia *The Sims* (MAXIS, 2000-2014), que tem como premissa o objetivo complexo de simular o cotidiano e a vida das pessoas. Mesmo que tenha suas funcionalidades limitadas a uma lista de características de personalidade e uma finitude para a customização da aparência dos personagens, os jogadores passam a visualizar histórias naquele ambiente. Em outras palavras, certas experiências são capazes de criar histórias para aqueles que participam delas (SCHELL, 2008, p.265). Mesmo que falhe na tentativa de reproduzir fielmente o cotidiano das pessoas, *The Sims* (MAXIS, 2000-2014) oferece um universo ficcional que contempla objetos e funções da nossa vida e possibilita, assim, que o interator projete histórias naquele meio. Não se trata de um mundo ficcional com uma história maleável, mas um mundo superficialmente maleável onde podemos projetar histórias.

O sonho da réplica virtual do universo onde vivemos é demasiadamente utópico e Schell (2008, p.265-269) lista cinco problemas²¹ que impedem-no de ser real (ou até de se tornar real em qualquer momento no futuro):

1. Boas histórias possuem unidade.

É fácil construir uma estrutura-árvore de uma história narrativa que tenha diversas ramificações. De fato, isso geraria histórias infinitas, mas quantas delas seriam realmente boas histórias? (Ibid., p.266) Em outras palavras, tornar a experiência significativa e interessante

²¹ Serão citados aqui apenas 4 deles, sendo o restante citado na seção 2.2.2, seguinte.

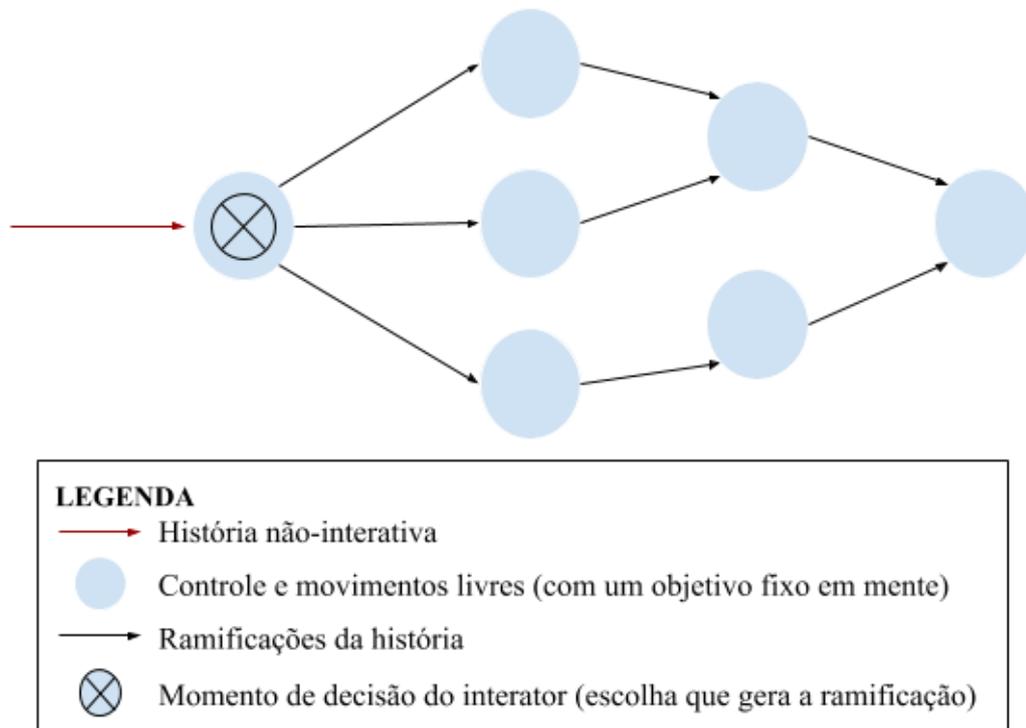
para o interator exige algum nível de unidade na trajetória dentro do ambiente digital. Uma árvore de centenas de desdobramentos não ofereceria combinações igualmente expressivas ou relevantes.

2. Existe um grande risco de ocorrer uma explosão combinatória (em outras palavras, de gerar mais combinações do que podemos controlar).

Visto o problema anterior, vamos propor então uma história não linear mas com múltiplas escolhas que gerem muitas (mas não infinitas) possibilidades de narrativas. Isso solucionaria o problema de falta de coesão se o designer construísse com sua equipe a unidade de cada desfecho, e proporcionaria ao interator um sentido de agência personalizado? Em teoria, sim. Mas, tomando em termos práticos, uma história simples de dez níveis onde cada escolha dispõe de três opções cada e cada conjunto de escolhas leve à um desfecho completamente diferente geraria 88.573 resultados possíveis (Ibid., p.267). Não é possível para uma equipe traçar todos esses desfechos num tempo hábil de uma vida inteira, mesmo que seja uma esquematização simples de dez níveis de apenas três escolhas cada.

Para superar esse problema, alguns designers elaboram ramificações dentro da história que levam o interator por caminhos diferentes à um mesmo final (Figura 3).

Figura 3 — Escolhas diferentes levam ao mesmo desfecho



Fonte: a autora (2018) a partir das ideias de Schell (2008, p. 267)

Apesar de ser uma proposta lógica para sanar os problemas de explosão combinatória, Schell (2008, p.268) levanta a questão de quão realmente significativas seriam essas escolhas se todas elas levam à mesma conclusão e resultado.

3. Não há “verbos” suficientes

Não existem no ambiente virtual verbos — isto é, ações — que possibilitem a agência plena do indivíduo na gama de relacionamentos com o ambiente virtual. Os personagens controlados pelo computador não possuem inteligência artificial suficientes para conversar ou negociar de igual para igual com o interator. Dessa forma, as ações dos participantes são limitadas “à altura do pescoço” (Ibid., p. 269) já que não conseguem estabelecer com as outras criaturas do universo ficcional conexões cognitivas e emocionais que reflitam a vida real.

4. Passeios no tempo tornam a tragédia obsoleta

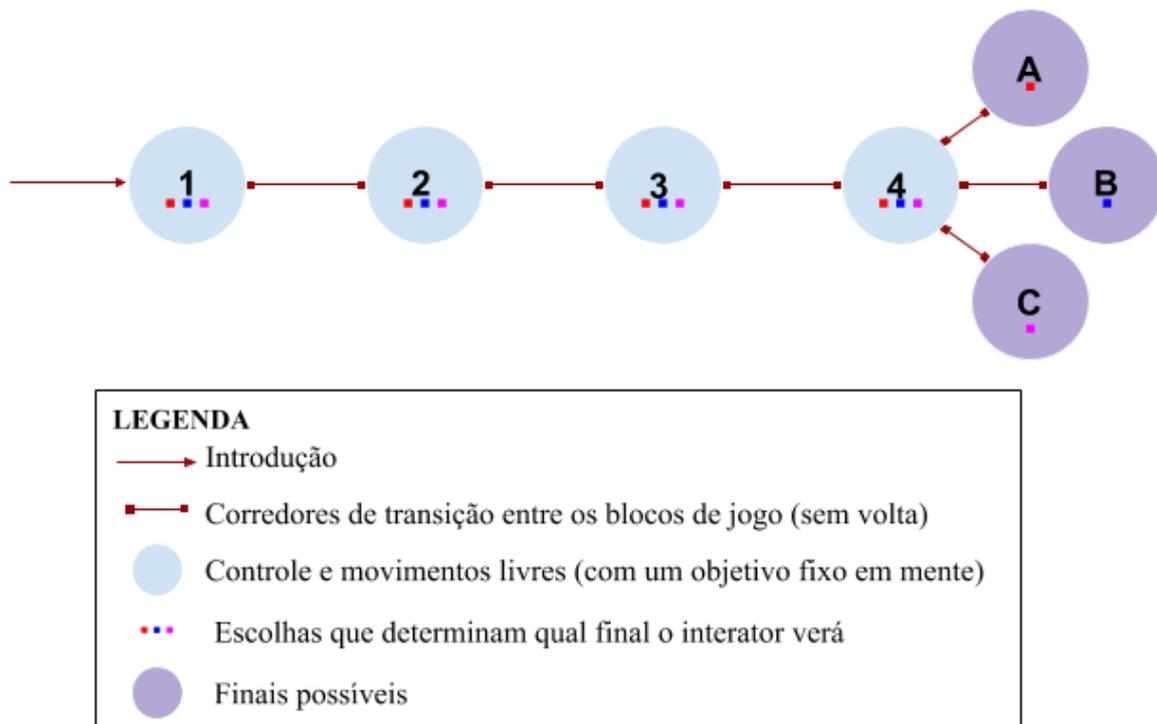
Finalmente, para contemplar um ambiente cuja história seja maleável de todas as maneiras pelo interator, o contador de histórias tem que abrir mão da ideia de inevitabilidade. O designer, ao incorporar a história à esse tipo de composição, deve aceitar que eventos trágicos — por mais significativos que sejam para certas experiências que queira propor — poderão ser perdidos ou até deliberadamente evitados pelo participante (Ibid., p. 269).

2.2.2 Ramificação (*Branching*)

Ainda como uma outra tentativa de contemplar a esfera narrativa e manter o sentido de agência, designers de jogos eletrônicos recorrem com frequência à técnica de Ramificação²² que consiste em múltiplos finais disponíveis para uma mesma progressão de jogo (EGENFELDT-NIELSEN, SMITH & TOSCA, 2008, p. 182). Para ilustrar a estrutura de ramificação, podemos visualizá-la da seguinte forma:

²² No original em inglês, *Branching*. (EGENFELDT-NIELSEN, SMITH & TOSCA, 2008, p. 182)

Figura 4 — Ramificação (Branching)



Fonte: Adaptado da figura (ANEXO B) de Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca (2008, p.182)

Isto é, o interator percorre o jogo numa estrutura similar à do Cordão de Pérolas (SCHELL, 2008, p.265), porém, ao final da jornada, tem acesso à múltiplos finais que se baseiam em suas escolhas durante o jogo. O caminho da narrativa é a mesma — percorrendo uma mesma história —, mas a depender de como o interator explora (ou deixa de explorar) o mundo digital e suas escolhas subjacentes, ele encontra desfechos diferentes.

Entretanto, há um outro problema com essa estrutura: a decepção de múltiplos finais (Ibid., p.268). Ao deparar-se com o término do jogo, o interator — consciente de que está passando pela experiência de um ambiente virtual que leva à diferentes finais — questiona se aquele final é, de fato, o final verdadeiro, o melhor desfecho para àquela história experienciada. Para realizar todas as rotas possíveis e julgar por si mesmo qual final é a conclusão mais adequada para a história, o interator teria de percorrer toda a trajetória novamente. Teoricamente, isso seria algo prazeroso já que levaria à uma experiência completamente nova; mas, na realidade, o interator tem que percorrer todo um caminho sistemático e encarar as mesmas decisões diversas vezes, podendo tornar o processo repetitivo e desencorajador para alguns.

A partir das estruturas citadas (O Cordão de Pérolas, a Máquina de Histórias e a Ramificação) junto com suas problematizações, é cabível ver que os empecilhos para atingir o suposto ideal da história multiforme permeada de agência são muitos. Os designers de jogos têm pressionado os limites do ambiente para tentar alcançar, aparentemente sem muito êxito, histórias digitais que possam refletir as experiências humanas. Com base nessas tentativas, é importante lembrar que o jogo não é uma história interativa simplesmente — sendo muitos aspectos da experiência comprometidos quando os designers oferecem soluções para propor histórias que sejam interessantes, mas que ainda busquem maior agência real do interator.

O mundo contemporâneo não comporta, dada inclusive sua estrutura multiforme, a ideia de uma evolução cronológica da narrativa que tem o videogame como ponto distante mais alcançado. Isto é, o videogame não cabe sob a ótica de uma ideia que defenda a evolução linear dos tipos de narrativa: ele é um veículo de experiências. Tanto a agência quanto a narrativa parecem colaborar como elementos notáveis e relevantes para completude bem-sucedida das experiências digitais.

2.3 A PROBLEMÁTICA DA AUTORIA

Sendo o ambiente digital dotado de uma estética particular e possibilitador de organizações narrativas genuínas, é relevante questionar quem é o autor ou criador dessa experiência. Para responder essa pergunta, podemos traçar um caminho pela própria história da literatura e questionar, também, quem é o autor das experiências medievais dos escritos épicos.

As origens dos textos épicos considerados como clássicos recontam as histórias uma vez cantadas e recitadas por bardos. Numa série de tradições populares que transmitiam as histórias, os bardos dispunham de técnicas de memorização para conseguirem recriar seus espetáculos com a maior acuidade do enredo possível. Com o objetivo de efetuar uma boa performance e facilitar a recuperação das histórias, os bardos executavam um sistema de substituição verbal (LORD, 1960, p.123) definido como o “estoque de frases variantes dos bardos” (MURRAY, 1997, p.182). Ou seja, apesar de não repetirem palavra por palavra exatamente da mesma forma que fizeram em uma performance anterior, os bardos dispunham de “morfemas” (PROPP, 1968, p.57-58), série de acontecimentos do enredo, que poderiam servir de guia para suas apresentações.

As histórias são compostas novamente a cada declamação, sendo, portanto, multiformes, sem uma versão canônica única. Cada performance de uma

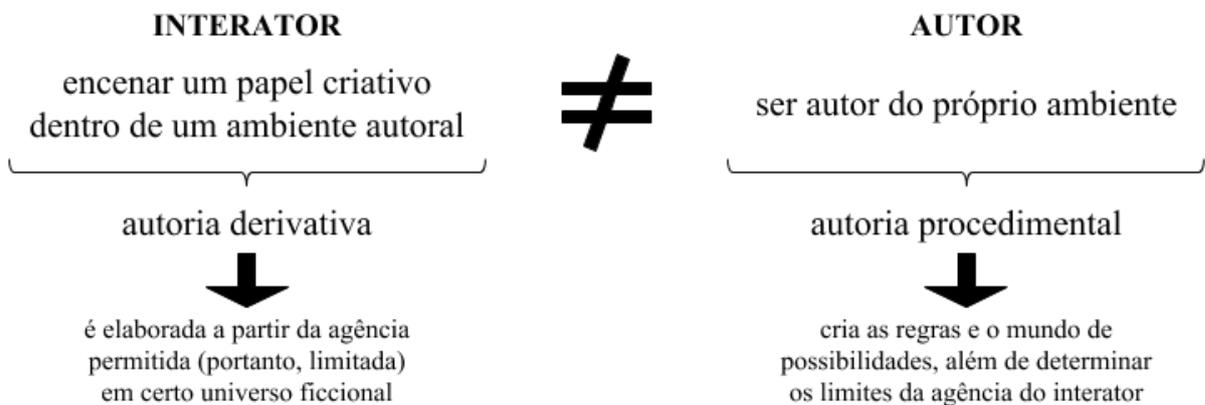
história é diferente das demais, refletindo os interesses da platéia e a interpretação dramática do narrador [bardo]. (MURRAY, 1997, p.181)

Assim, encontramos na origem dos clássicos épicos da literatura uma estrutura multiforme cuja narrativa é adaptada a partir das múltiplas experiências performáticas. Podemos gerar, em algoritmos, algo semelhante. A partir de variáveis (personagens), bancos de dados (com ações e lugares) e um sistema linguístico (estruturas de fórmulas sintáticas), um programa eletrônico consegue gerar textos básicos mas pouquíssimo coerentes. Os computadores podem executar uma atividade similar às dos bardos, gerando narrativas simples e rudimentares (conquanto, nada icônicas quanto aos enredos épicos), no máximo engraçadas de tão bizarras (MURRAY, 1997, p.182).

Mas, ainda que um sistema de substituição verbal não possa, por si só, produzir narrativas digitais coerentes e satisfatórias [no computador], ele é um modelo útil para estabelecer as "primitivas", ou os blocos básicos de construção de um sistema de composição de histórias. Nos sistemas de programação de computadores, as primitivas são os menores componentes (tais como simples cálculos aritméticos) a partir dos quais as operações maiores (tais como complexos cálculos de funções) são construídas. Numa narrativa interativa, as primitivas principais são as ações dos próprios interatores, como estruturadas pelo autor. (Ibid., p. 182-183)

A autoria não se trata da “inscrição de um texto escrito fixo, mas como invenção e organização de padrões expressivos que constituem uma história multiforme” (Ibid., p.186). Murray (1997, p.145-150) tenta estabelecer uma distinção entre os papéis do autor e do interator na experiência autoral na narrativa de ambientes digitais. Suas ideias podem ser ilustradas a partir do seguinte esquema:

Figura 5 — Autoria Derivativa e Procedimental



Fonte: A autora (2018) a partir das ideias de Murray (1997, p.149-150)

O autor ao qual nos referimos quando questionamos a autoria do ambiente digital é aquele que possibilita a experiência. Ainda assim, a história é em si um ato de interpretação do mundo (Ibid., p.194) enquanto o enredo é baseado na função de causalidade (Ibid., p.197). Todavia, o criador da experiência no videogame não é o responsável pela trajetória no mundo virtual, sendo tal navegação apenas um passeio em um ambiente já existente, a encargo do interator. A autoria no computador pode, então, ser entendida como a criação do sistema de artifícios procedimentais, participativos, espaciais, enciclopédicos e estéticos contidos em determinado universo ficcional. Portanto, o autor do ambiente digital é quem detém a *autoria procedimental* e estabelece os parâmetros técnicos e artísticos sob os quais o mundo ficcional digital irá funcionar.

3 O MUNDO FICCIONAL NO VIDEOGAME

3.1 A SUSPENSÃO DA DESCRENÇA/INCREDELIDADE

Dentro de um universo construído a partir de regras pré-determinadas e sistemas procedimentais e participativos, o videogame traz consigo uma realidade virtual que possui sua própria natureza lógica de coesão e coerência. Ao lidar com o ficcional e estabelecer uma ponte interpretativa e prazerosa com o mesmo, argumenta-se que precisamos efetivar a suspensão da descrença (ou da incredulidade)²³. Sendo esse um termo cunhado primeiramente por Coleridge (1817), a suspensão da descrença como apresentada pelo autor propõe “uma suspensão do nosso habitual e racional processo de incredulidade em relação a qualquer criação ficcional” (SARDO, 2012, p.108), processo voluntário que permite o envolvimento do interator com a ficção.

Estabelecer a suspensão da descrença é aceitar a verossimilhança do universo ficcional, entendendo-o como um sistema particular que - independente do quanto procure refletir o mundo real - funciona sob suas próprias regras. Quando nos colocamos a fazer a leitura de uma narrativa, aceitamos esse acordo ficcional (ECO, 1994, p.81), com o qual nos comprometemos aceitar as mecânicas daquele mundo, verossímil ou não. Dessa forma, os mundos ficcionais possuem um *privilegio aletológico*, já que eles “nos dão a confortável sensação de viver em mundos nos quais a noção de verdade é indiscutível” (Ibid., p.97).

Para vivenciar a experiência narrativa proposta pelo videogame, é preciso que acreditemos na rede de mecânicas e regras particulares àquele universo. Aceitar o acordo ficcional é suspender nossa descrença para aceitar aquele mundo tal como se apresenta. Entretanto, a proposta de incredulidade voluntária feita por Coleridge (1817) é uma formulação excessivamente passiva. Segundo Murray (1997), ao estabelecermos contato com o mundo ficcional não estamos simplesmente suspendendo nossa descrença: estamos fazendo parte da verossimilhança do universo. Isto é, “criamos ativamente uma crença” através da faculdade criativa humana ao passo que reforçamos o universo ficcional com nossa inteligência devido ao “nosso desejo de vivenciar” a imersão naquele ambiente, aplicando “nossos próprios modelos cognitivos, culturais e psicológicos” (MURRAY, 1997, p.111-112).

²³ “*Suspension of Disbelief*”, no original em inglês. (COLERIDGE, 1817)

3.2 A NARRATIVA DIGITAL E OS ELEMENTOS DO MUNDO FICCIONAL

A suspensão de descrença, seja ela passiva como proposta por Coleridge (1817) ou ativa como descrita por Murray (1997, p.111), pode colaborar de forma intensa para o aproveitamento do universo ficcional por parte do leitor. Existe uma “propensão humana para suspender a descrença diante de uma presença dramática convincente” (MURRAY, 1997, p.211). Dessa forma, considerando o mundo ficcional criado por designers de jogos e/ou projetado pelos interatores, torna-se plausível analisar como o efeito dessa “presença dramática” nos videogames pode ser empregado de forma efetiva e convincente.

3.2.1 Ambiente: Espaço, Contexto e Ponto de Vista

Para analisar a forma com a qual é construído um certo mundo ficcional, podemos direcionar nosso olhar para a apresentação e relacionamento estabelecido com o ambiente do mesmo. A proposta de ambiente da narrativa digital é tão notável que o processo de navegação espacial pode ser considerado como uma experiência exclusiva do ambiente digital (Ibid., p.85). Entrementes, essa colocação arrisca ser um tanto problemática, ao passo que muitos leitores ávidos podem argumentar que o livro também permite tal exploração. Ao definir o leitor-modelo como aquele que explora o texto como um bosque repleto de diferentes trilhas, Umberto Eco (1994, p. 16, p.33) propõe uma garantia de que existe abertura para a exploração do mundo ficcional através das trilhas metafóricas das entrelinhas em um texto tradicional e linear.

Entretanto, é necessário estabelecer uma diferença entre explorar e navegar um ambiente ficcional. Para fins instrumentais de análise acadêmica, tomaremos explorar como a ação de interpretar um conteúdo (no caso do livro, um texto fixo e inalterável) que pode significar desde fazer previsões de futuros acontecimentos da trama até supor intenções autorais por trás de certas decisões e passagens. Navegar um ambiente ficcional, portanto, se trata da decisão concreta (não metafórica ou especulativa) de transitar por certos espaços da ficção. Essa navegação pode, muitas vezes, incluir até a transformação ou interação com objetos presentes nesses ambientes. É o percurso ativo e concreto de navegar ao qual Murray (1997, p.85) se refere como sendo exclusivo dos ambientes digitais e, portanto, relevante para efetivar a presença dramática dessa narrativa.

Consideramos, assim, a navegação espacial como artifício particular à narrativa digital (Ibid., p.85), tomemos a representação espacial como “o aspecto mais inovativo dos videogames” (AARSET, Espen; in: EGENFELDT-NIELSEN, SMITH & TOSCA, 2008,

p.175). Assim, estamos diante de um dos elementos mais relevantes para o universo ficcional desse meio: o espaço, que possui tanto propriedades de navegação e representação.

Além de podermos explorar o mundo digital (cogitar hipóteses e fazer previsões), a navegação espacial permite múltiplas formas de uso do ambiente. O espaço onde se situa a narrativa pode se assemelhar ao cenário de uma peça de teatro, onde os itens e apetrechos estão ali apenas para serem vistos. Dessa forma, um jogo cujo espaço é apenas um cenário representativo, os objetos que permitam interação - os objetos “usáveis” — vão ser sempre em algum nível relevantes para a construção daquele mundo ficcional (Ibid., p.175). O próprio espaço irá situar o jogador e direcioná-lo para o caminho construído pelos designers através dos objetos que permitem interação, conectando a rede de eventos (a narrativa) pretendida pelo jogo.

Por outro lado, o espaço pode ser utilizado de uma forma mais abrangente mediante uma navegação não direcionada pelo ambiente. Isto é, alguns jogos optam por tornar o maior número possível de objetos usáveis no mundo ficcional, permitindo o interator agir sobre os mais diversos componentes, mesmo que esses não sejam parte da história (Ibid., p.183). Dessa forma, apesar de existirem objetivos ou motivações para guiar a história, o espaço se torna mais do que uma simples representação de fundo ou mapa de direcionamento narrativo, passando a impressão de maior liberdade de movimento para o interator (Ibid., p.183). Importante notar que esta liberdade é apenas uma impressão porque as mecânicas do jogo foram projetadas dentro de certos limites, tanto o espaço quanto o número de ações possíveis pelo jogador.

Sendo um espaço de representação ou de navegação, ambas partem do pressuposto da colaboração ativa do interator em certo nível. Entretanto, ao passo que os espaços digitais estão permeados de agência e objetos usáveis, muitos jogos se utilizam de cenas onde o jogador não possui controle algum. Essas são intituladas *cutscenes*, momentos onde a jogabilidade é interrompida para apresentar uma cena curta que propõe, em geral, certo desenvolvimento à história²⁴. Esse elemento geralmente se aproveita de técnicas cinematográficas modernas, trazendo aspectos já conhecidos pelo interator em seu repertório de filmes e trabalhando o foco momentâneo em certos elementos ou situações. Recorrendo à movimentação do que é mostrado através da tela (muitas vezes chamado de “câmera”) e mantendo a atenção exclusiva do interator, já que o mesmo não possui controle dentro da cena, a *cutscene* majoritariamente enriquece a história do jogo por servir como um mecanismo de direcionamento e foco contextual para a narrativa.

²⁴ No capítulo anterior, nos referimos a esse elemento como “história não-interativa”.

As *cutscenes* podem ser usadas como introdução: podem introduzir uma tensão central ou conflito, apresentar personagens ou até mesmo estabelecer o tom daquele instante da narrativa (Ibid., p.176). Além disso, são também acionadas para compensar momentos que estão faltando (a passagem de tempo entre dois momentos de jogabilidade, por exemplo), fundamentar o direcionamento da narrativa ou desviar a atenção do interator para um lugar específico do cenário e, assim, providenciar pistas ou informações de como proceder dali em diante (Ibid., p.176). Em suma, as *cutscenes* são artifícios que permitem a contextualização de certos aspectos da história do jogo. Em alguns títulos, entretanto, existe a possibilidade de pular *cutscenes*, o interator pode optar por não assistí-la caso não esteja interessado ou esteja ansioso para continuar na esfera da agência. Existem, ainda, jogos que tentam estabelecer esses efeitos através da agência e, portanto, não fazem uso das *cutscenes*.

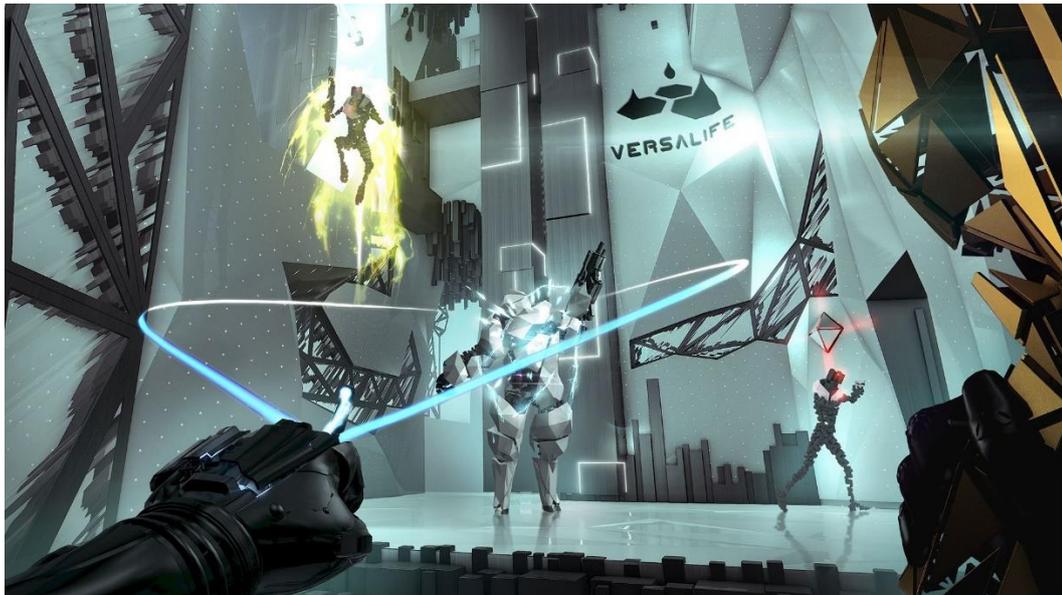
Além do espaço e do contexto — estabelecidos pela representação, navegação e *cutscenes* —, também é possível situar o interator no ambiente do universo ficcional através do ponto de vista da “câmera” durante o processo de jogabilidade. Enquanto o personagem se movimenta pelo espaço, por via de regra, sua perspectiva é quase sempre a mesma durante a trajetória inteira. Os tipos de perspectiva mais comuns são três, podendo o interator experienciá-las através:

da perspectiva de um espectador [...]; de uma perspectiva localizada [...] como se o estivéssemos seguindo com uma câmera de vídeo[...]; ou, de modo mais imersivo, podemos assistir e atuar de um ponto de vista em primeira pessoa, [...] em que vemos as paisagens do jogo e nossos adversários vindo em nossa direção como se estivéssemos realmente presentes naquele espaço. (MURRAY, 1997, p.143)

Entretanto, ao invés de nomear dois desses pontos de vista como “espectador” e “perspectiva localizada”, como proposto por Murray, podemos cogitar uma padronização para esses ao relacionarmos ao último: perspectivas em primeira pessoa, segunda pessoa e terceira pessoa. Em primeira pessoa, exatamente como já descrito pela autora, nos posicionamos na altura da visão dos olhos do personagem, como se fosse a nossa própria. Utilizamos o personagem como o ponto referencial que determina a nossa relação diante daquele mundo, com a visão dele sendo igual à nossa e, portanto, ser a primeira pessoa, “eu”. A partir dessa, podemos cogitar a perspectiva localizada como uma em segunda pessoa, com uma relação direta entre o personagem e interator, em que há a ideia do outro que não pode ser “eu” literalmente (possui uma anatomia ou biografia própria), mesmo que haja projeção nele, mas ainda assim compartilha dos mesmos objetivos e linha de visão bem próximas. Finalmente, existe a perspectiva em terceira pessoa, aquela que Murray chama de “espectador”, quando

vemos o jogo como se fôssemos parte de uma plateia. Essa última é, muitas vezes, uma perspectiva adotada por jogos com mais de um interator e jogos de combate, onde existe a ideia de um outro diferente de você, com objetivos conflitantes, um “ele” ou “ela” diferente da relação estreita entre o interator e seu personagem.

Figura 6 — Perspectiva em primeira pessoa
Captura de Tela. Jogo: *Deus Ex: Mankind Divided* por Eidos Montréal (2016).



Fonte: <<http://www.gamersbook.com/Giveaways/Article/ID/2383/Deus-Ex-Mankind-Divided-new-screenshots>>

Figura 7 — Perspectiva localizada, em segunda pessoa
Captura de Tela. Jogo: *The Last of Us* por Naughty Dog (2013).



Fonte <<http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/last-us.html>>

Figura 8 — Perspectiva de espectador, em terceira pessoa
 Captura de Tela. Jogo: *Mortal Kombat 9* por NetherRealm Studios (2011).



Fonte: <<https://www.mksecrets.net/forums/eng/viewtopic.php?t=5701>>

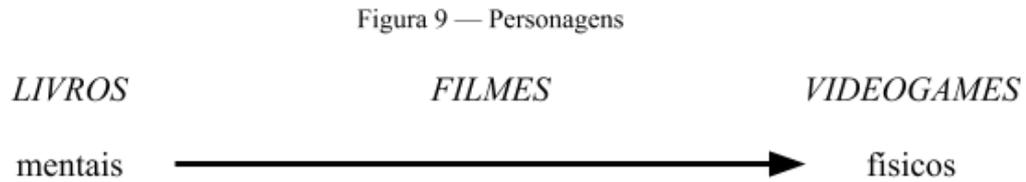
Assim, através de tais recursos e elementos, o ambiente estabelece uma relação direta entre o universo ficcional e o interator. “Essas convenções de jogo orientam o interator e tornam a ação coerente. Elas são equivalentes ao cuidado dos romancistas com o ponto de vista ou à atenção de um diretor em relação à encenação de uma peça.” (MURRAY, 1997, p.143)

3.2.2 Personagens

Ao navegar o ambiente ficcional, o interator não só estabelece relações com o espaço ao seu redor, mas também com a narrativa apresentada. No que tange essa perspectiva, e sabendo que as *cutscenes* são um recurso cinematográfico, temos os personagens como uma das forças responsáveis por mover a narrativa (EGENFELDT-NIELSEN, SMITH & TOSCA, 2008, p.178). Antes de listar uma categorização dos personagens presentes nesses espaços virtuais, torna-se relevante discorrer sobre o diferencial dos personagens digitais em relação àqueles presentes em mídias anteriores.

Considerando o veículo tradicional dos livros escritos e as produções cinematográficas, pode-se estabelecer dois polos no espectro de mudança na transformação dos personagens de acordo com o meio (SCHELL, 2008, p.311). Podemos ilustrar essa mudança com a figura

abaixo, que denota essa mudança de espectro no que tange os conflitos encarados pelos personagens.



Fonte: autoria nossa a partir das ideias de Schell (2008, p.311)

Relevante pontuar como os conflitos mentais e físicos não são excludentes entre si, sendo a imagem apenas um ilustrativo dos conflitos proeminentes e, segundo o autor, mais bem explorados em cada meio. No livro impresso, temos acesso a um narrador que pode tanto designar um juízo de valor particular à narrativa quanto revelar os pensamentos de um ou mais personagens, tendo as descrições verbais como guia da leitura (Ibid., p.311). Apesar da duração de um livro variar imensuravelmente, encontramos no meio uma possibilidade de demorarmos em descrições de sentimentos, espaços ou situações.

Já no filme, esses acontecimentos nos são, em geral, apresentados. Por mais que tenhamos personagens que passam por conflitos mentais, não faz parte da característica comum do meio que esses nos sejam descritos verbalmente. Ademais, os personagens possuem motivações e comportamentos particulares, apresentados de maneira enviesada ou não, os quais assistimos enquanto atuam de acordo com eles. O tempo de um filme, naturalmente, não comporta em suas duas horas médias espaço para a narração verbal extensa dos pensamentos dos personagens. Temos, então, no veículo cinematográfico, personagens cujas ações conflituosas são autônomas e possuem motivações particulares que, muitas vezes, precisamos deduzir a partir de diálogos ou atmosfera - enquanto no livro podemos nos utilizar do arranjo verbal das descrições para inferir significados e interpretações.

Finalmente, o videogame representa um meio onde os personagens encaram majoritariamente conflitos físicos (Ibid., p.311). É o interator que, a depender do nível de agência do jogo, executa a faculdade mental de raciocínio perante os desafios da trajetória; dessa forma, o personagem fica a cargo somente da execução desses movimentos no universo digital (Ibid., p.311).

Há ressalvas, entretanto, quanto ao espectro de conflitos proposto por Schell (2008, p.311). Enquanto a descrição do autor sobre o movimento de conflitos mentais em livros para conflitos físicos em videogames serve para fins instrumentais de compreensão de tais conflitos, é importante lembrar que tais características não são, de forma alguma, excludentes. Mais do

que isso, o videogame incorpora descrições verbais externas (descrição de personagens pelos autores, em outras mídias) ou feitas por próprios personagens (uma carta encontrada no jogo) ao passo que também se utiliza de elementos cinematográficos de apresentação dos conflitos (*cutscenes*).

O que é relevante dessa transformação proposta por Schell é notar como o exercício lógico e mental diante das situações conflituosas da narrativa digital é, em grande parte, feita pelo interator. Mesmo que esse exercício possa vir a ser influenciados pela história e o contexto de personagens envolvidos, a ação principal diante do conflito é de responsabilidade do interator, assim como o raciocínio por trás dela.

Mantendo em mente o papel do interator diante dos conflitos encarados pelos personagens, podemos relacionar o ambiente narrativo digital com uma metáfora dramatúrgica. Ao menos, é isso que Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca (2008, p.175-180) propõem ao fazer uma análise comparativa entre os personagens de jogos e de peças teatrais.

Iniciando-se pelos personagens de menor impacto na narrativa digital, o primeiro tipo é aquele que os autores denominam como *stage characters* (figurantes). Esses são seres completamente inacessíveis, com os quais não há a possibilidade de nenhum tipo de interação. Em seguida, temos os *functional characters* (funcionais), os quais se assemelham aos figurantes, mas são capazes de desenvolver funções gerais de interação, como participar do comércio local (vendendo ou comprando) ou ter em seu repertório um número bem limitado de falas.

No que tange o enredo da narrativa, localizamos mais dois tipos de personagens: os *cast characters* (elenco) e *player characters* (personagens do jogador). O primeiro, o elenco, é distribuído de tal forma que esses personagens, por mais que não sejam os protagonistas da trama, possuem personalidades características e biografias individuais. Além disso, têm seu próprio cronograma particular, com missões e objetivos específicos e que não necessariamente são os mesmos do protagonista. Personagens do elenco são como personagens coadjuvantes, os quais são participantes indispensáveis da força que move a narrativa.

Finalmente, alcançamos os personagens do jogador, aqueles que são controlados pelo interator através do mouse, teclado, joystick²⁵ ou outro objeto limiar²⁶ equivalente. O personagem do jogador é indispensável para a concretização da suspensão da descrença e aproveitamento do universo ficcional apresentado pelo videogame, já que projetamos nós

²⁵ Controlador específico para jogos.

²⁶ Objeto responsável por permitir a entrada e saída da experiência digital (MURRAY, 1997, p. 109).

mesmos em quase tudo que podemos controlar (SCHELL, 2008, p.312). Dessa forma, existe um engenho por trás das criações de designers de jogos, os quais procuram formas de efetivar a imersão no ambiente digital. Para os personagens controlados pelo jogador, existem quatro tipos mais frequentes: avatares, atores, personagens de interpretação e personagens icônicos²⁷ (EGENFELDT-NIELSEN, SMITH & TOSCA, 2008, p.180). O avatar é o personagem que não pode ser visto e não tem nome, deixando o interator frente à uma tela de controle em visão de primeira pessoa. Os atores são personagens que já são apresentados com suas próprias biografias, incluindo personalidade, passado e motivações. Já os personagens de interpretação, ou de *roleplay*²⁸, são inteiramente construídos pelos jogadores, na medida que a tecnologia usada pelo jogo permita. Isto é, são personagens cuja aparência, nome e até as habilidades podem ser alteradas e escolhidas pelo interator. Por último, temos personagens icônicos, os quais não possuem personalidade mas permitem expressões estereotipadas (de felicidade na vitória, por exemplo, tristeza na derrota ou medo diante do perigo) que permitem certo nível de identificação com o interator.

Diante dos quatro tipos mais comuns de personagens controláveis (EGENFELDT-NIELSEN, SMITH & TOSCA, 2008, p.175-180), o interator se depara com diferentes formas de se projetar dentro do universo ficcional apresentado. Cada uma delas permite diferentes níveis de experimentação, sendo a hierarquia entre elas muitas vezes um fator de opinião e preferência pessoal do jogador.

Ainda assim, personagens se encontram como parte da força que move a narrativa (Ibid., p.178) e, de uma forma ou outra, apresentam papéis relevantes na experiência ficcional apresentada pelo videogame. Para tornar esse mundo ficcional coerente e convincente, é necessária uma preocupação particular por parte do designer de jogos com os personagens, em especial os personagens não controlados pelo interator, para que eles possuam um comportamento emergente (MURRAY, 1997, p.211-223). Ou seja, os personagens devem ser capazes de “agir de formas que vão além do que está explicitamente em sua programação” (Ibid., p.226), desempenhando comportamentos baseados nas situações ficcionais particulares da experiência daquela sessão e daquele jogador. Com isso, “o autor procedimental deve programar os atores para improvisar através da combinação de elementos de seus repertórios comportamentais” (Ibid., p. 223).

²⁷ No original em inglês, “avatar”, “actors”, “roleplaying characters” e “iconic characters”.

²⁸ Em português, literalmente, encenação.

O comportamento emergente se torna, então, uma possível chave para o estabelecimento das relações interator-ficção, de modo que torna a experiência dramática da narrativa mais verossímil através de uma presença convincente por parte dos personagens. A suspensão da descrença (COLERIDGE, 1817) é facilitada através de uma representação verossímil de comportamentos emergentes e espaços navegáveis coerentes. Existe, segundo Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca (2008, p.184), uma relação similar entre o autor de um livro e o jogador de videogame no que tange o conceito de *repertoire* literário (ISER, Wolfgang; in: Ibid., p.184). Esse repertório nos auxilia a compreender uma obra hoje desconhecida através de leituras passadas que já realizamos, sendo ele uma categoria mental (Ibid., p.185) que nos permite associar trabalhos passados, normas sociais e funcionamentos característicos daquele espaço à experiência que estamos começando agora.

Diante de tais aspectos de complexidade ficcional do videogame, é notável que “mesmo que a ficção em videogames seja dependente de regras [...] a narrativa se mantém uma parte importante da experiência do jogador” (Idem, p. 197). Entretanto, é preciso pontuar que estar dependente de um conjunto de regras não limita ou se opõe à experiência ficcional, visto que mundos ficcionais também possuem regras, e estas procuram garantir a unidade, a coerência e a coesão dos acontecimentos e mecânicas presentes, tornando o espaço e o enredo mais passíveis de cativar e convencer o interator.

3.3 A NARRATIVA NO VIDEOGAME COMO ENTIDADE ESTRUTURAL MALEÁVEL: A ARQUITETURA NARRATIVA

Apesar de muitas vezes trabalhada, a discussão da narrativa nos videogames encontra um impasse quando se concentra no conceito narrativo tradicional restrito à linearidade; ademais, assume atenção exacerbada na contação de histórias²⁹, focando pouquíssimo na compreensão narrativa em si por parte dos jogadores (JENKINS, 2004, p.120-121). Isto é, a definição dos processos narrativos tradicionais de contação de histórias congela a discussão e impede que a mesma avance para como acontece a experiência narrativa.

Considerando os traços de ficção particulares ao meio digital discutidos anteriormente, é possível hipotetizar de que forma a narrativa se apresenta nesse meio. Em primeiro lugar, a narrativa presente nos videogames é de um caráter muito mais espacial do que simplesmente textual, principalmente se compararmos com o livro impresso. Seu ambiente - incluindo a

²⁹ A contação de histórias a qual o autor se refere é, em inglês, expressa pela palavra “storytelling”. Storytelling é definida como a atividade de contar ou escrever histórias (STORYTELLING, 2018), qualquer seja o meio. No trabalho, iremos usar como equivalente o português “contação de histórias”.

navegação do espaço, o estabelecimento de contexto e as diferentes formas de ponto de vista - permitem que, através de personagens controláveis e não-controláveis, o interator desbrave um mundo ficcional por meio de uma experiência narrativa própria. Além disso, existe uma relação peculiar entre o interator e a história no que tange seu desdobramento. Ao explorar certos jogos eletrônicos, o interator não cria nem simplesmente lê a história: ele a realiza (EGENFELDT-NIELSEN, SMITH & TOSCA, 2008, p.182). Há a descoberta e a realização dos eventos, mesmo que esses sigam uma ordem linear. Quando os acontecimentos devem se desenrolar em uma ordem pré-determinada para que o interator alcance um fim, a narrativa do jogo é considerada uma *narrativa de progressão* (JULL, Jesper; in: Ibid., p.129-130, p.182). Entretanto, quando as ações do interator se somam com a inteligência artificial mais renovada, o ambiente digital dá espaço para uma narração *deísta*³⁰ (SMITH, Jonas Heide; in: Idem, p.183), orientada pelos objetos.

Essa narração *deísta* também é mencionada quando alguns autores se referem à narrativa de comportamento emergente (MURRAY, 1997, p.224). Nesse tipo de narrativa, existe uma potencialidade de história, não a garantia dela.

[...] em um jogo de progressão, o dragão sempre irá atacar o jogador quando pisar na caverna, mas em um jogo de emergência, isso irá depender em como o jogador se comporta em relação ao dragão, que é um objeto mais “ativo” com algumas possíveis respostas diferentes. (EGENFELDT-NIELSEN, SMITH & TOSCA, 2008, p. 183)

O espaço e o ambiente se tornam, assim, portadores de uma inteligência artificial particular, cujos objetos possuem abertura para uma interação emergente e convincente com o jogador. Além de providenciar um comportamento mais coerente com as expectativas do interator, “artefatos ou espaços podem conter potencial afetivo ou comunicar informações narrativas significantes” (JENKINS, 2004, p.127). Assim, os videogames oferecem “um tipo de narrativa orientada por objetos onde designers de jogos se tornam arquitetos de espaço e situações” (EGENFELDT-NIELSEN, SMITH & TOSCA, 2008, p.183).

A comparação da atividade de design de jogos com aquela de um arquiteto parece cumprir com as propriedades narrativo-espaciais do videogame. Nesse tipo de ambiente emergente, há a *contação de história ambiental* que propõe uma experiência narrativa imersiva (JENKINS, 2004, p.123). Ela pode evocar associações narrativas pré-existentes (seja de experiências reais

³⁰ “Deistic narration”, no original em inglês.

ou com universos ficcionais de outras mídias); providenciar um palco onde os eventos da narrativa são estabelecidos; embutir informações narrativas (como cartas ou fotos que exprimem informações não reveladas diretamente pelo enredo); e, finalmente, providenciar recursos para narrativas emergentes (Ibid., p. 123-128). Assim, designers de jogos não são contadores de histórias, são arquitetos de narrativas (Ibid., p. 121).

Histórias espaciais [...] são histórias que respondem a princípios estéticos alternativos, privilegiando a exploração espacial acima do desenvolvimento do enredo. Histórias espaciais mantêm-se unidas por objetivos e conflitos amplamente definidos e impulsionada para frente pelo movimento dos personagens pelo mapa (Ibid., p.124).

A narrativa presente no universo ficcional do videogame não é simplesmente uma organização sequencial de eventos, mas sim uma arquitetura espacial e situacional. Dessa forma, o tempo e o ritmo nos quais a história se desenrola depende da velocidade de desbravamento e navegação do interator; ainda assim, todo o mundo ficcional e seus sistemas narrativos subjacentes são um planejamento minucioso de arquitetura narrativa que possui suas próprias qualidades estéticas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática de projeção de histórias é aplicada quase naturalmente aos processos cotidianos do ser humano (SCHELL, 2003, p.265), podendo a história ser considerada um ato de interpretação do mundo (MURRAY, 1997, p.194). Além das conceitualizações da narrativa com relação às suas qualidades e estruturas, ainda há deliberações sobre a simbologia da narrativa na finitude da vida humana. De acordo com a perspectiva psicanalítica, a narrativa funciona como uma fonte de consolo diante de algo que se perdeu: “em uma narrativa, alguma coisa deve ser perdida ou estar ausente para que ele se descubra: se tudo estivesse no lugar, não haveria história a ser contada” (EAGLETON, 1985, p.278).

Independente dos motivos especulados sobre o porquê de seres humanos sentirem-se tão atraídos pelo aproveitamento das narrativas, empreendendo a suspensão da descrença ativa e/ou passivamente, pode-se dizer como notória a intensa relação da narrativa com a humanidade. Ao passo que a mesma se desenvolve em direção a novos aparatos tecnológicos, a expressão narrativa ganha novas maneiras genuínas de trabalhar a criatividade e o estabelecimento de mundos ficcionais.

Foi percebido que não há como definirmos a estética do videogame nos moldes tradicionais lineares do livro impresso, mas existem paralelos narrativos e ficcionais suficientes para enriquecermos o estudo desse veículo. Independentemente de haver apenas uma cronologia ficcional pré-estabelecida (como o Cordão de Pérolas) ou diversas combinações de causa e efeito (como a Ramificação e outras estruturas percorridas), a experiência do interator ainda condiz com uma sequência de eventos e transformações que caracterizam um enredo. A narrativa é uma experiência ficcional que se apresenta em livros, palcos de teatro, filmes, quadrinhos e, sem dúvidas, no videogame.

O presente escrito trouxe como objetivo inicial investigar como o trabalho narrativo-literário pode se apresentar no videogame. Para tal, mostrou-se necessária uma pesquisa massiva no que tange às bases teóricas de distintas áreas da ciência — desde filosofia até a antropologia — para que houvesse certa fundamentação coesa e coerente na qual o desenvolvimento central do trabalho pudesse ser desenvolvido. Com isso, acredito que o trabalho tomou um tom não tão específico se comparado às diversas monografias em literatura de outrem.

Num futuro próximo, espero que haja espaço na academia e estudos científicos suficientes para que trabalhos inteiros possam se dedicar às propriedades específicas da narrativa — como foco, tom ou até mesmo narradores — sem que se faça necessário debruçar-se em uma busca teórica para validar ou definir o videogame como objeto de estudo. Seguramente, ainda existem copiosas e abundantes temáticas a serem investigadas no videogame, passíveis de contribuir para a ampliação do entendimento acerca da entidade estrutural narrativa. Afinal de contas, a narrativa é uma experiência ficcional intrinsecamente humana e “a beleza narrativa não depende do meio” (MURRAY, 1997, p.255).

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Vânia Soares; ARAÚJO, Antonia Dilamar; ARAGÃO, Cleudene de Oliveira. Multimodalidade e multiletramentos: análise de atividades de leitura em meio digital. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, Belo Horizonte, v. 16, n. 4, p. 623-650, dez. 2016. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1984-63982016000400623&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 22 abr. 2018. <http://dx.doi.org/10.1590/1984-639820169909>.
- BARTHES, Roland. Introdução à Análise Estrutural da Narrativa. In: BARTHES, Roland; et all. **Análise Estrutural da Narrativa**. p. 19-60. Petrópolis: Vozes, 2011.
- BJÖRK, Staffan; JUUL, Jesper. **Zero-Player Games**: Or: What We Talk about When We Talk about Players. In: 6TH INTERNATIONAL CONFERENCE ON THE PHILOSOPHY OF COMPUTER GAMES: THE NATURE OF PLAYER EXPERIENCE. Conferência. Madrid: Arsgames, 2012. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/zeroplayergames/>>. Acesso em: 08 maio 2018.
- COLERIDGE, Samuel Taylor. **Biographia Literaria**. 1817. Disponível em <<https://www.gutenberg.org/files/6081/6081-h/6081-h.htm>> Acesso em: 20 maio 2018.
- CULLER, Jonathan D. **Teoria literária: Uma introdução**. São Paulo: Beca Produções Culturais Ltda., 1999. Tradução de Sandra Guardini T. Vasconcelos.
- EAGLETON, Terry. **Teoria da Literatura: Uma introdução**. 1985. 6ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006. Tradução de Waltensir Outra.
- ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994. Tradução de Hildegard Feist.
- EGENFELDT-NIELSEN, Simon; SMITH, Jonas H.; TOSCA, Susana P. **Understanding Video Games: The Essential Introduction**. New York: Routledge, 2008.
- Eidos Montréal (2016). DUFORT, Marc-André. PROULX, Olivier. **Deus Ex: Mankind Divided** (em inglês). Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Linux. Square Enix Holdings Co., Ltd.
- Electronic Arts (2000-2014). WRIGHT, Will. **The Sims** (em inglês). Microsoft Windows, OS X. Maxis; The Sims Studio.
- FRASCA, Gonzalo. **7. LUDOLOGISTS LOVE STORIES, TOO: NOTES FROM A DEBATE THAT NEVER TOOK PLACE**. In: Copier, Marinka. Level up: Digital Games Research Conference: 4-6 nov. 2003, Utrecht University. Utrecht University: Faculty of Arts, 2003.

FORSTER, Edward Morgan. **The Machine Stops**. Oxford: Oxford And Cambridge Review, 1909.

GENETTE, Gérard. **Narrative Discourse: an Essay in Method**. Nova York: Cornell University Press, 1980.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e Tempo**. 1986. 15. ed. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2005. Tradução de Marcia Sá Cavalcante Schuback.

HUIZINGA, J. **HOMO LUDENS: a study of the play-element in culture**. London, Boston e Henley: Routledge & Kegan Paul, 1980.

_____. **HOMO LUDENS: o Jogo Como Elemento Da Cultura**. Tr.: Monteiro, João Paulo. 4ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

JENKINS, Henry. **Game Design as Narrative Architecture**. In: WARDRIP-FRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat; (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (p. 118-130). Cambridge: The MIT Press, 2004.

JUUL, Jesper. **Games Telling Stories? A brief note on games and narratives**. In: **The International Journal Of Computer Game Research**, v. 1, n. 1, p. 111-222, jul. 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>>. Acesso em: 20 maio 2018.

KRESS, Gunther. **Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication**. London: Routledge, 2010.

_____. **Multimodal discourse analysis**. The Routledge Handbook Of Discourse Analysis ed. James Paul Gee and Michael Handford (Abingdon: Routledge, p. 35-50, 16 nov. 2011). Routledge. <http://dx.doi.org/10.4324/9780203809068.ch3>. Disponível em <<https://www.routledgehandbooks.com/doi/10.4324/9780203809068.ch3>>. Acesso em: 22 de abr. de 2018.

LORD, Albert Bates. **The Singer of Tales**. Cambridge: Harvard University Press, 1960.

MORA, José Ferrater. **DICIONÁRIO DE FILOSOFIA**. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1978.

MORE: Mecanismo online para referências, versão 2.0. Florianópolis: UFSC Rexlab, 2013. Disponível em: <<http://www.more.ufsc.br/>>

MORIN, Edgar. **A cabeça bem feita**. 1999. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil Ltda. 8. ed. 2003. Tradução de Eloá Jacobina.

MURRAY, Janet H.. **Hamlet no Holodeck: O futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: Itá Cultural: Unesp, 2003. 282 p. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol.

Naughty Dog (2013). DRUCKMANN, Neil; STRALEY, Bruce. **The Last of Us** (em inglês). PlayStation 3. Sony Computer Entertainment.

NetherRealm Studios (2011). *Mortal Kombat 9* (em inglês). Xbox 360, PlayStation 3, PC, PlayStation Vita. Warner Bros. Interactive Entertainment.

Nintendo Entertainment Planning & Development (2017). AONUMA, Eiji. FUJIBAYASHI, Hidemaro. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (em inglês). Nintendo Switch, Wii U. Nintendo.

PROPP, Vladimir. **Morphology of the Folktale**. N/A: 1928. Tradução de: SCOTT, Laurence. The American Folklore Society and Indiana University, Austin: University of Texas Press, 1968.

ROTSTEIN, Eduardo Ramalho. **Maquinismo e filosofia: o nascimento da questão da técnica**. Cadernos Cajuína, Piauí, v. 2, n. 1, p.37-46, fev. 2017.

RÜDIGER, Francisco. A Dialética homem e máquina na literatura. In: **Cibercultura e Pós-Humanismo: Exercícios de Arqueologia e Criticismo**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008. Cap. 2. p. 39-60.

SARDO, Delfim. **O Exercício Experimental da Liberdade: Sobrevivência, Protocolo e Suspensão da Descrença: Medium e Transcendentais da Arte Contemporânea**. 2012. 456 f. Tese (Doutorado) - Curso de Arte Contemporânea, Colégio das Artes, Universidade de Coimbra, Coimbra, 2012. Disponível em: <<https://estudogeral.sib.uc.pt/handle/10316/29784>>. Acesso em: 20 maio 2018.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design: a Book of Lenses**. Burlington: Elsevier Inc. (Morgan Kaufmann Publishers), 2008.

SCHOR, Tatiana. **Reflexões sobre a imbricação entre ciência, tecnologia e sociedade**. Sci. stud., São Paulo, v.5, n. 3, p. 337-367, set. 2007. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-31662007000300004&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 18 mar. 2018.

SMANIOTTO, Mariah Carraro Smaniotto Carraro; RIBEIRO, Vinicius Gadis; SILVEIRA, Sidnei Renato. **Evolução tecnológica de produto: o caso do livro**. Design e Tecnologia, [S.l.], v. 2, n. 03, p. 33-37, dez. 2011. ISSN 2178-1974. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/det/index.php/det/article/view/66>>. Acesso em: 22 abr. 2018. doi: <http://dx.doi.org/10.23972/det2011iss03pp33-37>.

STORYTELLING. Online COBUILD Advanced English Dictionary by HarperCollins Publishers. Disponível em: <<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/storytelling>>. Acesso em: 19 jun. 2018. _____ . English Oxford Living Dictionary by 2018 Oxford University Press. Disponível em: <<https://en.oxforddictionaries.com/definition/storytelling>>. Acesso em: 19 jun. 2018.

STREET, Brian V.. **Multimodalidade**. In: FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva et al (Org.). Glossário Ceale: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores. Belo Horizonte: Fae Ufmg, 2014. Disponível em: <<http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/multimodalidade>>. Acesso em: 22 abr. 2018.

TAVINOR, Grant. The Definition of Videogames Revisited. In: 4TH INTERNATIONAL CONFERENCE ON THE PHILOSOPHY OF COMPUTER GAMES. Conferência. 13-15 ago. 2009, Oslo: University of Oslo, 2009.

VAN LEEUWEN, T. Multimodality. In: SIMPSON, J. (Ed.). **The Routledge handbook of applied linguistics**. New York: Routledge, 2011. p. 668-682.

VON MALLINCKRODT, Bernhard. **De ortu et progressu artis typographicae** (Do sucesso e progresso das artes tipográficas), Colonia - 1639?.

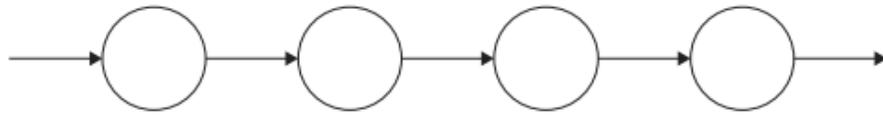
ANEXOS

ANEXO A - CORDÃO DE PÉROLAS

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design: a Book of Lenses.** Burlington: Elsevier Inc. (Morgan Kaufmann Publishers), 2008. p. 265.

For all the grand dreams of interactive storytelling, there are two methods that dominate the world of game design. The first and most dominant in videogames is commonly called the “string of pearls” or sometimes the “rivers and lakes” method. It is called this because it can be visually represented like this:

FIGURE
15.2



ANEXO B - MODELO DE FICÇÃO INTERATIVA EM *BRANCHING*

EGENFELDT-NIELSEN, Simon; SMITH, Jonas H.; TOSCA, Susana P. **Understanding Video Games: The Essential Introduction**. New York: Routledge, 2008. p. 182.

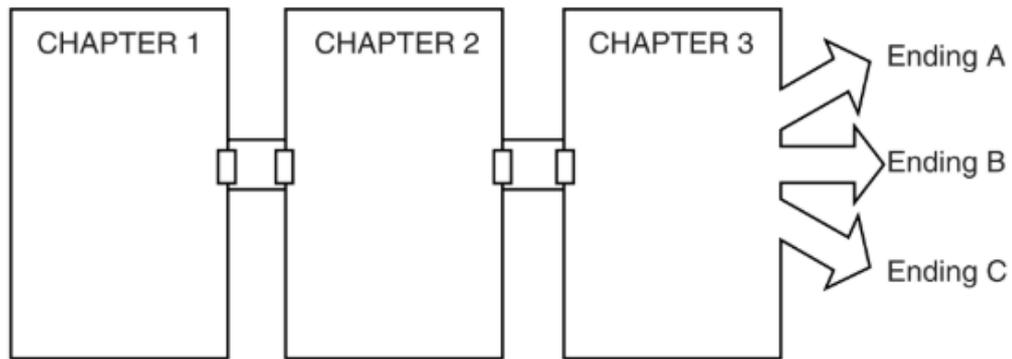


Figure 8.6 A model of interactive fiction

In this kind of fiction—typical of adventure and action-adventure games—there is no continuous curve. The player has to solve puzzles (or find objects, win battles, or talk to non-playing characters) within each chapter; usually there is some flexibility as to the order of the tasks, offering a small sense of freedom. With an emotional curve absent, designers rely on the emotional satisfaction—the “unambiguous sense of victory”—that solving the puzzles gives the player.²³ But ultimately, the player is *solving* a story instead of actively *creating* it. (This is true even if his actions can provoke a variety of endings, as is the case in *Myst*, for example.) The successive chapters work in a cumulative way so that at the end of each a climax or resolution is provided, usually preceded by a difficult “boss fight” to give a greater sense of achievement. As mentioned in Chapter 5, Jesper Juul calls these *progression* games, because the player has to complete a certain sequence of actions in order to get to the end, or endings, as sometimes these games allow for different resolutions according to the actions the player has taken before.