



**Universidade do Estado do Rio de Janeiro**

Centro de Educação e Humanidades

Faculdade de Comunicação Social

Gustavo Magliano Audi

**Jogos narrativos de *videogame*: criação e manutenção do estado de imersão**

Rio de Janeiro

2012

Gustavo Magliano Audi

**Jogos narrativos de *videogame*: criação e manutenção do estado de imersão**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em COMUNICAÇÃO, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Comunicação Social.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Fátima Cristina Régis Martins de Oliveira

Rio de Janeiro

2012

CATALOGAÇÃO NA FONTE  
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CEH/A

A991

Audi, Gustavo Magliano.

Jogos narrativos de videogame : criação e manutenção do estado de imersão / Gustavo Magliano Audi. – 2012.  
148 f.

Orientadora: Fátima Cristina Regis Martins de Oliveira.  
Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro.  
Faculdade de Comunicação Social.

1. Video games – Aspectos psicológicos – Teses. 2. Jogos de aventura por computador – Teses. 3. Arte narrativa – Teses. I. Oliveira, Fátima Cristina Regis Martins de. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Faculdade de Comunicação Social. III. Título.

nt

CDU 688.72:159.9

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação.

\_\_\_\_\_  
Assinatura

\_\_\_\_\_  
Data

Gustavo Magliano Audi

**Jogos narrativos de *videogame*: criação e manutenção do estado de imersão**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em COMUNICAÇÃO, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Comunicação Social.

Aprovada em 18 de abril de 2012

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Fátima Cristina Régis Martins de Oliveira  
Faculdade de Comunicação Social - UERJ

Banca Examinadora:

---

Prof. Dr. Márcio Souza Gonçalves  
Faculdade de Comunicação Social - UERJ

---

Dra. Fernanda de Souza Lima da Costa e Silva  
Universidade Federal Fluminense

Rio de Janeiro

2012

## DEDICATÓRIA

Para minha avó, Anna (*in memoriam*)

## AGRADECIMENTOS

A Leticia, que me ajudou em toda a pesquisa e ainda fingiu acreditar quando eu dizia que estava fazendo estudo de caso enquanto jogava *videogame*.

A minha família, que sempre demonstrou orgulho e apoiou os meus estudos.

A minha orientadora, que teve de aguentar meus discursos apaixonados, e nem um pouco acadêmicos, sobre *videogame*.

Aos meus colegas de trabalho, que foram obrigados a ouvir todas as minhas ideias durante a pesquisa.

E a todos aqueles que viajaram para fora do país e compraram jogos de *Playstation 3* muito mais baratos para mim.

Nothing is true. Everything is permitted.

*Ezio Auditore*

## RESUMO

AUDI, Gustavo Magliano. *Jogos narrativos de videogame: criação e manutenção do estado de imersão*. 2012. 148 f. Dissertação (Mestrado em COMUNICAÇÃO) - Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

O objetivo deste trabalho é entender como o jogo narrativo de aventura para *videogame* consegue atrair e manter a atenção do jogador, imergindo-o no mundo ficcional, em face dos inúmeros estímulos existentes a sua volta. É sugerida uma definição para o jogo narrativo de aventura e a imersão e, posteriormente, estabelece-se uma relação entre elementos presentes nos jogos e as estruturas que atraem a atenção do indivíduo. Para isso, consultou-se material produzido pelas duas principais linhas de estudos de jogos: Narratologia e Ludologia. O conteúdo teórico foi comparado e exemplificado através da prática de diversos jogos, principalmente do console *Sony Playstation 3*. O próprio conceito de jogo narrativo, a prática dos jogos e a relação percebida entre seus elementos e as ferramentas para criar e manter a atenção revelaram que o *videogame*, através dos jogos narrativos de aventura, representa um potente meio para criar e manter o estado de imersão sobre o jogador.

Palavras-chave: *Videogame*; Narratologia; Ludologia; Imersão



## **ABSTRACT**

The objective of this research is to understand how the narrative game of adventure manages to attract and maintain the attention of the player, immersing him into the fictional world, despite the existence of countless stimuli available around him. It is suggested a definition to narrative game of adventure and to immersion, and then it is established a relationship between elements present in games and frameworks that attract the attention of the individual. The research uses material produced by the two main lines of games study: Narratology and Ludology. The theoretical content was compared and exemplified by the practice of different games, mainly of Sony Playstation 3. The concept of narrative game, the playing of games and the relationship between its elements and the attention tools revealed that the narrative game of adventure represents a powerful way to create and maintain the state of immersion of the player.

Keywords: Video game; Narratology; Ludology; Immersion

## LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Cena do jogo <i>Limbo</i> .....	26
Figura 02 – Momento do ataque de um monstro.....	37
Figura 03 – Imagem de uma cidade.....	38
Figura 04 – Cena de uma batalha entre os personagens e um monstro.....	39
Figura 05 – Cena do jogo <i>Mafia II</i> .....	40
Figura 06 – Cena do jogo <i>God of War 3</i> .....	41
Figura 07 – Mapa do jogo <i>Red Dead Redemption</i> .....	53
Figura 08 – Personagem ganhando <i>Fama</i> após um duelo.....	54
Figura 09 – Jogos em primeira pessoa.....	61
Figura 10 – Cena do jogo <i>The Rise of Atlantis</i> .....	62
Figura 11 – Tela inicial.....	84
Figura 12 – Alguns comandos.....	88
Figura 13 – Exemplo de tutorial.....	90
Figura 14 – Exemplo de ação física e contextual.....	101
Figura 15 – Lógica de um curso dramático com disjunções de probabilidade e passeios inferenciais.....	102
Figura 16 – Menu de escolha do personagem.....	106
Figura 17 – Mapa por onde o jogador se move por ele em busca das aventuras.....	107
Figura 18 – Cena do jogo <i>The Sims</i> .....	108
Figura 19 – Exemplo de <i>cutscene</i> .....	111
Figura 20 – Cenas do jogo <i>Assassin's Creed: Brotherhood</i> .....	112
Figura 21 – Livro sobre botânica encontrado em um cômodo.....	114

Figura 22 – Bloco de anotações.....	115
Figura 23 – Momento em que o jogador brinca com o filho do personagem.....	116
Figura 24 – Menu de opções.....	116
Figura 25 – Gráfico da estrutura narrativa do <i>esquema completo</i> .....	118
Figura 26 – Gráfico da estrutura narrativa em <i>rede</i> .....	119
Figura 27 – Gráfico da estrutura narrativa em <i>árvore</i> .....	119
Figura 28 – Gráfico da estrutura narrativa em <i>vetor com ramificações secundárias</i> .....	119
Figura 29 – Gráfico da estrutura narrativa em <i>labirinto</i> .....	120
Figura 30 – Gráfico da estrutura narrativa em <i>rede direcionada</i> .....	120
Figura 31 – Gráfico da estrutura narrativa em <i>história oculta</i> .....	121
Figura 32 – Gráfico da estrutura narrativa em <i>enredo entrelaçado</i> .....	122
Figura 33 – Gráfico da estrutura narrativa em <i>ambientes de ação</i> .....	122
Figura 34 – Mapa de decisões do filme interativo <i>I'm your man</i> .....	126
Figura 35 – Conselheira diplomática.....	133
Figura 36 – O estado de <i>flow</i> .....	134
Figura 37 – Resultado de um golpe.....	137
Figura 38 – Cena do jogo <i>Alone in the dark</i> para computador e <i>Playstation 3</i> .....	138
Figura 39 – Relação entre as linhas do discurso e da história.....	139
Figura 40 – Tempo de leitura e linha do discurso.....	140

## LISTA DE TABELAS

Tabela 01 – Relação entre a jornada do escritor (VOGLER, 2007), jornada do herói (CAMPBELL, 2007), as funções do personagem (PROPP, 2010), o roteiro de Syd Field (MACIEL, 2003) e a tragédia de Aristóteles (2005)....	34
Tabela 02 – Camadas do esquema de um cibertexto.....	47
Tabela 03 – Usos da narrativa em jogos de <i>videogame</i> .....	50
Tabela 04 – Estrutura da narrativa interativa.....	59
Tabela 05 – Correspondência entre elementos do jogo e estruturas de atenção.....	83

## SUMÁRIO

	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	13
1.	<b>JOGO NARRATIVO</b> .....	18
1.1.	<b>Ludologia x Narratologia</b> .....	19
1.2.	<b>Conceitos</b> .....	27
1.2.1.	<u>Narrativa</u> .....	27
1.2.1.1	Estrutura Mitológica.....	29
1.2.1.2	Leitor-jogador.....	35
1.2.1.3	Tipologia do narrador.....	37
1.2.2.	<u>Jogo</u> .....	41
1.2.2.1	Johan Huizinga.....	42
1.2.2.2	Gonzalo Frasca.....	44
1.2.2.3	Jesper Juul.....	45
1.2.2.4	Espen Aarseth.....	46
1.3	<b>O jogo narrativo</b> .....	49
1.3.1	<u>Base na narrativa oral</u> .....	51
1.3.2	<u>Jogos Narrativos e Histórias Jogáveis</u> .....	56
1.3.3	<u>Jogo narrativo de aventura</u> .....	58
2.	<b>IMERSÃO</b> .....	63
2.1.	<b>Definições</b> .....	64
2.2.	<b>Verossimilhança</b> .....	71
2.3.	<b>Suspensão da descrença</b> .....	74
2.4.	<b>Atenção</b> .....	76
3.	<b>ELEMENTOS PARA ATENÇÃO E IMERSÃO</b> .....	83

3.1.	<b>Tutorial</b> .....	84
3.1.1	<u>Automação de comandos e corpo como interface</u> .....	86
3.1.2	<u>Modelo mental</u> .....	97
3.2.	<b>Agência</b> .....	99
3.2.1	<u>Possibilidades de ação</u> .....	100
3.2.2	<u>Replay</u> .....	103
3.2.3	<u>Exploração</u> .....	105
3.3.	<b>Estruturas de navegação</b> .....	108
3.3.1	<u>Agir, assistir ou ler</u> .....	112
3.3.2	<u>Estruturas Narrativas</u> .....	117
3.4.	<b>Personagem</b> .....	123
3.4.1	<u>Jornada do Herói</u> .....	125
3.4.2	<u>Configurações</u> .....	128
3.5.	<b>Objetivos</b> .....	130
3.6.	<b>Linguagens</b> .....	136
3.6.1	<u>Audiovisual</u> .....	136
3.6.2	<u>Tempos, Discurso e Leitura</u> .....	139
4.	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	141
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	143

## INTRODUÇÃO

Uma característica do entretenimento, seja através de livros, filmes, teatro ou o próprio *videogame*, é a sensação de **imersão**, um estado mental que simula a identificação do indivíduo com um representante virtual (jogador, personagem ou testemunha) dentro do mundo ficcional. No caso específico do *videogame*, este estado é criado, primeiramente, após um comprometimento mental com a atividade – a atenção.

Até o início do séc. XX, o crescimento de informação e estímulos produzidos pelo homem possuía ainda um ritmo que o indivíduo conseguia lidar (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 6). Na sociedade atual, em função, por exemplo, das tecnologias digitais, valorização do consumo e facilidade no acesso e utilização de ferramentas de comunicação, o problema da atenção intensificou-se analogamente à quantidade de informação disponibilizada: são muitos estímulos surgindo em uma frequência alta (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 4-6).

De fato, a questão sobre a abundância de informação não é contemporânea. Seu volume já foi debatido, por exemplo, após a invenção da prensa tipográfica no final do século XV (EISENSTEIN, 1998). A diferença é que com a digitalização da informação, as formas de produzir e compartilhar dados aumentaram, multiplicando, também, o número de indivíduos produtores – assim, quantidade e velocidade de compartilhamento intensificaram-se ainda mais. A ferramenta tornou-se mais acessível, qualquer um é capaz de utilizar. Em função disto, o que antes parecia bom, hoje é monótono e necessita de reformulação – mesmo os vídeos perderam sua força atrativa, pois são amplamente usados (DAVENPORT; BECK, 2001).

Segundo Davenport e Beck (2001, p. 2-3), o problema mais urgente de hoje é a falta de atenção para atender às demandas de informação de negócios e da sociedade. Para Crary (2004, p. 68), esta questão tornou-se fundamental já no fim do século XIX, através da saturação de informações sensoriais: novos produtos, fontes de estímulos, fluxos de informação e métodos de administrar e regular a percepção.

Com o número crescente de estímulos, meios e estimuladores, a atenção tornou-se uma moeda (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 3). O mundo está repleto de tecnologias que visam à atração da atenção. Nas últimas duas décadas, este tipo de tecnologia evoluiu bastante (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 74). Como exemplos, há os *smartphones*, *tablets*, celulares, *laptops*, computadores, internet (redes P2P, *streaming*), TVs (plasma, LCD, LED, 3D), equipamentos de som, arquivos audiovisuais digitais – todos atuando como ferramentas

potencializadoras de produção de conteúdo, focos de atenção e/ou divulgadores de informação. Decidir o foco da atenção se tornou uma tarefa complicada.

Davenport e Beck (2001, p.10) afirmam que, hoje, dedica-se mais atenção à indústria do entretenimento que no passado. Neste contexto, como um indivíduo consegue se concentrar? Como ignorar todos os outros estímulos e obrigações e passar horas em apenas uma atividade (muitas vezes solitária) como o *videogame*<sup>1</sup>? Como esta dedicação da atenção é possível?

Tomando por base a análise de *videogames*, esta dissertação tem como objetivo geral mapear algumas características de jogos narrativos de aventura que tornam possível esta dedicação da atenção por parte dos jogadores. Os objetivos específicos são a proposição de uma definição para jogos narrativos de aventura com base nas teorias narrativa e lúdica como formas complementares na criação da experiência; a caracterização da experiência positiva do ato de jogar como forma de imergir o jogador no mundo e história simulados; e a identificação de elementos nos jogos que direcionem a atenção do jogador sobre esta atividade a fim de permitir a sensação de proximidade com o mundo ficcional.

A metodologia de pesquisa baseou-se na leitura e discussão teórica de características (elementos) que propiciam a imersão e posterior análise de jogos de *videogames* feita por meio de observação direta e participativa (os jogos foram jogados).

O direcionamento do foco sobre o jogo e posterior manutenção da atenção e do estado de imersão depende de diversos elementos; entre eles, estão as características básicas do jogo (regras, objetivos, domínio etc.) e da narrativa (personagens, enredo, jornada do herói etc.). Carson (*apud* JENKINS, 2004, p. 127) sugere que parte do *design* de jogos está em encontrar modos artísticos para incorporar informações narrativas no ambiente sem quebrar a imersão ou dar a sensação ao jogador de ser “arrastado”.

Fernanda Costa e Silva (2009) relaciona a gramática (regras formais de significações) utilizada pelo jogo eletrônico com mudanças cognitivas e organizacionais da “geração *videogame*” e da sociedade contemporânea, que deseja “adentrar e participar de mundos imaginários” (SILVA, 2009, p. 46). O uso da narrativa, neste caso, pode facilitar a simulação crível destes mundos. Segundo Jenkins (2004), nem todos os jogos contam histórias, mas muitos têm aspirações narrativas. Todavia, a visão que considera a narrativa e o jogo duas forças complementares e igualmente importantes não é unanimidade.

As infundáveis discussões entre os ludólogos – estudiosos de jogos – e os narratólogos – estudiosos de narrativa que entendiam a possibilidade de se combinar narrativa e jogo –

---

<sup>1</sup> O termo *video game*, em inglês, é mais utilizado para representar o jogo na sua forma eletrônica; entretanto, no Brasil, ele pode ser usado como sinônimo do console ou plataforma, sendo grafado junto: *videogame*.



resultaram em uma separação entre os dois formatos que, aos poucos, vem sendo superada. A posição radical dos ludólogos tinha como objetivo fundar um novo campo de estudo para os jogos que se distinguísse, principalmente, da narratologia. Isso, somado a uma corrente que defendia a superioridade dos jogos com narrativa, causou um estranhamento entre as duas linhas que implicou, mais do que o desenvolvimento de uma ludologia, um atraso na compreensão das potencialidades do meio digital. (SILVA, 2009, p. 12)

Para a narratologia, a presença da narrativa nos jogos é considerada maneira particular de expressar uma história, da mesma forma que o cinema ou os quadrinhos. Já a ludologia afirma que a história não é necessária para que o jogo funcione. O debate acaba desviando-se do objeto em si para representar uma busca política pela emergência da Ludologia: os ludólogos defendem a especificidade do jogo e, desta forma, a independência em relação ao campo de estudos da narrativa. O principal argumento utilizado por esta linha é que uma narrativa em jogos não pode ser interpretada através do conceito clássico aristotélico, pois possui características próprias, como o caráter ergódico (AARSETH, 1997). Assim, os ludólogos negam ou desvalorizam a narrativa, apesar de reconhecerem a produção de histórias como produto do ato de jogar *videogame* (FRASCA, 1999).

Esta discussão perde sentido com o reconhecimento, por ambos os lados, de uma diferente forma de expressão, unindo características narrativas e lúdicas, sem se reduzir a um ou outro.

O drama interativo, portanto, é uma fusão entre *videogame* e narrativa na medida em que combina a imersão e a interatividade na criação de uma narrativa por meio da *performance* do jogador em um mundo imaginário. Assim como no jogo, o fruidor tem a possibilidade de atuar no mundo imaginário a partir de determinadas regras e traçar seu caminho diante de diferentes possibilidades rumo a um (ou vários) objetivos (SILVA, 2009, p. 14).

Assim, jogos narrativos de aventura para *videogame*, objeto desta dissertação, caracterizam-se pela união de componentes lúdicos e narrativos a fim de criar um ambiente em que as ações do jogador estejam em sintonia com a progressão dramática. A narrativa é somada ao jogo na busca pela criação de uma experiência imersiva. Neste caso, a imersão é um estado geral resultado da soma de um comprometimento mental focado (atenção) com a sensação de deslocamento corporal para dentro do mundo ficcional com controle e autonomia sobre as ações do personagem e da simulação (agência e transformação).

Para Ryan (2001, p. 16), a estética da imersão está associada à criação de um ambiente para o corpo virtual; e a estética da interatividade está associada ao jogo (texto é jogo, linguagem é brinquedo e o leitor é jogador). A imersão, com base nesta afirmação, é uma experiência de entrar em um ambiente ficcional que pode ser alcançada independente da interatividade. Esta, por sua vez, contribui para que o jogador se sinta mais imerso, pois agir naquela realidade representa uma aproximação ainda maior do seu corpo e mente com o correspondente virtual.

Murray (2003) destaca como desafio para o futuro a criação de roteiros que sejam esquemáticos o suficiente para serem compreendidos, mas que ao mesmo tempo contemplem maior número de comportamentos humanos. O amadurecimento digital possibilitará a representação de processos mais complexos, humanos, e, assim, a criação de jogos mais dramáticos, fugindo dos clássicos jogos de tiro e morte.

Um conhecimento aprofundado sobre a dinâmica dos jogos e como eles conseguem prender a atenção do jogador colaboram no momento da concepção da obra. Um jogo criado através dos códigos que possibilitam sua assimilação mais eficaz e eficiente eleva as chances de sucesso da narrativa ou do conteúdo produzido. E isso, atualmente, é fundamental em função da importância que o lúdico possui:

Se, historicamente, o lúdico sempre foi tido como atividade social e, mais recentemente, como uma atividade predominantemente infantil, hoje nota-se que seu papel vem crescendo em nossa sociedade, não só no que diz respeito ao entretenimento – jogos eletrônicos de diversos tipos e gêneros, *reality shows*, *game shows* e *quizes* voltados para públicos-alvo cada vez mais amplos – mas também, aos poucos, em sua função econômica, crítica e política – como jogos sérios, persuasivos e *newsgames* (SILVA, 2009, p.14-15).

O material de trabalho utilizado para o levantamento dos dados foram livros e artigos e os jogos propriamente ditos – basicamente, da plataforma *Sony Playstation 3* (atualmente, a grande maioria dos jogos é desenvolvida para mais de uma plataforma, como *Microsoft Xbox* e *Nintendo Wii*). Com a revisão teórica, foi possível reunir um conjunto de elementos pertencentes às teorias narrativa e lúdica observados nos jogos. Tomou-se por base textos de autores de Teoria Literária, Teoria Narrativa, Comunicação, Psicologia e áreas afins. O objetivo foi identificar os aspectos que beneficiam a sensação de imersão no *videogame* através de estruturas de atenção definidas por Davenport e Beck (2001, p. 80). No processo de leitura dos textos, destacaram-se conteúdos considerados mais importantes para o trabalho relacionando-os aos jogos.

Para Aarseth (2003), um bom estudo de jogos pode ocorrer através de três maneiras principais: estudar o *design*, as regras e a mecânica (foco na programação e poética); observar jogadores ou ler relatos e críticas (foco no usuário e suas impressões); e jogar (foco na experimentação direta). Para o autor, “embora todos os métodos sejam válidos, a terceira via é claramente a melhor, especialmente se combinada ou reforçada pelas outras duas”<sup>2</sup> (AARSETH, 2003, p. 4, tradução nossa).

Após a observação direta e participativa, foi possível reconhecer os elementos dos jogos relacionados às estruturas de atenção. Com base nisso, a dissertação foi dividida em três capítulos. O primeiro capítulo tem por objetivo propor uma definição para o objeto escolhido,

---

<sup>2</sup> Livre tradução de: “While all methods are valid, the third way is clearly the best, especially if combined or reinforced by the other two.”

os jogos narrativos de aventura para *videogame*, através dos dois campos de estudos principais sobre jogos: narratologia e ludologia. A intenção não é escolher um dos lados, mas reunir os argumentos complementares de cada um a fim de delimitar o objeto de estudo. Para isto, foram utilizados autores como Humberto Eco, Joseph Campbell, Vladimir Propp, Janet Murray, Marie-Laure Ryan, Sherry Turkle, Espen Aarseth, Jesper Juul, Gonzalo Frasca, Johan Huizinga, entre outros.

O segundo capítulo apresenta o conceito e as peculiaridades da Imersão e sua importância em relação à experiência de jogar – tipos, identificação emocional e maneiras básicas de alcançar a sensação. O objetivo é expor a relação entre a imersão e a atenção e o processo de criação e manutenção do estado focado com base nas estruturas de atenção. Basicamente, sobre atenção, utilizou-se a obra de Thomas Davenport e John Beck, e, para a imersão, Janet Murray, Marie-Laure Ryan e Michael Mateas.

O terceiro capítulo trata dos elementos que constituem os jogos narrativos de aventura para *videogame* que, de alguma forma, contribuem na criação e manutenção do estado imersivo. Primeiramente, é abordada a fase do Tutorial, que corresponde ao momento inicial do jogo, em que o jogador aprende e aceita as regras e realidade ficcional. Em seguida, são abordados cinco elementos dos jogos que respondem às estruturas de atenção: agência, estruturas de navegação, criação de personagens, objetivos e linguagens. Neste momento, o conteúdo teórico com base nos autores já citados é relacionado com as características dos jogos praticados. Além destes autores, são utilizados outros, como Eric Zimmerman, Donald Norman, Edwin Hutchins e Eric Havelock.

## 1 JOGO NARRATIVO

Com a existência de inúmeras definições, posicionamentos, estudos e opiniões, não é fácil definir o que seria um jogo narrativo. Os termos incluem narrativa interativa, ciberdrama, ficção interativa, história jogável, drama interativo, narrativa hipertextual, entre outras. Há aqueles que defendem que o jogo é uma forma de contar uma história; aqueles que consideram o jogo como um formato independente da narrativa; e aqueles que estavam de um lado, mas já aceitaram o outro.

Este “disputa” entre a Narratologia e Ludologia, apesar de não mais fazer sentido em função do reconhecimento de cada campo, das peculiaridades dos formatos e da complementaridade entre eles, foi um debate muito útil para pontuar o campo de estudos de jogos e levantar questões sérias sobre o assunto.

O conceito de Jogo Narrativo é composto através das características aparentemente independentes do jogo e da narrativa. A prática de jogar não é nova, sua origem, segundo Huizinga (2008) está atrelada a da própria civilização. As regras, o deslocamento espacial e temporal para uma realidade diferente, a competição são alguns elementos que constituem o jogo e que também estão presentes no jogo narrativo de *videogame*.

Da mesma maneira, a narrativa já era usada nas culturas orais para transmitir as tradições dessas sociedades. A estrutura mitológica, por exemplo, definida pela jornada de um herói sobre adversidades, espelhava o crescimento espiritual do indivíduo frente aos ritos de passagem e amadurecimento. Hoje, esta mesma estrutura é usada na elaboração de roteiros cinematográficos e romances. Além de ser um tema de fácil identificação para o jogador, a jornada do herói, formulada através do trabalho de Joseph Campbell (2007), possui outra característica que torna seu uso compatível com a linguagem de programação no desenvolvimento de jogos: é uma estrutura composta por unidades de significação fixas, blocos gerais que podem ser adaptados e ordenados de várias maneiras, mas que estarão sempre presentes representando algo específico.

Pensar a narrativa no jogo como uma sequência de unidades com significados claros facilita o entrosamento com o planejamento e programação do jogo e suas regras, que utilizam a linguagem procedimental. Desta forma, a construção de uma obra narrativa lúdica é facilitada pela lógica estrutural/formalista, que se aproxima mais da linguagem de programação e da inteligência artificial clássica – resumidamente, a teoria clássica da inteligência artificial caracteriza-se por um conjunto de regras lógico-formais que geram

representações simbólicas com base em instruções elementares (algoritmos) (REGIS, 2010, 5).

O jogo narrativo de aventura utiliza aspectos lúdicos (regras, objetivos, exploração, ação) e narrativos (roteiro, enredo, personagens) de forma complementar com a finalidade de imergir o jogador em um mundo ficcional no qual construirá, através de ações e interpretações, uma estrutura dramática coerente.

A complementaridade é fundamental para entender o jogo narrativo. A importância do lúdico, do comportamento mais ativo, é essencial – facilmente percebido quando um jogador não mexe seu personagem: nada acontece. Entretanto, ao acrescentar uma história, o jogo torna-se uma experiência mais rica em função da soma dos diferentes prazeres que cada formato possui. No caso de um jogo narrativo de aventura, a experiência, se aceita pelo jogador, inclui o prazer da ação com efeitos lógicos e contextualizados, o prazer da vitória (ou satisfação por buscá-la), identificação emocional com os personagens, enredo e mundo, suspense e fim da tensão (conquistas) e crescimento espiritual através da jornada do herói. É claro que esses prazeres e sensações não são obrigatórios em todos os jogos e não ocorrem necessariamente ao mesmo tempo, em qualquer jogo ou com todo jogador. Contudo, são experiências válidas e possíveis de acontecer.

### 1.1 Ludologia x Narratologia

Os primeiros anos dos estudos acadêmicos sobre jogos (década de 1990) foram marcados pela discussão entre narratologia (jogos como histórias) e ludologia (jogos como algo único) (JUUL, 2005, p. 15). Narratologia originou-se da *Poética* de Aristóteles e do estudo da narração de histórias, como romances e filmes, e hoje é usado em um sentido muito mais amplo. Ludologia teve sua origem em 1982, com Csikszentmihalyi, mas popularizou-se através de Frasca (1999) como um campo acadêmico separado da Narratologia. O autor (FRASCA, 1999, p. 2) propõe o uso do termo para organizar o campo de estudo, não como oposição à narratologia, mas como complemento. Nesta perspectiva, a ludologia não deve excluir a narrativa, mas considerá-la como mais uma característica possível do jogo.

No começo do estudo de jogos, os ludólogos pretenderam criar um campo específico, impedindo sua inclusão em um campo maior. Por isso, seus argumentos eram radicais contra a aproximação com o estudo da narrativa, uma área já consolidada. Entretanto, o debate

deixou de ser uma oposição e passou a ser pontos de vista de um mesmo objeto. Hoje, a Ludologia é reconhecida e a narrativa é aceita dentro do jogo, apesar de ainda serem campos distintos. Juul (2005, p. 12-13) admite que já foi um ludólogo exclusivo (excluindo a narrativa/ficção do jogo). Hoje, sua posição é de que *videogames* são baseados em regra e ficção.

O estudo de jogos deve ser realizado através de perspectivas da narratologia e ludologia. Este debate, apesar de não mais fazer sentido, é bastante útil para se pensar os jogos eletrônicos. Desta maneira, conhecer os argumentos de cada grupo é fundamental para se alcançar o equilíbrio conceitual do objeto.

A Narratologia afirma que os jogos são mídias para se contar histórias. Por sua vez, a Ludologia considera as histórias e os jogos como estruturas diferentes e opostas (AARSETH, 2004). Juul (2003) enumera algumas características do jogo com base em diversos autores: sistema formal, regras, objetivos, conflitos e realidade alternativa. A inclusão de regras especifica bem o conceito, pois apesar de estar no campo da brincadeira, segue uma configuração básica. De maneira geral, as regras são possibilidades de ação, a mecânica possível e os objetivos (obrigatórios, opcionais ou inexistentes) – ou seja, em relação à ação do jogador, é o que pode ser feito, como será feito e com que finalidade. Para Salem e Zimmerman (2004, p. 80; 141) caracterizam-se como a organização estrutural do sistema, definindo o que o jogador pode ou não fazer e a relação entre a entrada e saída de dados.

Ludólogos defendem a autonomia dos jogos perante a narrativa; Eskelinen (2004, p. 37, tradução nossa) resume o seguinte:

Uma seqüência de eventos representados constitui um drama, uma seqüência de eventos acontecendo, uma performance, uma seqüência de eventos recontados, uma narrativa e, talvez, uma seqüência de eventos produzidos pela manipulação de equipamentos e seguindo regras formais constitui um jogo.<sup>3</sup>

A ludologia, assim como os jogos que ela estuda, não está relacionada a histórias e discursos, e sim a ações e eventos (ESKELINEN, 2004). Um jogo pode até conter uma história, mas esta é secundária, pois somente a simulação permite ações que a narrativa proíbe. No caso de ficções hipertextuais, o indivíduo é um explorador, não um jogador. Aarseth (1997, p. 110) afirma que, do ponto de vista que considera os jogos de aventura como história (e ele não se inclui), a participação do usuário completa lacunas na narrativa criada pelo texto, que só continua através do envolvimento do usuário. Entretanto, considera que

---

<sup>3</sup> Tradução livre de: “*A sequence of events enacted constitutes a drama, a sequence of events taking place a performance, a sequence of events recounted a narrative, and perhaps a sequence of events produced by manipulating equipment and following formal rules constitutes a game.*”

estas lacunas não são fenômenos narrativos, mas estruturais do jogo (AARSETH, 1997 p. 111).

A principal crítica de Aarseth (1997, p. 107) sobre a comparação dos jogos à literatura é colocar o jogo no mesmo campo do romance e considerar que seu objetivo seja alcançar o mesmo nível de sofisticação. Para ele, jogo não pode ser uma obra de ficção porque sua dinâmica é diferente – o jogo baseia-se em tentativa e erro para ser completado (AARSETH, 1997, p. 50).

Sobre a poética contemporânea gerada por computador, Aarseth (1997) argumenta que o problema não é o uso da narrativa, mas seu uso (gêneros e formatos) como ideal da nova literatura, o que gera objetivos irrealistas ou irrelevantes. Além disso, o uso da literatura tradicional de forma não crítica atrapalha a investigação dessas novas formas ergódicas<sup>4</sup> que se diferem das mídias narrativas (AARSETH, 1997, p. 141). O autor afirma que não se deve tentar criar “máquina-autor”, o esforço na geração de literatura baseada em computador deve focar no computador como instrumento literal, uma ferramenta para a literatura ergódica e o cibertexto<sup>5</sup>: “o que precisamos é [...] simulações de mundos com intrigantes emergentes, interessantes o suficiente para fazer pessoas reais quererem gastar tempo e energia criativa lá”<sup>6</sup> (AARSETH, 1997, p. 141, tradução nossa).

Contudo, Murray (2003) – uma narratóloga – não propõe uma obra totalmente computadorizada, onde a figura humana só participa na hora de jogar. Pelo contrário, ela afirma que o jogador não é co-autor, é ator (MURRAY, 2003, p. 124) e o autor (humano), após estipular as definições básicas (primitivas, física moral, eventos), deve desempenhar um papel modelador, dando coerência aos enredos (MURRAY, 2003, p. 197). Desta forma, a criação da narrativa não é do sistema, mas um resultado da relação entre autor (regras e plástica), do jogador (agência, interpretação) e do meio (console, interface, representação).

Aarseth (1997, p. 139) enumera cinco razões para não se utilizar os conceitos da poética tradicional (aristotélica):

- a) as falhas de um sistema autoral são mais interessantes que seu sucesso; para ele, “técnicas de inteligência artificial não são inteligentes o suficiente para

<sup>4</sup> Aarseth (1997) utiliza o termo ergódico para caracterizar um tipo de “leitura” em que o significado da obra é construído através do esforço não-trivial (movimentação física) do indivíduo ao examinar o texto.

<sup>5</sup> Aarseth (1997) define cibertexto como uma gama de possíveis textualidades onde as diferenças funcionais das partes desempenham papel importante na determinação do processo estético. O foco na tradicional trindade autor/emissor, texto/mensagem e leitor/receptor é transferido para a relação cibernética entre os vários “participantes” da máquina textual.

<sup>6</sup> Tradução livre de: “*What we need is [...] simulated worlds with emergent intriguants, interesting enough to make real people want to spend time and creative energy there*”.

- emular dramaturgos ou autores de ficção tradicionais”<sup>7</sup> (AARSETH, 1997, p. 139, tradução nossa);
- b) dramaturgos humanos não precisam improvisar ação durante a leitura e muito menos lidar com um personagem com vontade própria;
  - c) autores humanos podem mudar o gênero da obra ou seus objetivos sem problemas e em tempo real;
  - d) se o sistema é programado para acabar quando determinada ação for executada, logo o jogador aprenderá a evitar esta situação;
  - e) seduzir o usuário para o sistema ter sucesso significa jogar sobre seus instintos básicos ( vaidade, libido e etc.); entretanto, esta não é a maneira de alcançar os ideais aristotélicos.

Em jogos de aventura, ao invés de uma trama narrada, o que ocorre é a produção de uma sequência de atividades oscilantes efetuadas pelo usuário (AARSETH, 1997, p.112). Aarseth (1997, p. 114) sugere o uso do termo “intriga” para definir a trama em um cibertexto. Este termo se diferencia da intriga dramática por não ser camuflada dentro da ficção; a intriga ergódica é direta sobre o usuário e precisa apresentar mais de um desfecho explícito.

Aarseth (1997, p. 140) defende que um sistema de jogo sem a presença de narrativa autoral ou estrutura dramática depende apenas das qualidades do modelo de simulação para a jogabilidade<sup>8</sup> e realismo. Este modelo não poderia, portanto, ocultar um *design* simplista através de intervenções de cima (*top down*). Neste caso, a crítica é sobre usar a narrativa como ferramenta para camuflar possíveis limitações interativas.

Um argumento importante relacionado à defesa da Ludologia é a afirmação de que observadores são passivos e jogadores, ativos (FRASCA, 1999, p. 5); assim, ver um jogo (narrativa) é diferente de jogar um jogo. Juul (2001) afirma que a participação ativa do jogador gera uma experiência tão forte que a maioria das pessoas troca de posição corporal: nas narrativas, o corpo é inclinado para trás; nos jogos, o corpo inclina-se para frente. É possível interpretar, neste caso, que a postura inclinada para trás representa um estado passivo, relaxado, preparado apenas para receber informação.

Por outro lado, autores que trabalham com a questão da leitura, como Roger Chartier (1996), Michel de Certeau (1998) e Eco (1994; 2004), têm uma posição muito diferente. Para eles, a leitura é prática criadora de sentidos, não reduzidas exclusivamente às intenções do

---

<sup>7</sup> Tradução livre de: “artificial intelligence techniques are simply not intelligent enough to emulate traditional fiction authors or dramatists.”

<sup>8</sup> Jogabilidade, de forma geral, representa a experiência de se jogar um jogo; envolve questões como uso do controle, desafios e dificuldade, duração e quantidade de vezes que pode ser jogado.



autor. O material e as formas de ler são decisivos na produção de sentido do texto. O conteúdo não está pronto, ele é uma obra aberta que ganha significado através do trabalho do leitor. Grosso modo, qualquer leitura pode ser considerada ergódica, pois envolve esforço físico, como o movimento dos olhos, cabeça, a postura corporal, se é lida em silêncio ou em voz alta etc.

Os ludólogos radicais não percebem (ou optam por não perceber) que a leitura, em si, já é uma atividade. De fato, se um leitor (observador) for passivo, a noção clássica de narrativa não se aplicaria ao jogo. Entretanto, se considerado o papel participativo de qualquer audiência sobre a obra, o elemento “atividade” (ação) cessa de ser um limitador no uso do conceito de narrativa em jogos de *videogame*. Pelo contrário, permite a exteriorização e concretização de importante parte das atividades mentais de um espectador/leitor. A narrativa, para ser compreendida, precisa de um processo ativo de análise. Na narrativa tradicional, este processo ocorre na mente de cada um; no jogo, o jogador é forçado a atuar diretamente no mundo para testar o mapa mental da ação e espaço narrativo criado por ele. Os ludólogos consideram que o leitor/espectador é passivo, sua ação se limita ao campo mental (basicamente, interpretação e criação de sentido); já o jogador é ativo, desempenha uma ação concreta relacionada ao mundo criado (agência). Por isso, jogador e leitor/espectador, jogo e narrativa, não poderiam ser estudados dentro de um mesmo campo. Importante aqui é escolher bem as palavras: não podem ou não devem? Realmente, jogos não devem ser estudados como um subcampo da narratologia, mas não se podem excluir conceitos narrativos em função disso. O jogo narrativo permite que o papel mental do leitor/espectador (criação de sentido, interpretação, montagem, disjunção de probabilidade, passeios inferenciais) seja exteriorizado em ações representadas na tela; a ação mental se transforma em conteúdo perceptível pelos sentidos. Assim, usar o papel ativo do jogador para descaracterizar a aproximação da narrativa não é válido como argumento defensor da ludologia.

Frasca (1999, p. 4) faz uma analogia interessante entre o processo de jogar e o esquema narrativo. Este esquema, criado por Bremond, descreve as possibilidades que um autor possui sobre a história (tarefa → aceitação → ação: conquista ou derrota). Por sua vez, o processo de jogar é formado por um início, desenvolvimento e resultado – triunfo ou derrota. O início é um passo anterior ao jogo propriamente dito, onde as regras são definidas e aceitas pelos jogadores. O resultado é o passo final onde, de acordo com as regras, um vencedor ou perdedor é designado. Frasca, no entanto, afirma que apesar das semelhanças estruturais, jogo e narrativa são diferentes. O jogo é um conjunto de possibilidades (geral), enquanto a narrativa é um conjunto de ações encadeadas (causais) – a história só se forma quando o autor

opta o caminho a ser seguido. Por outro lado, é possível interpretar que a diferença não os afasta, pois, em um jogo, a trama também se constitui através das ações do jogador – a trama “oficial” (elaborada pelo autor) se forma se o jogador realizar as opções corretas<sup>9</sup>.

Da mesma forma como alguns argumentos são defendidos na Ludologia, a Narratologia também exagera no uso de ideias defensoras. Um exemplo de uso claro é a definição geral que Zimmerman (2004) dá para narrativa: sequência de eventos representados através de uma linguagem que causa uma mudança de estado e se constitui através de padrão e repetição. Realmente, através desta definição, qualquer jogo pode ser uma narrativa. Entretanto, isso não significa que possua história ou enredo pré-estabelecido. Outro bom exemplo é a afirmação de Murray (2003, p. 142) sobre o jogo Tetris: para a autora, ele possui um claro conteúdo dramático, pois é “uma encenação perfeita da vida sobrecarregada dos norte-americanos nos anos 90”<sup>10</sup>.

Murray (2003) afirma que algumas histórias não podem ser contadas em um determinado meio e tempo e que essas histórias refletem e determinam o que o indivíduo pensa sobre si e o mundo. Uma nova mídia expressiva permite contar histórias que não eram possíveis de contar (MURRAY, 2004, p. 8); o computador consegue oferecer uma extensão do poderio humano, ele representa melhor algumas modalidades do conhecimento – o drama, assim, através da presença sensorial e de um ambiente participativo, poderia ser contado de uma forma melhor (MURRAY, 2003).

Para Murray (2004, p. 3), apesar dos jogos e narrativas incluírem elementos competitivos e desafiantes, a história vem antes do jogo. Contudo, ela considera narrativa e jogo como experiências sobrepostas (MURRAY, 2004, p. 8). Os dois formatos devem ser interpretados como uma questão de grau: um jogo enfatiza as ações do jogador; uma narrativa foca no enredo – a partir do momento em que o jogador é de alguma forma protagonista do mundo ficcional, ação do jogador e evento do enredo começam a se fundir (MURRAY, 2004, p. 9).

Jenkins (2004, p. 119-120), sobre esta questão, sugere alguns argumentos que todos deveriam concordar:

- a) nem todos os jogos contam histórias; jogos podem ser abstratos, expressivos e experimentais;
- b) muitos jogos possuem ambições narrativas;

---

<sup>9</sup> Corretas no sentido de que foram pensadas anteriormente de acordo com uma lógica autoral.

<sup>10</sup> O argumento de Murray chama atenção por seu extremo caráter subjetivo. Tetris é um jogo abstrato criado em 1984 pelo engenheiro russo Alexey Pajitno com base em seu gosto pela matemática – a princípio, em nada tem a ver com a realidade dramática norte-americana da década de 1990...

- c) a análise narrativa não precisa ser inflexível; o objetivo deve promover a diversificação do gênero, estética e público;
- d) a experiência de um jogo não pode ser simplesmente reduzida à experiência de uma narrativa;
- e) se alguns jogos contam histórias, eles não contam da mesma forma que as outras mídias.

Segundo Jenkins (2004, p. 2, tradução nossa):

Uma discussão sobre as potencialidades narrativas dos jogos não significa privilegiar a narrativa sobre todas as outras possíveis coisas que jogos podem fazer, mesmo se sugerirmos que se os *designers* de jogos contarão histórias, eles devem contá-las direito.<sup>11</sup>

Apesar de formatos independentes – um jogo sem narrativa ainda é jogo, assim como uma narrativa sem jogo continua sendo uma narrativa –, quando estudados juntos, de fato, não existe oposição entre o pensamento ludologista e narratologista – os dois reconhecem a existência do outro dentro de cada objeto de estudo. Sobre isto, Murray (2005, p. 3, tradução nossa) afirma o seguinte:

Aqueles interessados em jogos e histórias vêem elementos do jogo em histórias e elementos da história em jogos. (...) Estudos sobre jogos, como qualquer busca organizada de conhecimento, não é uma competição de soma zero, mas um quebra-cabeça multi-dimensional sem fim que todos nós estamos empenhados em resolver de forma cooperativa.<sup>12</sup>

O jogo não precisa de história para ser jogado. Um jogo como *Grand Theft Auto 4* (2008), apesar de possuir um enredo rebuscado, não obriga ao jogador acompanhá-lo, ele pode seguir as missões e finalizar o jogo sem precisar entender a trama. Entretanto, ao acrescentar um enredo que justifica as regras e objetivos, a narrativa passa a ocupar uma posição de destaque. Nos jogos, uma ação só se completa quando envolve a tarefa em si e uma justificativa contextual – faz-se algo baseado no enredo. É possível que um jogador chegue ao final do jogo sem notar o fundo narrativo, no entanto, a completude do evento só será realmente sentida e justificada através da narrativa – a experiência, desse modo, fica mais diversificada.

Um excelente exemplo da força da narrativa é o jogo *Limbo* (2011). O jogo começa com o personagem deitado em uma floresta; o cenário é preto e branco e usa vários trechos desfocados, criando um clima sombrio. Parece ser um menino, todo preto (uma sombra) e com os olhos brancos e brilhantes (Figura 01). A partir daí, o jogador deve guiar o

<sup>11</sup> Tradução livre de: “A discussion of the narrative potentials of games need not mean a privileging of storytelling over all the other possible things games can do, even if we might suggest that if game designers are going to tell stories, they should tell them well.”

<sup>12</sup> Tradução livre de: “Those interested in both games and stories see game elements in stories and story elements in game (...) Game studies, like any organized pursuit of knowledge, is not a zero-sum team contest, but a multi-dimensional, open-ended puzzle that we all are engaged in cooperatively solving.”

personagem pela floresta e outros locais, com o mesmo clima enigmático, vencendo obstáculos.



Figura 01 – Cena do jogo Limbo.  
Fonte: Limbo (2011).

Aparentemente, não há narrativa, mas, prestando atenção, há dois elementos claros que viabilizam uma interpretação dramática: o nome do jogo, que remete a um possível lugar pós-morte; e a presença de outra personagem, uma menina ajoelhada de costas para o "herói". Em um determinado momento, o jogador alcança essa menina, mas um obstáculo aparece e os afasta. O personagem continua movendo-se para a direita (clássica configuração de jogos de aventura em 2D) sem parar, enfrentando novos desafios. O fim do jogo ocorre ao conseguir transpor uma parede de vidro (o personagem é atirado em câmera lenta). Após cair, caminha mais um pouco para a direita e encontra a menina no mesmo local, ainda de costas, olhando para baixo. Ele se aproxima. Ela, sentindo sua presença, dá uma pequena tremida ao levantar a cabeça (como um pequeno susto) e corta para os créditos. Esses dois elementos permitem a criação de uma possível estrutura dramática, uma iniciativa apenas do jogador, pois não há nada explicando do que se trata aquele jogo: o personagem busca, no limbo, a mulher amada após uma experiência fatal dos dois (ela morreu antes e ele depois ou os dois juntos e ele tenta encontrá-la). É uma possibilidade dramática criada quase inconscientemente na tentativa de dar um sentido lógico para a ação; atitude condenável para os ludólogos, entretanto, apenas enriquece a obra, pois não diminui a importância do lúdico ao mesmo tempo em que permite aproximação sentimental com o personagem e sua "apaixonada" jornada.

Há inúmeras interpretações possíveis: os dois são irmãos; os dois estão mortos e o menino procura pela irmã; o menino cruza o Inferno para chegar ao Céu; é uma trajetória de um menino se transformando em homem etc. De fato, a falta de uma narrativa direta é o atrativo do jogo, pois estimula o jogador a criar sua própria versão dramática para os eventos. A experiência total do jogo, assim, depende destas especulações, seja através de um ato

privado (o jogador sozinho cria a narrativa), seja buscando versões em outras fontes (Wikipédia, amigos, *sites* de jogos etc.).

O uso da narrativa não exclui os aspectos lúdicos, pelo contrário, contextualiza e fortalece-os. O jogo, para ser caracterizado como tal, precisa de participação, que, através da narrativa, torna-se verossímil. Além de criar um ambiente atrativo emocionalmente, a história fornece a estrutura lógica para a disposição das regras do jogo (objetivos, poderes, personagens etc). Desta forma, situar a Ludologia em um campo independente, quase oposto a Narratologia, que exclui a narrativa, é perder o potencial criativo do meio. Felizmente, os estudiosos de jogos perceberam isso a tempo.

## 1.2 Conceitos

O conceito geral para jogo narrativo foi elaborado com base em diversos autores, tanto do campo de estudos da narrativa quanto dos jogos. Entretanto, antes de entrar propriamente na definição de jogo narrativo de aventura, é importante esclarecer algumas características que compõem os conceitos de **narrativa** e **jogo** (independente se o suporte é eletrônico ou não) e dos elementos que se relacionam com eles, como história, enredo, ficção, regras etc.

### 1.2.1 Narrativa

Segundo o *Dicionário de Narratologia*, de Reis e Lopes (1987, p. 262), o termo “narrativa” pode ser entendido de diversas formas: como enunciado, como conjunto de conteúdos representados por esse enunciado, como ato e modo de relatar. Genette (*apud* REIS; LOPES, 1987, p. 189) considera **narrativa** como o produto do ato da **narração**; esta, como ato produtivo do narrador; e, por fim, **história** como a sucessão de acontecimentos que constituem o significado ou conteúdo narrativo. É possível verificar através destas definições uma separação entre o plano do conteúdo (sequências de ações, relações entre personagens, ambientes) e o plano da expressão (discurso narrativo propriamente dito). Esta dicotomia é fundamental para compreender como uma história pode ser veiculada por diferentes meios de

expressão sem se alterar significativamente<sup>13</sup>. Na presente dissertação, o termo “narrativa” é usado de forma geral para fazer referência tanto ao conteúdo narrado (história) quanto ao modo (discurso). A narrativa, assim, envolve a história, sua estrutura e a forma de contar.

Para Leite (2007, p. 90) a narrativa é o termo geral para “prosa de ficção” e, por sua vez, esta é um tipo de discurso representativo, mimético. A relação entre a narrativa e a ficção também pode ser vista em Humberto Eco. O autor (ECO, 1994, p. 125-126) cita uma distinção entre narrativa natural e artificial: a primeira descreve fatos que ocorreram na realidade; a segunda é “representada pela ficção, que apenas finge dizer a verdade sobre o universo real ou afirma dizer a verdade sobre o universo ficcional”. Além disso, propõe uma definição para ficção “como uma narrativa em que as personagens realizam certas ações ou passam por certas experiências e na qual essas ações e paixões transportam a personagem de um estado inicial para um final” (ECO, 1997, p. 127).

Uma questão importante relacionada ao estudo da narrativa é a oposição entre história e enredo. Esta distinção envolve duas escolas literárias: a formalista russa e a anglo-americana. Para a primeira, a dicotomia ocorre entre fábula e intriga; para a segunda, entre história (*story*) e trama (*plot*). Fábula, segundo os formalistas russos, é o conjunto de acontecimentos comunicados pelo texto narrativo ordenado linearmente antes de ser elaborado e transformado em intriga; esta é a organização macroestrutural do texto narrativo e caracteriza-se pela apresentação dos eventos segundo determinadas estratégias discursivas. (REIS; LOPES, 1987, p.151; 197). Por outro lado, história é a sequência de eventos temporalmente ordenados que provoca no leitor/ouvinte o desejo de saber o que vai acontecer e trama é relação causal entre os eventos narrados, a configuração lógico-intelectual da história (REIS; LOPES, 1987, p. 320-321). De qualquer forma, como as definições dos termos são muito próximas, acabam sendo confundidas no uso; o que não diminui a confiabilidade sobre o conteúdo.

Propp (2010, p. 113) admite que não exista uma única definição para a palavra enredo, então propõe uma que seja adequada aos contos de magia através da seguinte lógica: todo conteúdo de um conto pode ser resumido por meio de frases curtas (“o dragão rapta a donzela”); todos os predicados (ações) dão a composição do conto e todos os sujeitos, complementos e demais partes da oração constituem o enredo; assim, a mesma composição pode servir de base para enredos diferentes.

---

<sup>13</sup> Juul (2001, p. 3) cita esta propriedade da narrativa de poder ser traduzida para diferentes mídias e usa dois jogos e filmes como exemplo: *Star Wars* (filme para jogo) e *Mortal Kombat* (jogo para filme).

Eco (1997, p. 85) define fábula como a lógica das ações e a sintaxe das personagens, curso dos eventos ordenado temporalmente, e enredo como a história como de fato é contada, conforme aparece na superfície. Jenkins (2004, p. 126) afirma que enredo é a configuração estrutural de todos os eventos causais apresentados na narrativa e história (fábula) é a construção mental do espectador da cronologia destes eventos. De acordo com este modelo, a compreensão narrativa é um processo ativo do espectador.

Devido à proximidade dos conceitos, esta dissertação optou por utilizar os termos *história* e *enredo* com base nas definições dos autores citados anteriormente, principalmente da escola formalista russa e a anglo-americana. Assim, história é o conteúdo básico, formado pelas menores unidades de significação da narrativa<sup>14</sup> (aquilo que é contado), e enredo é a estruturação da história através de linguagem específica e um encadeamento lógico (como aquilo é contado).

O campo de estudos da narrativa é muito amplo. Na tentativa de facilitar a pesquisa, optou-se por focar somente algumas características que se relacionassem, direta ou indiretamente, com o desenvolvimento de jogos narrativos. Assim, três itens se destacam: a tradição formalista na construção da narrativa e o estudo do mito; o papel ativo do leitor/jogador; e a tipologia do narrador como jogador.

### 1.2.1.1 Estrutura Mitológica

Antes de entrar na estrutura dramática propriamente dita, formada por conceitos formais e a jornada do herói, é necessário expor os estudos de dois autores fundamentais: Vladimir Propp (2010) e Joseph Campbell (2007).

Propp (2010) estuda as formas dos contos de magia russos, descrevendo as partes que os constituem e as relações destas partes entre si e com o conjunto. Morfologicamente, o estudo do conto deve priorizar a ação do personagem (“o que”); quem faz e como faz são questões para um estudo complementar (PROPP, 2010, p. 21). Para o autor, o conto é formado por partes constituintes básicas, elementos constantes e permanentes. Estes elementos são as **funções** dos personagens, que permanecem inalterados nos diferentes contos (PROPP, 2010, p. 22). Apesar das funções serem básicas na construção do conto, há outros elementos importantes para a experiência. Propp (2010, p. 94) define que para a construção

<sup>14</sup> Chamadas de Motivos, por Vesselóvski; Elementos, por Bédier; e Funções, por Propp (PROPP, 2010, p. 21).

total são utilizados também elementos de união e motivações; formas de entrada em cena dos personagens e elementos atributivos ou acessórios. Outras características relacionadas às funções são: o número de funções é limitado; a sequência das funções é sempre idêntica<sup>15</sup>; e todos os contos são monotípicos quanto à construção.

Propp (2010, p. 26) ao definir as funções do personagem constrói uma estrutura do conto maravilhoso, contendo trinta e uma funções. Basicamente, as funções do conto podem ser organizadas em quatro fases: parte preparatória, nó da intriga, entrada do herói e retorno do herói<sup>16</sup>.

#### Parte preparatória:

1. Afastamento (um dos membros da família sai de casa);
2. Proibição (imposta ao herói);
3. Transgressão (da proibição; introduz o antagonista);
4. Interrogatório (o antagonista procura obter uma informação);
5. Informação (o antagonista recebe informações sobre sua vítima);
6. Ardil (o antagonista tenta ludibriar sua vítima para apoderar-se dela ou de seus bens);
7. Cumplicidade (a vítima deixa-se enganar, ajudando, assim, involuntariamente, seu inimigo).

#### Nó da intriga:

8. Dano (o antagonista causa dano ou prejuízo a um dos membros da família);
- 8-A. Carência (falta alguma coisa a um membro da família, ele deseja obter algo).

#### Herói entra no conto:

9. Mediação (é divulgada a notícia do dano ou da carência, faz-se um pedido ao herói ou lhe é dada uma ordem, mandam-no embora ou deixam-no ir);
10. Início da reação (herói-buscador aceita ou decide agir);
11. Partida (herói sai de casa);
12. Primeira função do Doador (herói submetido a uma prova; prepara o herói para receber um meio ou auxiliar mágico);
13. Reação do herói (reage diante das ações do futuro doador; pode ser positiva ou negativa);

<sup>15</sup> Esta regra se aplica somente ao folclore (PROPP, 2010, p. 23); os contos criados artificialmente não se submetem a ela. Entretanto, o que pode ocorrer é a sequência não apresentar todas as funções, mas o desenvolvimento será o mesmo.

<sup>16</sup> Esta classificação em fases gerais não é feita por Propp, apesar de ele nomear algumas, como parte preparatória e nó da intriga (PROPP, 2010, p. 31).



14. Recepção do meio mágico (o meio mágico passa às mãos do herói: animais, objetos mágicos ou qualidades);
15. Deslocamento (o herói é transportado para o local onde se encontra o objeto que procura para reparar o dano ou carência);
16. Combate (com antagonista; resultado é o próprio objeto da procura);
17. Marca (o herói é marcado);
18. Vitória (antagonista é vencido);
19. Reparação do dano ou carência (clímax; recuperação do objeto da busca).

Retorno do herói:

20. Regresso (retorno do herói; pode ou não tomar aspecto de perseguição);
21. Perseguição (o herói sofre perseguição);
22. Salvamento (o herói é salvo da perseguição).

Neste momento, o conto pode dar início a uma nova sequência (série de funções) de 8 a 15 e depois retornar à função 23.

23. Chegada incógnito (o herói chega incógnito a sua casa ou a outro país);
24. Pretensões infundadas (falso herói apresenta pretensões infundadas);
25. Tarefa difícil (proposta ao herói);
26. Realização (a tarefa é realizada);
27. Reconhecimento (o herói é reconhecido pela marca, pelo objeto ou pela realização da tarefa difícil);
28. Desmascaramento (o falso herói ou antagonista ou malfeitor é desmascarado);
29. Transfiguração (herói recebe nova aparência);
30. Castigo (o inimigo é castigado);
31. Recompensa (herói se casa e sobe ao trono ou recebe recompensa/compensação).

A criação artificial de um conto pode ser a simples escolha das funções, ordenando-as de alguma forma, omitindo elementos ou não (PROPP, 2010, p. 111). Com base nisto, um jogo narrativo pode ser definido como uma sequência de funções, onde os tipos e a ordem são feitas pelo jogador (sempre sobre opções elaboradas pelo desenvolvedor do jogo)<sup>17</sup>.

A estrutura em funções do conto maravilhoso de Propp se assemelha muito ao monomito de Campbell – a aventura mitológica do herói é, segundo Campbell (2007, p. 36),

<sup>17</sup> Exemplo de estrutura: função 1 (ação A, B ou C) > função 2 (ação D, E, F) > função 3... → sendo que as ações são performances do jogador sobre determinada tarefa (escolha de fala, percurso, combate) e uma ação pode ser uma função posterior (ex: ação E = Função 7).

uma “magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: *separação-iniciação-retorno* – que pode ser considerada a unidade nuclear do monomito”.

Propp (2010) não avalia o conteúdo, a mensagem; ele foca na forma, na estrutura comum do conto maravilhoso. Já Campbell (2007) estuda a forma como reflexo da *psique*; o importante é como a mensagem se forma por trás do mito. Para isso, utiliza a psicanálise e todo o campo do inconsciente e dos sonhos.

O sonho e o mito simbolizam a dinâmica da *psique*. O sonho é mais individual, enquanto o mito é válido para toda a humanidade – “o sonho é o mito personalizado e o mito é o sonho despersonalizado” (CAMPBELL, 2007, p. 27). Segundo Campbell (2007, p. 251; 254), mitologia é psicologia confundida com biografia, história e cosmologia; é expressão simbólica dos desejos, temores e tensões inconscientes e forma de comunicar a sabedoria – ou seja, é produto do inconsciente e do consciente (tradição). A função primária da mitologia é fornecer os símbolos que permitem o espírito humano avançar. Campbell (2007), através de uma visão psicanalítica, afirma que, no processo de amadurecimento, o indivíduo transfere para o mundo interno a ênfase de sua vida. Este mundo (reino) é o inconsciente infantil (o indivíduo o penetra durante o sono), lá reside toda a mágica da infância. Este argumento justifica a tarefa do herói de se retirar da cena mundana e iniciar sua jornada e, assim, “combater os demônios infantis de sua cultura local” (CAMPBELL, 2007, p. 27). Devido aos mitos refletirem fantasias infantis, a assimilação é facilitada, pois lembram algo já conhecido (CAMPBELL, 2007). O uso, portanto, de uma estrutura mítica clássica faz referência a fantasias inconscientes, promovendo a aceitação da narrativa.

A mente humana possui forças psicológicas ocultas, que não se sabe possuir ou que não tem coragem de assumir. Essas forças ameaçam as bases seguras do homem (que o constituem como indivíduo), pois permitem a abertura de portas para a aventura de se redescobrir. O reino mitológico é constituído por estas forças que o indivíduo carrega dentro de si (CAMPBELL, 2007, p. 19). Assim, é formado por seres que refletem as forças psicológicas aparentemente inconscientes ou que sofrem resistência. O indivíduo transfere para a ficção (história, narrativa, mito) elementos que o constituem enquanto ser (conscientes, inconscientes, reprimidos ou recalcados). Para Eco (1994, p.93):

ao lermos uma narrativa, fugimos da ansiedade que nos assalta quando tentamos dizer algo de verdadeiro a respeito do mundo. Essa é a função consoladora da narrativa – a razão pela qual as pessoas contam histórias e têm contado histórias desde o início dos tempos. E sempre foi a função suprema do mito: encontrar uma forma no tumulto da experiência humana.

O processo de amadurecimento do indivíduo é criado através da jornada do herói – suas duas tarefas básicas são: retirar-se da vida comum, iniciando a jornada em que enfrentará

desafios para penetrar no domínio da experiência e da assimilação das imagens arquetípicas; e retornar, transfigurado, e ensinar a lição de vida que aprendeu (CAMPBELL, 2007, p. 27-28).

A aventura do herói pode ser resumida da seguinte forma:

um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes (CAMPBELL, 2007, p. 36).

Vogler (2006) faz uma interpretação e adaptação bem interessante sobre o *Herói de Mil Faces* de Campbell, apesar de seu estudo ser mais voltado à estrutura clássica do cinema. Ele faz uma comparação entre a sua *Jornada do Escritor* e a *Jornada do Herói*. Maciel (2003) ao tratar dos fundamentos do roteiro de cinema e TV, propõe uma estrutura baseada em Syd Field e Vogler (que, por sua vez, basearam-se em Campbell): exposição-ataque-complicação-clímax-resolução<sup>18</sup>. Na tabela 01 foram agrupadas, além da jornada do escritor e do herói, as funções de Propp, a estrutura do roteiro de Syd Field e a tragédia de Aristóteles:

Tragédia de Aristóteles		Jornada do Herói	Funções do personagem	Jornada do Escritor	Roteiro de Syd Field			
Início	Intriga	Mundo cotidiano	Situação inicial	Mundo comum	Exposição			
	Mudança	Chamado à aventura	Afastamento	Chamado à aventura	Ataque			
Meio	Desfecho	Peripécia, Patético e Reconhecimento	Proibição		Complicação			
			Transgressão					
			Interrogatório					
			Informação					
			Ardil					
			Cumplicidade					
			Dano					
			Carência					
			Recusa do chamado				Mediação	Recusa do chamado
							Início da reação	
	Partida							
	Auxílio sobrenatural	Primeira função do Doador	Encontro com o mentor					
		Reação do herói						
		Recepção do meio mágico						

<sup>18</sup> Esta “nova” versão, por ser utilizada pelos manuais de roteiros para filmes norte-americanos (*screenwriting*), é mais referenciada pela construção da narrativa nos jogos.

		Travessia do primeiro limiar	Deslocamento	Travessia do primeiro limiar	Plot point 1
		O ventre da baleia			
		O caminho de provas	Combate	Testes, aliados, inimigos	
			Marca	Aproximação da caverna oculta	
		Encontro com a Deusa	Vitória	Provação	Midpoint
		A mulher como tentação			
		Sintonia com o pai			
		Apoteose			
		A bênção última	Reparação do dano ou carência	Recompensa	Plot point 2
		Recusa do retorno	Regresso	Caminho de volta	
		Fuga mágica	Perseguição		
		Resgate com auxílio externo	Salvamento		
		Travessia do limiar de retorno	Chegada incógnito		
			Pretensões infundadas		
		Senhor de dois mundos	Tarefa difícil	Ressurreição	Clímax
			Realização		
			Reconhecimento		
			Desmascaramento		
			Transfiguração		
			Castigo		
Fim		Liberdade para viver	Recompensa	Retorno com o elixir	Resolução
	Ventura ou Infortúnio				

Tabela 01 – relação entre a jornada do escritor (VOGLER, 2007), jornada do herói (CAMPBELL, 2007), as funções do personagem (PROPP, 2010), roteiro de Syd Field (MACIEL, 2003) e a tragédia de Aristóteles (2005).

Fonte: O autor (2012)

A comparação entre as cinco jornadas demonstra a aproximação entre as estruturas. Esta estrutura dramática, conforme demonstrado, encontra-se em um número considerável de obras, sejam filmes, romances ou jogos de *videogame*. Neste caso em particular, além de envolver uma forma concreta de processo de amadurecimento do indivíduo e ser uma

estrutura que combina muito bem com a linguagem procedimental da programação dos jogos eletrônicos<sup>19</sup>, a jornada do herói possui mais três características fundamentais para a experiência interativa imersiva de jogar *videogame*: é uma aventura espacial, focada em ações físicas e fundamentalmente solitária<sup>20</sup>.

### 1.2.1.2 Leitor-jogador

Segundo Eco (2004, p. xi), todo texto é aberto, ou seja, possui a interpretação como princípio ativo e, assim, permite ao leitor fazer parte do quadro gerativo do próprio texto. O leitor possui um papel fundamental na história e no processo de contar a história (ECO, 1994, p. 7) – para o autor (ECO, 1994, p. 9), “todo texto é uma máquina preguiçosa pedindo ao leitor que faça uma parte do trabalho”.

A história é concebida terminada pelo autor, mas para o leitor, ela apresenta-se como em devir, sendo atualizada aos poucos (ECO, 2004, p. 93) – a cooperação interpretativa ocorre no tempo, é feita passo a passo. Para Eco (1994, p. 93): “ler ficção significa **jogar um jogo** (grifo nosso) através do qual damos sentido à infinidade de coisas que aconteceram, estão acontecendo ou vão acontecer no mundo real”. Fica claro aqui o papel ativo do leitor/espectador, mesmo exclusivo ao campo mental. Podem-se citar dois tipos de participação do leitor em um texto: as disjunções de probabilidade e os passeios inferenciais.

Disjunções de probabilidade são momentos em que o leitor é induzido a prever qual será a mudança de estado produzida pela ação e qual será o novo curso de acontecimentos (ECO, 2004, p. 94). O leitor ao assumir uma atitude proposicional configura um possível curso de eventos ou um possível estado de coisas (são chamados *mundos possíveis*<sup>21</sup>). Em um filme, por exemplo, é a tentativa de adivinhar quem é o assassino ou o que acontecerá com um personagem. A previsão pode ou não acontecer, a diferença entre elas é chamada de suspense<sup>22</sup>.

---

<sup>19</sup> “Autoria procedimental significa escrever as regras pelas quais os textos aparecem tanto quanto escrever os próprios textos. (...) Significa estabelecer as propriedades dos objetos e dos potenciais objetos no mundo virtual, bem como as fórmulas de como eles se relacionarão uns com os outros.” (MURRAY, 2003, p. 149). Desta forma, a programação é formada por unidades básicas de significação que podem ser arrumadas e executadas de diversas maneiras pelo jogador. A semelhança com a estrutura mitológica está nesta configuração básica da jornada, como uma ordenação quase fixa de funções/estágios.

<sup>20</sup> A escolha pela jornada do herói é estudada por Ryan (2009), tema tratado no capítulo 3.

<sup>21</sup> Este tema é tratado no capítulo 2.

<sup>22</sup> Este tema é tratado no capítulo 2.

Passeios inferenciais dizem respeito à consulta feita pelos leitores em sua própria experiência de vida ou seu conhecimento de outras histórias a fim de prever, complementar ou compreender o desenvolvimento de uma narrativa (ECO, 1994, p. 56). Para a cooperação ser possível, o texto deve se referir constantemente a outros conteúdos, sejam armazenados na memória do leitor ou em outras mídias, para, assim, o leitor sair do texto e se aventurar em previsões minimamente prováveis (ECO, 2004, p. 99). Este movimento pode ser simples como completar uma cena passada em um supermercado – neste caso, não é necessário descrever todas as prateleiras, o próprio leitor entende o conceito geral do estabelecimento –; ou mais complexo, como consultar um livro ou outra fonte para entender uma referência feita pela obra. Estes passeios são interessantes para pensar algumas obras de ficção, como o próprio *videogame*: constantemente, um jogador pesquisa na internet outras maneiras de vencer um inimigo ou, simplesmente, do ponto de vista puramente narrativo, pesquisa conteúdo explicativo sobre a história – como pode ocorrer nos jogos da série *God of War* (2005), que se baseia na mitologia grega.

A cooperação textual que Eco (2004) defende também é necessária no *videogame*. Entretanto, o diferencial é que a forma de participação é mais concreta, perceptível sensorialmente. O *videogame* traz para o sensível aquilo que o leitor apenas imaginava. As previsões realizadas pelas disjunções de probabilidade ou os passeios inferenciais podem estar disponíveis na forma audiovisual para o jogador. Um exemplo de disjunção de probabilidade ocorre no jogo *Resident Evil* (1996): o jogador leva o personagem até a porta que, finalmente, poderá ser aberta (antes, ele teve de solucionar uma série de ações); neste momento, corta para uma cena onde um ser corre pelos corredores do jardim na direção do herói; sua forma não é mostrada, apenas sua mão no momento em que toca a maçaneta da porta; corta de volta para o jogo, onde o monstro aparece para atacar o herói, cujo controle retorna ao jogador (Figura 02). Neste exemplo, ocorre a previsão sobre o que aparecerá e se deverá ser combatida ou não – o jogador pode enfrentar o monstro ou fugir; tudo dependerá de sua disposição, condição física do personagem (energia vital), tipo de arma e munição disponível.



Figura 02 – Momento do ataque de um monstro.  
Fonte: *Resident Evil* (1996).

### 1.2.1.3 Tipologia do narrador

Para entender o papel do leitor/espectador/jogador em uma narrativa é preciso conhecer os tipos de narrador, pois, em jogos, eles se confundem. Leite (2007, p. 25), com base no trabalho de Norman Friedman, descreve a tipologia do narrador em oito categorias: autor onisciente intruso, narrador onisciente neutro, narrador-testemunha, narrador-protagonista, onisciência seletiva múltipla, onisciência seletiva, modo dramático e câmera.

O autor onisciente intruso é o tipo de narrador com total liberdade de narrar, adotando um ponto de vista divino (LEITE, 2007, p. 26). Ele domina os canais de comunicação, onde predominam suas próprias palavras, pensamentos e percepções, e pode narrar da periferia dos acontecimentos ou do centro deles. O uso de um narrador onisciente intruso, que tudo sabe, controla, comenta, analisa e critica, não permite que o leitor esqueça que está diante de uma ficção (LEITE, 2007, p. 29). Este tipo não é benéfico em jogos, pois evidencia ainda mais a falta de controle do jogador sobre a simulação – ele é menos que um peão, pois nem suas decisões são independentes. O narrador onisciente intruso possui poderes divinos e jogar contra um deus não é viável. Nestes casos, uma solução é considerar o jogador como uma “espécie” de autor. No jogo *SimCity* (1989) (Figura 03), o jogador atua como o prefeito de uma cidade; seus poderes incluem construir o terreno (vales, montanhas, rios, vegetação), construir edificações, elaborar o planejamento urbano (zonas comerciais, residenciais e

industriais, ruas), administrar a cidade e acionar desastres (invasão de pernilongos, poluição tóxica, furacão, queda de OVNIS etc. – elas também podem ocorrer sem a permissão do jogador).



Figura 03 – Imagem de uma cidade.

Fonte: *SimCity* (1989).

Narrador onisciente neutro relata os eventos em terceira pessoa e evita tecer comentários, apesar da percepção predominante ainda ser sua (LEITE, 2007, p. 32). Ele conta a história de uma forma bem próxima, mas não participa dela, assumindo um ponto de vista neutro.

Narrador-testemunha ocorre em primeira pessoa; o narrador está dentro da narrativa e vive os acontecimentos de forma secundária, como testemunha – seu ângulo de visão é mais limitado, porém permite passar os acontecimentos aos leitores de forma mais direta e verossímil (LEITE, 2007, p. 37).

Narrador-protagonista é um personagem central na história; ele narra de uma posição fixa, limitado exclusivamente as suas percepções, pensamentos e sentimentos (LEITE, 2007, p. 43). O uso do narrador-protagonista é útil como discurso de um jogo. Nesta forma, há maior identificação com o personagem controlado pelo jogador, pois os dois compartilham memórias, desejos e decisões – o jogador fica íntimo de um personagem (normalmente, o protagonista).

Onisciência seletiva e onisciência seletiva múltipla não fazem uso do papel de um narrador, a história é contada diretamente da ação e mente do personagem, através das impressões que fatos e pessoas deixam nela (LEITE, 2007, p. 47). A diferença entre os dois é a quantidade de personagens utilizados que transmitem a história; a onisciência seletiva, como



no caso do narrador-protagonista, limita a apenas um centro fixo. No jogo *Dragon Age* (2009) (Figura 04), apesar de o jogador controlar um personagem principal, definindo nome, aparência física, personalidade e comportamento, há ainda outros personagens que fazem parte do grupo, cada um com sua própria biografia, poderes e interesses. Neste caso, percebe-se claramente uma configuração onisciente seletiva múltipla, pois a história como um todo é percebida através do somatório de todas.



Figura 04 – Cena de uma batalha entre os personagens e um monstro.  
Fonte: *Dragon Age* (2009).

O modo dramático elimina os estados mentais e limita-se a informação que os personagens falam ou fazem – o texto se faz através de uma sucessão de cenas (LEITE, 2007, p. 58). Trazendo para o campo do *videogame*, por se tratar de uma sequência de cenas, sem abstrações (estados mentais, sentimentos), a interpretação da ação fica para o jogador – é ele quem, com base no conteúdo informado pelo jogo, construirá um contexto sentimental para a ação. Quando não são informados sobre os pensamentos do personagem (suas intenções), os sentimentos do jogador podem atuar como se pertencessem ao personagem, aproximando o jogador do mundo simulado. Admitindo-se esta conexão emocional, nota-se aqui, aparentemente, duas vias que os sentimentos (estados mentais) podem circular: uma do jogo para o jogador e outra do jogador para o jogo. No primeiro caso, por exemplo, há jogos como *Mafia II* (2005) (Figura 05) que informam ao jogador, através de pensamentos narrados em *off*, o que se passa na cabeça do personagem e as razões por determinadas escolhas (o jogador apenas age em função destas escolhas prévias) – neste caso, ele é um gangster e o jogador não pode optar por ser outra coisa. O segundo tipo permite que sentimentos do jogador sejam impressos no personagem através de suas ações (escolha de falas, percursos, pactos e

aquisições) – o jogo *Dragon Age* (2009), por exemplo, permite maior poder configurativo para o jogador; no começo, apenas apresenta o histórico do personagem escolhido, mas depois transfere ao jogador as escolhas para o andamento da narrativa; gostar ou não de determinado companheiro de luta dependerá apenas do desejo, e ação, do jogador.



Figura 05 – Cena do jogo *Mafia II*.  
Fonte: *Mafia II* (2005).

A última categoria, câmera, representa a máxima exclusão do autor, pois tenta transmitir *flashes* da realidade, como se tivessem sido captados por uma câmera – a intenção é dar a impressão de neutralidade (LEITE, 2007, p. 62).

Essas categorias são úteis ao se pensar a narrativa de um jogo, pois o tipo de narrador representa a participação do jogador como personagem na história. Apesar de o jogador não ser o narrador (seu personagem pode ser, mas ele, não), a tipologia utilizada para contar a história está diretamente relacionada à jogabilidade, principalmente porque o tipo de narração escolhida para a história reflete diretamente na observação e compreensão externa, seja do próprio jogador ou de outra pessoa assistindo às partidas. A narrativa coerente, um dos produtos finais do jogo narrativo, é formada através das ações do jogador; assim, a narração é influenciada ou realizada através da participação direta deste indivíduo.

Um jogo, contudo, não precisa ser criado apenas com um tipo de narração. Em *God of War 3* (2010), a personagem *Gaia*, até certa altura do jogo, é uma narradora-testemunha, pois relata eventos na vida do herói, depois ela participa diretamente do enredo, transformando-se em um personagem em modo dramático; e *Kratos* (controlado pelo jogador) utiliza a onisciência seletiva e modo dramático, principalmente nas cenas de ação (Figura 06).



Figura 06 – Cena do jogo *God of War 3*.  
Fonte: *God of War 3* (2010).

### 1.2.2 Jogo

Diversos autores estudam o jogo, eletrônico ou não. Para explicar as diferentes características desta forma de entretenimento foram selecionados alguns autores: Johan Huizinga (2008), Gonzalo Frasca (1999; 2007), Jesper Juul (2001; 2003; 2005; 2006) e Espen Aarseth (1997; 2004) – cada um deles apresenta sua versão para o conceito e as peculiaridades do meio.

Três pontos sobre o estudo do jogo de Huizinga são fundamentais para este trabalho: o fato de ser uma atividade voluntária, criar uma realidade diferente e possuir regras. Frasca diferencia os conceitos de *play* e *game* através da presença, no segundo, de regras fixas e a busca por um resultado (objetivo). Juul enumera as características que definem o jogo e reafirma a importância das regras para uma experiência positiva. E Aarseth define as variáveis tipológicas relacionadas à experiência do jogo, como um processo que envolve o usuário, a interface e o sistema.

Com base nestes autores, uma definição geral para jogo é uma atividade livre, baseada em regras bem definidas que permitem que o jogador, através de ações sobre o sistema, busque um resultado com significado emocional.

### 1.2.2.1 Johan Huizinga

Huizinga (2008) descreve detalhadamente o significado da palavra jogo. Nas diversas línguas, a abstração do conceito e a importância que a sociedade dava às formas dos jogos originaram palavras inteiramente diferentes para nomeá-los. Na Grécia, por exemplo, não há um termo que sintetize o que é o jogo; ao contrário do que ocorre com o latim, que possui uma palavra para cobrir todo o terreno: *ludus*. Há iniciativas de criar novas significações com base em definições de outros autores. Frasca (1999) usa o termo *paidea* para se referir a jogos sem objetivo útil, voltado ao prazer do jogador, e o termo *ludus* para definir jogos com sistema de regras definindo vitória ou derrota. O *ludus*, portanto, estaria muito mais próximo da competição e *paidea*, da brincadeira. No presente trabalho, esta diferenciação não é realizada e o termo **jogo** engloba todos os tipos.

Antes de resgatar a presença do lúdico nos primórdios da civilização, é necessário definir as características básicas do jogo, principalmente porque elas permitem que ele seja relacionado às diversas formas culturais. Huizinga (2008, p. 33) define da seguinte forma:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

O jogo em geral possui seis características fundamentais: é uma atividade voluntária; representa uma realidade a parte; é um fenômeno cultural (tradição); segue determinadas regras (ordem); é realizado dentro de um limite de tempo e de espaço.

“Ser diferente da vida cotidiana” e “limites de tempo e espaço” representam o deslocamento para uma realidade independente. O jogador é transportado para uma simulação que lhe permite ser um participante direto. A tensão (competição) e alegria (divertimento) mascaram o fato de ser apenas um jogo e colaboram com o isolamento sensível do jogador: ele fica cada vez mais imerso, com sua total atenção voltada para a execução das tarefas baseadas nas regras. O instinto agressivo origina o desejo pela vitória, é o espírito competitivo (agonístico) que está contido em cada um. A competição faz o jogo ficar mais apaixonante, pois a tensão precisa ser vencida. Tensão, aqui, significa incerteza, acaso, um estímulo à competição em que os participantes tentam pôr um fim a ela através da vitória (HUIZINGA, 2008, p. 59).

É importante chamar a atenção ao caráter que o jogo possui de não ser sério – tradição esta já iniciada com Aristóteles<sup>23</sup>. Certas formas podem ser extremamente sérias (HUIZINGA, 2008). Os jogadores de um time de futebol, por exemplo, agem de forma séria. Assim como um torcedor: para ele, o time não está brincando e assistir ao jogo, mesmo para passar o tempo, é feito de forma séria. Sobre esta antítese, Huizinga (2008, p. 51) compara bem os dois pontos:

O significado de seriedade é definido de maneira exaustiva pela negação de jogo (...). Por outro lado, o significado de jogo de modo algum se define ou se esgota se considerado simplesmente como ausência de seriedade. (...) a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade.

O fato de o jogo ser sério ou não sério é fundamental para aceitar o elemento lúdico presente nas diversas formas culturais, tanto em suas origens quanto nas suas configurações atuais.

Para entender o papel do jogo, é preciso também considerar a origem da civilização. O homem primitivo acreditava que toda cerimônia bem celebrada ou todo jogo ganho de acordo com as regras está ligado à aquisição pelo grupo de uma nova prosperidade. A cultura surge sob a forma de jogo; mesmo atividades que visam satisfações imediatas vitais, como a caça, tendem a assumir, nas sociedades primitivas, uma forma lúdica (HUIZINGA, 2008, p. 53).

Ao longo da obra de Huizinga (2008), o jogo é relacionado com os rituais religiosos, festas, guerra, política, justiça, arte, filosofia, conhecimento e poesia. Segundo o autor, por exemplo, a filosofia começou a partir de um jogo de enigmas sagrado, ao mesmo tempo ritual e festa; a partir daí, do lado da religião, originou a profunda filosofia e teosofia dos pré-socráticos, do lado do jogo, produziu o sofista. A competição que pretende definir entre o que está certo ou errado eleva o jogo à noção de Direito e Justiça (um julgamento é um evento, um ritual entre jogadores competindo por uma causa).

O elemento lúdico sempre esteve presente; a regra geral é que o jogo fique em segundo plano, oculto por detrás dos fenômenos culturais, mas passível de retornar a qualquer momento – uma atividade pode ser originada no jogo e ir perdendo sua forma lúdica original, entretanto isso não retira o lúdico de sua constituição.

---

<sup>23</sup> Segundo Huizinga (2008, p. 180), Aristóteles acreditava que o indivíduo deveria ocupar seu tempo livre para educar-se (fim último da existência), mas através do jogo isso não era possível, pois ele “não passa de brincadeira infantil” – o jogo só poderia ser usado para o descanso ao permitir um “repouso à alma”.

### 1.2.2.2 Gonzalo Frasca

Da mesma forma que Huizinga (2008) explica os termos *paidia* e *ludus* para tratar do jogo, Frasca (2007) dedica espaço para definir dois termos utilizados na língua inglesa: *play* e *game*<sup>24</sup>. Propõe, então, uma definição geral para *play*:

é uma atividade envolvente para alguém na qual o jogador acredita ter participação ativa e interpreta isso como restrição do seu futuro imediato a um conjunto de cenários prováveis, dos quais ele está disposto a tolerar<sup>25</sup> (FRASCA, 2007, p. 50, tradução nossa).

Com base nisso, Frasca (2007, p. 50) enumera os componentes por trás da definição: jogo (*play*) é subjetivo, atraente (*engaging*), atividade, crível, possui consequências prováveis toleráveis e restringe possibilidades.

A subjetividade ocorre em dois níveis: do ponto de vista do observador e do ponto de vista do jogador. A caracterização de uma atividade como jogo (*play*) depende da interpretação de quem joga ou assiste ao jogo – ou seja, é uma consideração muito pessoal.

A característica atrativa do jogo (*play*) se deve por ser uma fonte de prazer que atrai e mantém a atenção do jogador (FRASCA, 2007, p. 51). Jogo normalmente está ligado ao divertimento, mas não precisa ser necessariamente assim, muitas vezes, pode ser frustrante e chato – apesar da falta de diversão ser uma causa para interromper a atividade, o jogador ainda aceita ficar entediado por um tempo.

*Play* é sempre uma atividade, apesar de este caráter não ser suficiente para defini-lo, e pode ser um estado da mente (FRASCA, 2007, p. 52). Fazer algo, seja fisicamente ou mentalmente, é fundamental para o jogo.

Não basta apenas a participação do usuário para caracterizar um jogo, ele precisa acreditar estar no controle (FRASCA, 2007, p. 53). A mera crença na participação é suficiente para o jogador jogar.

O jogo (*play*) é uma negociação entre a situação corrente e os cenários em potencial previstos pelo jogador; é uma realidade controlada, com consequências limitadas e toleradas pelo jogador (FRASCA, 2007, p. 57).

E, por fim, jogo é um gênero estético que restringe as opções a um conjunto de possibilidades previsíveis que os jogadores provavelmente se sentirão atraídos (FRASCA, 2007, p. 57).

A definição de *game*, por sua vez, é baseada em *play*:

<sup>24</sup> Independente de seus significados, na língua portuguesa, a palavra *jogo* engloba os dois conceitos, *play* e *game*.

<sup>25</sup> Livre tradução de: “*play is to somebody an engaging activity in which the player believes to have active participation and interprets it as constraining her immediate future to a set of probable scenarios, all of which she is willing to tolerate*”.

é uma atividade envolvente para alguém na qual o jogador acredita ter participação ativa e onde concorda com um sistema de regras que atribui status social a sua performance quantificável. A atividade restringe o futuro imediato do jogador a um conjunto de cenários prováveis, dos quais ele está disposto a tolerar<sup>26</sup> (FRASCA, 2007, p. 70, tradução nossa)

Segundo Frasca (2007, p. 70), jogos (*games*) são sociais ou se constroem através de conceitos sociais de atribuição de valor; são sistemas que atribuem valores de ganho ou perda; possuem regras que valorizam certas performances (eventualmente, definem vitória ou derrota). Além disso, o desempenho é medido e avaliado; os jogadores acreditam participar ativamente nos jogos e as consequências não são opcionais, o que se negocia é a probabilidade – não aceitar uma consequência desconsiderará a atividade como jogo.

O conceito de *game* se diferencia de *play* por apresentar regras que definem um vencedor ou perdedor, ao contrario de *play*, que não faz isso (FRASCA, 1999, p. 3). Assim, podem-se relacionar os conceitos de *Ludus* com *Games* e de *Paidea* com *Play*, sendo que o primeiro é uma forma do segundo.

O *videogame*, por ser uma mídia pronta, ou seja, que não há possibilidade de nova programação, utiliza o conceito de *game* para seus jogos, pois apresenta regras fixas pré-definidas e um resultado almejado, positivo ou negativo.

### 1.2.2.3 Jesper Juul

Juul (2003, p. 31-33) destaca algumas características com base em outros autores<sup>27</sup>: sistema formal, regras, objetivos, conflitos e realidade alternativa – sendo que as regras aparecem em todos os autores citados. Com base nisto, propõe uma nova definição utilizando seis características (JUUL, 2003, p. 35):

- a) regras;
- b) resultado variável e quantificável;
- c) valor atribuído a possíveis resultados;
- d) esforço do jogador;
- e) jogador ligado emocionalmente ao resultado;
- f) consequências negociáveis.

<sup>26</sup> Tradução livre de: “a game is to somebody an engaging activity in which players **believe** to have active participation and where they agree on a system of rules that assigns social status to their quantified performance. The activity constrains players’ immediate future to a set of **probable** scenarios, **all of which** they are willing to tolerate”.

<sup>27</sup> Johan Huizinga, Roger Caillois, Bernard Suits, Avedon e Sutton Smith, Chris Crawford, David Kalley e Katie Salen e Eric Zimmerman.

As regras de um jogo precisam ser suficientemente bem definidas para serem programadas em um computador e evitarem questionamentos sempre que um indivíduo for jogar (JUUL, 2003, p. 36). Além disso, as regras adicionam significado e permitem ações ao criar diferenças entre movimentos em potencial e eventos (JUUL, 2005, p. 19).

Diferentes possíveis desfechos são possibilitados pelas regras; somente assim algo pode funcionar como jogo (JUUL, 2003, p. 36).

Alguns resultados são considerados superiores a outros (JUUL, 2003, p. 37). Os valores podem ser atribuídos através das instruções do jogo, da definição de pontuação maior para algumas ações, da restrição a um único caminho para progredir entre outros.

O esforço do jogador está ligado à responsabilidade sobre o resultado; as ações do jogador são parte das regras e devem influenciar o estado e o resultado do jogo (JUUL, 2003, p. 38).

Ligação do jogador ao resultado é uma característica psicológica que significa que há um acordo do qual o jogador sente-se atraído a aspectos específicos do resultado (JUUL, 2003, p. 38).

As consequências negociáveis representam a possibilidade de o jogo possuir consequências na vida real (JUUL, 2003, p. 11).

Juul (2005, p. 15) afirma que a opção por jogar (*games*) sobre “brincar” (*play*) ocorre porque jogos produzem contexto para ação. O contexto, neste caso, é reduzido à espacialidade, ao ambiente (*environment*), e à mecânica (regras definindo como a ação pode acontecer). Assim, o contexto é definido limitado à ação. Neste caso, a descrição que Juul faz não inclui a narrativa, apenas as regras.

#### 1.2.2.4 Espen Aarseth

No livro *Cibertext*, de Aarseth (1997), seu objeto é mostrar o que as várias mídias textuais implicam sobre as teorias e práticas literárias com base na narratologia e retórica, mas não limitadas a elas. O objetivo final é produzir uma estrutura para a teoria do cibertexto e literatura ergódica. Assim, Aarseth (1997, p. 104) cria um esquema bem simples sobre os componentes gerais de um cibertexto, cuja ordem do sinal pode ser resumida da seguinte forma: usuário, interface, processamento, dados, processamento, representação, apresentação, usuário. O jogador (usuário) executa uma ação (interface) que é processada utilizando a base



de dados (regras, personagens, objetos, mapa); novo processamento é realizado para se gerar uma representação, referente ao comando previamente executado, para o jogador perceber. Este esquema pode ser resumido em quatro camadas, representado na tabela 02:

Base de dados	Mecanismos de processamento	Interface	Usuário
dado estático ↔ dado dinâmico	simulação	análise/entrada	
Regras			
Personagens	representação	síntese/saída	
Mapa			

Tabela 02 – Camadas do esquema de um cibertexto.  
Fonte: AARSETH, 1997, p. 104, tradução nossa.

- a) dados – contém as informações estáticas (apenas de leitura, como descrições, comportamentos, topologia) e algumas dinâmicas (como a posição e estado do personagem do jogador e alguns objetos);
- b) mecanismos de processamento – representam o núcleo do cibertexto; são constituídos pelo mecanismo de simulação (baseia-se na entrada de dados pelo usuário e gera dois tipos de eventos: a partir do usuário e a partir do sistema); e mecanismo de representação (apresenta os resultados do evento ao usuário);
- c) interface – é a camada de entrada e saída de informação;
- d) usuário – apesar de ser externo ao *design* do cibertexto, é fundamental para sua criação.

Outro ponto importante na pesquisa de Aarseth (1997, p. 62) são as variáveis tipológicas relacionadas à função de passagem entre o texto e como ele é percebido. Para isso, o autor utiliza dois conceitos: *textons* (texto da programação, material físico, linguagem como o material bruto, o significante puro do texto); e *scriptons* (*output* sensível, significado, interpretação, percepção do dado). Aarseth define sete modos como essa passagem ocorre:

- a) dinâmica (*dynamics*) – o texto pode ser estático (*scriptons* constantes) ou dinâmico, com *textons* ou *scriptons* variando.
- b) determinabilidade (*determinability*) – pode ser determinável (a relação entre *texton* e *scripton* não se altera) ou indeterminável (um *texton* pode gerar diferentes *scriptons*);
- c) transitoriedade (*transiency*) – pode ser transitória (*scriptons* aparecem independente da ação do usuário) ou permanente (nada ocorre sem a ativação pelo usuário);

- d) perspectiva (*perspective*) – pode ser pessoal (o usuário interpreta um personagem no mundo simulado) ou impessoal (o usuário é envolvido, mas não é responsável por nada que ocorre);
- e) acesso (*access*) – pode ser controlado (alguns *scriptons* estão disponíveis) ou randômico (todos os *scriptons* estão disponíveis);
- f) ligação (*linking*) – pode ser explícita (*links* organizados para o usuário seguir), condicional (alguns links podem ser seguidos se certa condição for cumprida) ou vazia (não há *links*);
- g) funções do usuário (*user functions*) – podem ser exploratória (o usuário decide qual caminho tomar), configurativa (*scriptons* são criados ou escolhidos em parte pelo usuário), “textônica” (o usuário pode acrescentar novos *textons*) ou interpretativa (a ação ocorre apenas na criação de significado)<sup>28</sup>.

As variáveis tipológicas relacionadas à geração de *scriptons* sobre *textons* são úteis para caracterizar os jogos de *videogame*. Uma comparação entre os jogos *God of War* (2005) e *Dragon Age* (2009) através destas variáveis, por exemplo, demonstra que, basicamente, possuem as mesmas características: são dinâmicos (textos fixos e *scriptons* variáveis), determináveis (o resultado de uma ação específica é sempre o mesmo), transitórios (o cenário e os inimigos possuem “vida própria” e existem independente da ação do herói), pessoais (o jogador controla um personagem), controlados (os *scriptons* aparecem na medida em que o jogador avança na partida), explícitos e condicionais (os dois tipos ocorrem, dependendo do momento do jogo; o primeiro é mais bem visto nas missões paralelas, elas estão disponíveis, mas o usuário faz se quiser), e configurativos e interpretativos (opções como dificuldade ou vestuário do personagem estão presentes). O que os diferencia mais é o nível de algumas variáveis, como a função configurativa, que em *Dragon Age* é muito maior (o jogador pode escolher o nome, raça, aparência e personalidade do personagem), e a presença da função exploratória, que não existe em *God of War* (*Kratos* segue um caminho fixo, sem possibilidade de desvio). Nesses casos, mas não limitados a eles, o jogador é *Kratos* apenas quando precisa matar os inimigos ou superar um obstáculo físico. Já em *Dragon Age*, as possibilidades de ação abrangem mais que a ação física, contribuindo para uma maior empatia e identificação com o personagem.

---

<sup>28</sup> Inclusive, para um texto ser considerado ergódico, além da função interpretativa, pelo menos uma das outras três deve estar presente na ação do usuário (AARSETH, 1997, p. 65).

### 1.3 O jogo narrativo

A união entre jogo e narrativa, em função de seus conceitos e campos de estudo bem delineados, é uma tarefa difícil, principalmente porque cada autor utiliza um material de consulta específico. O objetivo aqui não é diminuir uma característica sobre outras, mas sim expor como elas interagem a fim de possibilitar a experiência final do jogo.

A criação de novos paradigmas para os jogos, através do crescente uso das narrativas, está ligada a fatores econômicos, sociais e tecnológicos. Na crise dos *videogames* na década de 1980, o uso da narrativa apareceu como um suporte de renovação dos jogos – não bastavam apenas jogos baseados em regras e ações. Desta forma, o uso de narrativas, mesmo bem simples, eram estratégias para continuar a atrair o público (A ERA DO VIDEOGAME, 2007, ep. 2).

Com o crescimento da “Geração Nintendo”<sup>29</sup> na década de 1990, a demanda por obras maduras estimulou a criação de jogos com conteúdos dramáticos e cenários mais realistas e semelhantes à própria existência (A ERA DO VIDEOGAME, 2007, ep. 2). O uso da narrativa representou uma ferramenta para a simulação destes novos anseios e expectativas.

A criação de jogos para computador (PCs) necessitava de um ritmo mais lento em função do ainda baixo processamento de gráficos; assim, os jogos criados eram mais estratégicos e utilizavam a narrativa como base para a jogabilidade (jogos baseados em texto) – a ação pura deu lugar ao raciocínio e investigação (A ERA DO VIDEOGAME, 2007, ep. 2). Por outro lado, com o aumento do poder de processamento e armazenamento, a evolução tecnológica possibilitou a criação de simulações mais complexas. O personagem pôde, assim, ser aprofundado, tanto no que diz respeito aos seus gráficos quanto à biografia. Desta forma, através de uma história pessoal mais elaborada, a narrativa foi usada no sentido de criar laço emocional – os jogos passaram de passatempo para uma verdadeira experiência social.

A nova lógica tecnológica possibilitou uma explosão na liberdade dos *designers* de jogos em buscar novos métodos para capturar a atenção, imaginação e dinheiro dos jogadores (TURKLE, 2003, p. 502). Turkle afirma que a passagem do *Pinball*, com limitações físicas e mecânicas, para o *videogame* permitiu que os jogos se tornassem uma expressão mais perfeita da ação do jogador. De fato, o *Pinball* não é uma simulação, é o objeto em si, real; enquanto que o *videogame* é uma simulação, uma representação de um objeto liberado das limitações

---

<sup>29</sup> Como são comumente chamadas as pessoas que cresceram na década de 1980 e jogavam *videogame*, quando o console da Nintendo fez muito sucesso através de jogos como Mario e Zelda.

físicas do “mundo real”. A indústria de entretenimento acredita que os maiores retornos vêm da oferta de conteúdo que combine ação e identificação imaginativa. Para facilitar a identificação, a autora cita o uso de nomes que sugerem histórias excitantes em jogos de *pinball* (o jogador controla uma bola, mas ele é um guerreiro em *Black Knight*) (TURKLE, 2003, p.505).

No fim da década de 1970 e início da década de 1980, essa **sugestão** se transformou em **apresentação**: há uma história por trás da ação, mas ela ainda é frágil; o jogo em si não a prioriza e, muitas vezes, seu relato é externo a ele (capa, folhetos, divulgação)<sup>30</sup>. Em *Mario Bros* (1983), não há uma introdução dramática, o jogo começa direto na ação do personagem: quem é Mario? Quem é aquela mulher que ele salva? Por que aquilo está acontecendo?

A “apresentação” de uma história foi complexificada após a década de 1980, passando para **participação** dramática (principalmente, em RPGs<sup>31</sup>) – neste momento, o jogador é um ator na narrativa e possui papel fundamental no encadeamento dos eventos. Esses diferentes tipos de uso de narrativas em jogos (sugestão, apresentação, participação) não correspondem a uma evolução cronológica, mas estão relacionados com a evolução tecnológica (processamento, memória, linguagem etc.), com a economia (oferta de diferentes produtos no mercado) e o social (demanda do público). A tabela 03 mostra as diferentes configurações no uso da narrativa em jogos de *videogame*:

<b>Sem narrativa</b>	<b>Com Narrativa</b>		
<b>Ação</b> ex.: <i>Pong</i>	<b>Ação + Sugestão</b> ex.: <i>Pacman</i>	<b>Ação + Apresentação</b> ex.: Mario	<b>Participação</b> Ex.: RPGs ( <i>Dragon Age</i> )

Tabela 03 – usos da narrativa em jogos de *videogame*.

Fonte: O autor (2012)

O primeiro caso envolve apenas a ação do usuário, sem nenhum contexto, apenas objetivos. O segundo envolve a ação com identificação, que pode ser sobre uma figura/personagem (*pacman*) ou fazendo alusão a outro conteúdo (um filme, por exemplo). O terceiro caso acrescenta uma narrativa no próprio jogo, contudo, de maneira indireta; a ação não depende do (re)conhecimento da história, esta se faz presente através de outro formato, como a capa do jogo ou material de divulgação. E, por fim, o último caso utiliza a ação do jogador para simular a participação direta sobre o enredo.

<sup>30</sup> Obviamente, estas afirmações não são restritivas; há jogos que contam uma história na qual o jogador conhece durante o jogo através de cartelas estáticas ou animações, como *Zelda* e *Ninja Gaiden* (1988). Entretanto, mesmo assim, pode-se jogar sem acompanhar a narrativa (explorando o mapa, coletando itens, matando inimigos, subindo de nível etc). A intenção aqui é mostrar a criação de uma nova tendência no desenvolvimento de jogos.

<sup>31</sup> *Role-playing games* são jogos em que os jogadores assumem os papéis dos personagens para a construção da história.

Conclui-se que a narrativa é utilizada em um jogo de duas maneiras básicas: primeiro, como elemento estético a fim de constituir mais uma fonte de identificação emocional sobre a ação – é uma recompensa, realiza-se a ação para avançar no jogo e prosseguir com a história; e, segundo, como peça-chave na construção de sentido e experiência do jogo – há simulação de controle, o jogador desempenha um papel que influencia a história (RPGs). De qualquer forma, nos dois níveis, o jogador desempenhará um papel ligado à progressão narrativa, podendo ser o de tomar decisões dramáticas ou completar desafios.

### 1.3.1 Base na narrativa oral

Murray (2003) ilustra o sistema narrativo interativo relacionando-o aos poetas da cultura oral, que executam novas performances narrativas a partir de repertórios fixos – as fórmulas. A autora acredita que a plasticidade da narrativa oral é um estimulante modelo a ser alcançado pelas narrativas do ciberespaço (MURRAY, 2003, p.186). A diferença, segundo Ryan (2001, p. 19) está na impossibilidade de transferir diretamente o modelo oral de construção narrativa ao domínio do *design* eletrônico, pois os épicos orais não permitem controle sobre o enredo – os poetas não perguntam à audiência como o conto continua, apesar de poderem fazer pequenas alterações em função de suas reações.

De qualquer forma, a lógica da estruturação da narrativa oral se assemelha ao jogo narrativo de *videogame*. Eles não se confundem, mas, em função da linguagem por sistemas de substituição, fórmulas, blocos básicos de significação e conteúdo, a narrativa e o jogo acabam por se aproximar.

Murray (2003, p. 43) utiliza a história multiforme para definir a possibilidade de um mesmo enredo possuir múltiplas versões (simultâneas e excludentes). O jogador pode viver a mesma aventura a partir de pontos de vista diferentes, de mais de um personagem, ou até viver a história mais de uma vez ao escolher outros caminhos. Apesar de existir linearidade dramática na construção da obra, a possibilidade de voltar (*undo*), recomeçar, alterar, escolher ou adiantar cria narrativas múltiplas e, muitas vezes, contraditórias.

A natureza de construir diferentes versões, diferentes histórias para o que, a princípio, seria apenas uma narrativa, também é averiguada na tradição oral (antes do surgimento da escrita). Segundo Murray (2003, p. 181), as histórias narradas oralmente são compostas a cada

declamação; cada performance é única e diferente das demais. A plasticidade da narrativa oral se aproxima do padrão multiforme das narrativas lúdicas.

É importante citar que a noção de precisão da cultura oral não é a mesma da cultura letrada – é desnecessária para a narração a exatidão palavra por palavra; uma história em particular variava tremendamente cada vez que era contada (NORMAN, 1993, p. 151). Desta forma, para um ouvinte da tradição oral, a história é idêntica, mas para um indivíduo pertencente à cultura letrada, de fato, outra versão daquela narrativa é formulada. Esta alteração contribui para a satisfação de assistir ao narrador repetidas vezes, pois a história nunca é igual, apesar de ser a mesma.

A sintaxe das narrativas orais possui semelhanças com a sintaxe (programação e estruturação) dos jogos de *videogame*. Havelock (1978, p. 106, tradução nossa) chama atenção para a necessidade de regras de composição no desempenho oral: “se a função cultural da performance épica é se tornar um destaque do discurso existente em um idioma, algumas artificialidades na composição e conteúdo tornam-se necessárias”<sup>32</sup>.

As mesmas expressões verbais são muito utilizadas – paralelismo verbal: repete-se o mesmo conteúdo em diferentes momentos. Assim, blocos básicos são reutilizados ao longo de toda a narrativa, seja para reforçar uma ideia ou facilitar a memorização. Para facilitar a memorização, os poemas utilizam fórmulas, unidades de significação.

A composição oral de histórias baseia-se naquilo que nós, numa era de literatura, depreciamos como repetição, redundância e clichê, artifícios para padronizar a linguagem em unidades que tornam mais fácil, para os bardos, sua memorização e recuperação. (MURRAY, 2003, p. 181)

Propp (2010) sugere que histórias satisfatórias podem ser criadas através da substituição e reagrupamento de unidades padronizadas – o conto possui partes constituintes básicas. Murray (2003) traz todo esse sistema de fórmulas básicas e substituição para o drama interativo. Nos jogos, o que ocorre é a formação de uma programação disponível para que o jogador monte sua própria sequência – como editores de vídeo escolhendo a ordem das cenas. Na medida em que joga, é obrigado a selecionar caminhos, tomar decisões e agir de certa maneira; cada ação leva a uma consequência narrativa, ou seja, a outro bloco básico. O arco dramático<sup>33</sup>, então, desenvolve-se em sistemas construídos previamente, encaixados de acordo com o que o jogador escolheu.

<sup>32</sup> Livre tradução de: “*If epic performing its cultural function is to become an enclave of contrived speech existing within the vernacular, some artificiality of composition and content becomes necessary.*”

<sup>33</sup> Entende-se arco dramático como uma história com início, meio e fim, onde se apresenta um herói no mundo comum que sofre uma crise, sai em procura de uma solução (aventura), luta com um ou vários antagonistas e retorna modificado ou modificando o mundo em que vivia. Este conceito é uma construção referencial de diversos elementos: a estrutura da tragédia de Aristóteles (2005); a jornada do herói de Campbell (2007) e Vogler (2006); a curva dramática de Maciel (2003); e o ideal narrativo do triângulo de Freytag (*apud* SILVA, 2009).

O jogo *Red Dead Redemption* (2010) utiliza uma navegação aberta; o mapa do território (fronteira com México) está quase todo disponível para o jogador (Figura 07). O personagem não está preso a nenhum lugar, há apenas a indicação das missões no mapa. O jogador é livre para explorar o espaço e, enquanto faz isso, surgem novas missões, paralelas à trama principal. O jogo utiliza cenas pontuais (*cutscenes*) para introduzir a missão e contar partes do enredo – é inteiramente baseado nesta lógica: o jogador leva o personagem a uma missão (marcada no mapa com uma letra em destaque), assiste a explicação e depois realiza a missão – fazendo isso, a história vai sendo contada e montada.



Figura 07 – Mapa do jogo *Red Dead Redemption*.  
Fonte: *Red Dead Redemption* (2010).

É permitido ao jogador simplesmente explorar o mapa a procura de missões paralelas (*Stranger's tasks*, caça a animais ou roubos e assassinatos) – todas essas ações influenciam a trama principal, pois alteram o nível de *Honra* e *Fama* do personagem<sup>34</sup>, dificultando ou colaborando com a conclusão das missões principais, as *Narrative Missions* (Figura 08).

<sup>34</sup> Estes níveis são valores que sobem ou descem em função das ações do personagem. *Fama* envolve a finalização bem sucedida de missões; *honra*, por sua vez, envolve a realização de ações nobres ou criminosas. Por exemplo, quanto maior a *Fama*, mais fácil furtar ou roubar cavalos, pois as pessoas não perseguem o personagem após o ato.



Figura 08 – Personagem ganhando *Fama* após um duelo.  
Fonte: *Red Dead Redemption* (2010).

Os blocos básicos estão dados, cabe ao jogador seguir as indicações para que a história se desenvolva. Se for seu desejo, ele pode apenas circular pelo mapa. As informações procedimentais narrativas e lúdicas estão programadas, o jogador decide quando acessá-las.

Murray (2003, p. 182-183) chama de *primitivas* “os **blocos básicos** (grifo nosso) de construção de um sistema de composição de histórias”. Em uma narrativa interativa, as primitivas principais são as ações do jogador – o que e como ele pode atuar.

O *quadro* é um formato conceitual da representação digital de informações (MURRAY, 2003, p. 198). Este conceito é importante para o jogo de *videogame* em um sentido procedimental. As fórmulas (unidades básicas, primitivas) podem ser especificadas estruturalmente pelos quadros, com diferentes tipos de encaixes, permitindo múltiplas representações particularizadas. O uso de quadros diminui a quantidade de programação, pois trabalha com generalidades, com poucos elementos passíveis de interpretação e combinação. A mente humana trabalha com base na criação de quadros adquiridos pela experiência – o mundo é completado sem a necessidade de ser totalmente percebido (entrar em uma cozinha pela primeira vez não necessita reconstruí-la do zero). A narrativa oral utiliza destes “quadros” para passar uma ideia; o ouvinte é capaz de entender o conceito sem que se precise explicá-lo a todo o momento.

Ainda que conseguíssemos preencher a capacidade enciclopédica do computador com todas essas informações, isso não resultaria numa narrativa digital mais expressiva, pois as histórias não são extraídas de informações genéricas a respeito do mundo, mas de interpretações variadas de uma porção intencionalmente limitada da experiência humana (MURRAY, 2003, p.199).

Murray (2003, p. 197) afirma que mesmo com estruturas básicas e passíveis de múltiplas histórias, há necessidade do direcionamento humano das histórias através do autor.



Com a programação básica, o autor direciona as possíveis construções narrativas. Na narrativa oral, o narrador, de posse das fórmulas (sistema de substituição, padronização temática etc.), tem a liberdade de compor as histórias de acordo com o momento. Desta forma, o narrador oral se aproxima do jogador.

Nos *videogames*, é importante separar autor de narrador/jogador, pois são funções diferentes. É o autor quem cria o mundo ficcional, desde as primitivas ou fórmulas até a lógica de utilização e combinação. Devido ao papel instrumental do computador, que oferece “um modo para usar padronizações baseadas em fórmulas” (MURRAY, 2003, p. 201), o autor define conteúdos importantes e regras de variação (base de dados e mecânica do jogo). De posse dos dados e configurações definidos pelo autor, o jogador/narrador pode vivenciar a história, seja participando ou narrando.

O papel participativo do narrador pode ser averiguado em Goody (2006, p. 49-50). O autor cita duas vantagens da fala sobre a escrita. A primeira é a possibilidade de evitar confusões ou enganos, pois podem sempre ser esclarecidos. A segunda é a adaptabilidade do orador que pode alterar o tipo de fala de modo que possa ser mais apropriada a cada natureza. Essas duas vantagens, de certo modo, colaboram com a criação de diferentes versões da narrativa. Ao responder ou adaptar, o narrador altera a forma da história. Por exemplo, em um conto sombrio, sentindo que o público está com muito medo, ele pode amenizar o conteúdo, omitindo partes.

Apesar das mudanças, escolhas e do alto grau participativo no momento de narrar/jogar, a narrativa precisa de linearidade. Isso ocorre porque cada ramificação resultaria em um trabalho denso e confuso para o escritor, pois teria de ser trabalhada separadamente (MURRAY, 2003, p. 189). Na narrativa oral, se o orador fugir da linearidade corre o risco de criar uma nova história; desde modo, o orador transformar-se-ia em autor. É importante deixar claro que esta linearidade, a presença de um arco dramático fixo, não precisa seguir sempre a mesma montagem – a linha pode ser embaralhada ou cortada para gerar novas sequências, além de diferentes formas de contar. Entretanto, a presença de limites é importante para que a narrativa se desenvolva coerentemente no sentido pretendido inicialmente pelo autor. “Se dermos ao interator total liberdade para improvisar, perderemos o controle sobre o enredo” (MURRAY, 2003, p. 183).

As funções de narrador e jogador se aproximam mutuamente, sendo que há maior força do segundo sobre o primeiro. Os dois convergem, mas não se encontram, e continuam existindo separadamente. O jogador se aproxima do narrador, pois é responsável por montar uma história na tela, ainda que participe do seu andamento (o fato fica mais evidente quando

há outro indivíduo observando a partida). De fato, a aproximação maior do indivíduo se dá com um papel de ator, mesmo que interprete diferentes personagens ao longo do jogo. Em *Heavy Rain* (2010), o jogador controla quatro personagens interligados por assassinatos em série: um pai, uma jornalista, um agente do FBI e um detetive particular – as diferentes personagens necessitam de diferentes atuações. Por outro lado, como narrador, o indivíduo pode ser caracterizado como onisciente seletivo múltiplo, pois constrói de forma perceptível a história de quatro diferentes personagens.

De acordo com a definição de jogo para Huizinga (2008), o ato de narrar, desta forma, está inserido no campo lúdico, principalmente quando o orador não se destaca da própria narrativa. O narrador não possui a liberdade de um autor, mas consegue participar de alguma forma. Seu papel, portanto, não é meramente expositor; através de gestos, interpretações, reestruturações dramáticas, o narrador joga com a narrativa, as fórmulas e o público.

O fato de a poesia, no sentido mais amplo da *poiesis* grega, sempre se encontrar dentro da esfera do jogo, não significa que seu caráter essencialmente lúdico seja sempre conscientemente mantido. (...) Só o drama, devido a seu caráter intrinsecamente funcional e devido ao fato de constituir uma ação, continua permanentemente ligado ao jogo. (HUIZINGA, 2008, p. 159)

A liberdade de ação do narrador/jogador permite, minimamente, configurações diferentes a partir de uma mesma narrativa. Se cada performance do poeta constrói uma nova versão da narrativa, o mesmo ocorre com os jogos: cada vez que o jogador liga o *videogame* e passa a controlar seu personagem, uma nova versão do arco dramático é montada.

### 1.3.2 Jogos Narrativos e Histórias Jogáveis

Ryan (2009, p. 43) define narrativa interativa como um gênero das narrativas digitais, produzida através da manipulação de informações elaboradas por um indivíduo em uma máquina em resposta a entrada de dados de um usuário. Ela define três tipos de narrativa interativa (2005, p. 1): história embutida, história emergente e história variável (drama interativo).

É importante esclarecer que a interatividade na narrativa não é exclusiva dos meios eletrônicos/digitais, como pode ser visto na série de livros “Escolha sua Aventura”, publicada pela Ediouro na década de 1980. Nestes livros, o leitor assume o papel do protagonista e se torna responsável pela progressão dramática através das opções fornecidas no fim de cada página: cada uma delas leva a uma página diferente até chegar a uma das conclusões da

história (seguir o número crescente das páginas faz a narrativa ficar incoerente). Desta forma, de acordo com Peter Bøgh Andersen (*apud* AARSETH, 1997, p. 49, tradução nossa), uma obra interativa é:

uma obra onde o leitor possa alterar fisicamente o discurso de uma forma que seja interpretável e produza sentido no próprio discurso. [...] onde a interação do leitor seja parte integrante da produção de signos da obra.<sup>35</sup>

Retornando aos tipos de narrativa interativa, a história embutida (*embedded story*) baseia-se na estrutura de Jenkins<sup>36</sup> na qual a narrativa é descoberta pelo jogador através de um trabalho parecido ao de um detetive – sua função é reconstruir a história por trás da exploração do mundo ficcional (RYAN, 2005, p. 8). *God of War* (2005) e jogos de aventura em geral utilizam este tipo de narrativa – o jogador navega pelo ambiente, explorando e realizando ações, para revelar o conteúdo dramático.

História emergente (*emergent story*) não é planejada pelo desenvolvedor do jogo, pois é construída dinamicamente como resultado da interação entre o usuário e o sistema (RYAN, 2005, p. 9). O jogo é formado por elementos fixos e seus comportamentos; a criação de uma história fica a cargo do jogador ao jogar. Como exemplo, Ryan cita o jogo *The Sims* (2000), que simula a vida cotidiana de uma pessoa – a lógica do cotidiano é dada pelo sistema, cabe ao jogador elaborar uma sequência de eventos causais contextualizados (enredo).

História variável (*variable story*) utiliza uma combinação entre conteúdo criado pelo sistema e conteúdo criado pelo usuário para gerar variação no roteiro (RYAN, 2005, p. 12) – para Ryan, esta combinação entre o controle autoral e a liberdade criativa do usuário é o problema mais difícil de resolver em narrativas interativas. Jogos baseados em RPG, como *Dragon Age* (2009), simulam bem este tipo de narrativa, pois permitem que o jogador realize ações e opte por configurações que definem o caminho que a história seguirá.

A história variável utiliza dois conceitos importantes para a definição de jogos narrativos. Ryan (2005, p. 12) chama de *top-down* o conteúdo gerado e controlado pelo autor e de *bottom-up*, o conteúdo gerado pelo usuário. Considerando narratividade como a criação de coerência narrativa através uma sequência de eventos, envolvendo indivíduos pensantes, conectados por relações causais, motivados por um conflito e em busca de uma resolução (RYAN, 2009, p. 43) – ou seja, mais fortemente ligada à função autoral – e interatividade como a relação ativa do usuário sobre o sistema – ou seja, mais ligada a um papel participativo e atuante do usuário –, a combinação de narratividade e interatividade oscila

<sup>35</sup> Tradução livre de: “a work where the reader can physically change the discourse in a way that is interpretable and produces meaning within the discourse itself. [...] where the reader’s interaction is an integrated part of the sign production of the work.”

<sup>36</sup> Os tipos de arquitetura de um jogo narrativo de Jenkins (2004) são tratados no capítulo 3.

entre duas formas (RYAN, 2009, p. 45): histórias jogáveis (*playable stories*) e jogos narrativos (*narrative games*). O primeiro assemelha-se ao conceito de *paidia*, de Caillois (*apud* RYAN, 2009), e utiliza, principalmente, o *design bottom-up*, configurado para gerar possibilidades de comportamento emergentes originadas através das combinações das variáveis do sistema; como exemplo, Ryan também cita o jogo *The Sims*. Neste tipo de jogo, cria-se livremente o sentido narrativo com base na ação, na passagem de um mundo para o outro (o controle narrativo pertence ao usuário). O segundo conceito, jogos narrativos, assemelha-se ao conceito de *ludus*, também de Caillois, e utiliza, principalmente, o *design top-down*, configurado para a disponibilização de possibilidades de escolha previamente elaboradas e que levam a um destino, ou vários, fixo; Ryan cita o jogo *Prince of Persia*. Nele, o foco está no lúdico e a história serve para reforçar a jogabilidade.

É possível afirmar que a história embutida é um jogo narrativo (*narrative game*), enquanto que a história emergente é uma história jogável. A história variável, por sua vez, comprova que os *designs* de programação não são excludentes e precisam ser equilibrados (usar na dose certa, não necessariamente igual para ambos, levando em consideração o tipo de jogo, trama, jogador, mídia etc.). Pode-se existir, dentro de um mesmo jogo, a complementaridade das duas formas. Jogos como *Grand Theft Auto 4* (2008), *Red Dead Redemption* (2010), *Dante's Inferno* (2010) e *Dragon Age* (2009) utilizam em sua estrutura o jogo narrativo e a história jogável. Neste caso, em função do controle autoral necessário para a eficácia do arco dramático, o jogo narrativo simula a história jogável (uma pretensa liberdade criativa sobre a trama) ao criar um espaço aparentemente livre, como em *The Sims*, simulando uma história aberta, dependente das decisões do jogador.

### 1.3.3 Jogo narrativo de aventura

O conceito geral de jogo narrativo, proposto nesta dissertação, engloba as duas formas de Ryan para jogos narrativos (*narrative games*) e histórias jogáveis (*playable stories*), pois, ao mesmo tempo que há uma narrativa fixa, proposta e programada pelo desenvolvedor do jogo (*top-down*), há a simulação de controle do usuário, que atua como personagem influenciando diretamente o enredo (*bottom-up*).

Em um jogo narrativo, o uso de regras e de enredos possui equilíbrio de importância, mesmo quando um elemento é mais usado que o outro – neste caso, pode-se elaborar um grau

de narratividade ou interatividade. Mateas (2004, p. 22) propõe uma estrutura para o drama interativo unindo as categorias estéticas da narrativa interativa (imersão, agência e transformação) com o drama aristotélico.

As categorias estéticas são os prazeres que Murray (2003) define para o ambiente digital<sup>37</sup>: imersão é a sensação de presença em outro espaço e comprometido no contexto local; agência é a sensação de poder através da ação no mundo com consequências relacionadas às intenções do jogador; e transformação é a possibilidade de criação de uma máscara (*avatar*), de experimentar múltiplas opções e de evolução subjetiva (MATEAS, 2004, p. 21-22).

A teoria do drama de Aristóteles é formada por seis categorias hierárquicas (ação, personagem, pensamento, linguagem, disposição e espetáculo) relacionadas a dois princípios: material (matéria-prima de onde se partiu; material concreto usado para a criação; o texto em si) e formal (planejamento abstrato; roteiro para criação de algo; diretrizes iniciais) (MATEAS, 2004, p. 23). Em um drama, o princípio formal é a visão autoral da obra e o princípio material é a visão da audiência sobre a obra. Para Mateas (2004, p. 28), o drama interativo possui as propriedades clássicas do drama aristotélico, que são representatividade (*enactment*), intensidade (*intensity*), catarse (*catharsis*), unidade (*unity*) e encerramento (*closure*), e uma forte sensação de agência.

Assim, o que configura um jogo narrativo é a presença da participação lógica (agência, imersão e transformação) em sintonia com um arco dramático, ocasionando a soma de experiências que cada formato, de forma independente, poderia criar (tabela 04).

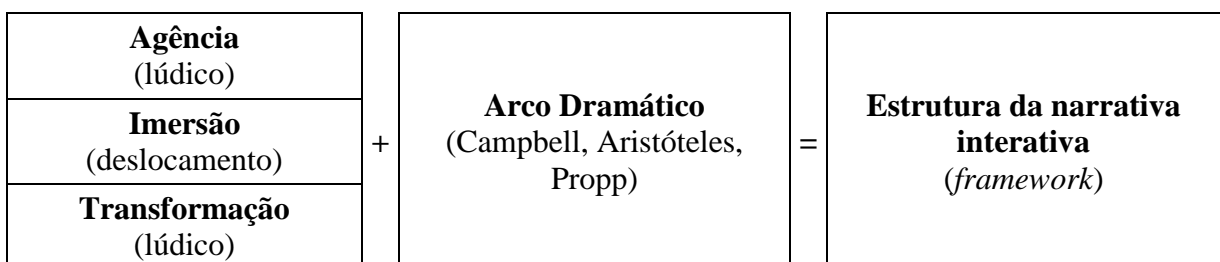


Tabela 04 – estrutura da narrativa interativa.  
Fonte: O autor (2012)

O arco dramático formado pela jornada do herói já é em si uma aventura. Sendo assim, o jogo narrativo que utiliza ou se baseia nesta composição clássica, naturalmente, pertence ao gênero da aventura.

<sup>37</sup> Estes conceitos são mais bem estudados no capítulo 2 (imersão) e 3 (agência e transformação).

Ryan (2001, p. 244) define três tipos de narrativa de maneira geral: sequencial (representação de ações físicas ou mentais envolvendo participantes e ordenados em uma sequência temporal); causal (interpretação de eventos recorrendo à causalidade); e dramática (estruturação semântica de acordo com certas exigências formais, como tema claro, objetivo, tensão e desenvolvimento do personagem).

Em um ambiente lúdico, a narrativa sequencial é produzida automaticamente através da ação do usuário. A narrativa dramática necessita direcionar as ações para um efeito desejado, pois visa controlar emoção e reação sem revelar este propósito. Em sistemas interativos, narrativas causais são encontradas em jogos de aventura (RYAN, 2001, p. 245-246). Entretanto, jogos de aventura em *videogame* podem utilizar, com base nas definições de Ryan, mais de um tipo de narrativa: são sequenciais e causais, pois cria uma narrativa coerente a partir da sequência de ações; e dramáticos, pois há uma estrutura semântica (regras, *cutscenes*) controlada pelo sistema com o objetivo de criar a ilusão de controle para o jogador.

A elaboração de uma estrutura padrão para os jogos narrativos de aventura, baseada em sequências de eventos direcionados a um objetivo, por um lado desvaloriza a presença do conteúdo dramático, pois o caracteriza como supérfluo, facilmente excluído ou substituído. Para Aarseth (1997, p. 100), os jogos de aventura possuem uma fórmula simples: escolher um gênero de ficção popular, criar uma história de fundo, um mapa para o jogador se movimentar, um enredo ou esquema com diversos desfechos que dependem das decisões do jogador e acrescentar descrições, diálogos, mensagens de erro e vocabulário. Assim, muito do desenvolvimento de jogos fica limitado a planejar e escrever contos e adaptá-los à programação<sup>38</sup>, principalmente porque se pode utilizar o mesmo *parser* – programa que acessa e processa a base de dados. Pode-se perceber esta natureza ao se comparar diversos jogos de um mesmo estilo: *Castle Wolfenstein* (1981), *Doom* (1993), *Duke Nukem 3D* (1996), *Unreal* (1998), *Counter-Strike* (1999), *Medal Of Honor* (2007) e *Call of Duty 4* (2007) (Figura 09).

---

<sup>38</sup> Esta padronização da programação facilita o uso de narrativas construídas sob aspectos da narrativa oral, mitológica e estrutural/formalista.



Figura 09 – Jogos em primeira pessoa.

Fonte: *Wolfenstein* (1981), *Doom* (1993), *Duke Nukem* (1996), *Unreal* (1998), *Counter-Strike* (1999), *Medal of Honor* (2007) e *Call of Duty 4* (2007).

Este grupo de jogos é no estilo *tiro em primeira-pessoa*<sup>39</sup>. Mateas (2004, p. 26) define três recursos formais (probabilidades dramáticas) para jogos neste estilo: tudo que se move tentará matar o jogador; o jogador deve tentar matar tudo; e deve tentar avançar o máximo que puder. Em todos esses jogos, o conteúdo lúdico (regras, configurações básicas, objetivos e os três recursos formais de Mateas) permaneceu o mesmo, enquanto que a narrativa (história, trama, cenários, personagens etc.) foi o único elemento alterado – é claro que a jogabilidade evoluiu em função da tecnologia, entretanto, basicamente, continuou com o mesmo princípio.

Por outro lado, em relação à elaboração de uma estrutura padrão para os jogos narrativos de aventura, percebe-se que, apesar de diversos jogos trabalharem com um mesmo conjunto de configurações, eles são considerados diferentes. Exatamente tudo aquilo que não é fundamental para os ludólogos “puros” – enredo, personagens, tramas paralelas, causalidade dramática etc. – é o que permite que o mesmo estilo de jogo seja jogado várias vezes como se fosse uma obra diferente.

A função da narrativa em um jogo responde uma questão básica que, se feita pelo jogador, e dependendo da resposta, pode inviabilizar a experiência: por quê. Por que fazer algo? Por que isso é assim? Por que fazer desta maneira? Por que isso é importante? "Porque sim" é uma resposta válida dependendo do jogo, entretanto baseia-se apenas nas regras. Um

<sup>39</sup> É uma perspectiva no uso da câmera. Em primeira-pessoa, o jogador vê exatamente o que o personagem vê; em terceira-pessoa, por exemplo, o jogador vê o personagem por inteiro (alguns jogos permitem a mudança no ângulo da câmera).

jogador mais exigente não aceita tal explicação. Um exemplo disso é o jogo para *Ipad*, *The Rise of Atlantis* (2011): basicamente, o jogador deve realocar peças que, combinadas de três a cinco, desaparecem, aumentando a pontuação e liberando outros elementos (Figura 10). Apesar desta simplicidade, o jogo é apresentado como uma jornada para coletar artefatos em diversos locais antigos, como Egito, Roma, Babilônia etc. A presença da narrativa é bem fraca, a ponto de muito dificilmente ser acompanhada, mas este exemplo consegue ilustrar a tentativa de diversificar um jogo, criando algo diferente, ainda que seja, de fato, mais do mesmo.



Figura 10 – Cena do jogo *The Rise of Atlantis*.  
Fonte: *The Rise of Atlantis* (2011).



## 2 IMERSÃO

Em um sentido mais amplo, imersão pode caracterizar um estado concentrado, estimulado por um desejo/objetivo, como jogar xadrez. No caso de jogos abstratos<sup>40</sup>, o jogador não cria um *avatar*/personagem dentro do jogo. Diferentemente do que ocorre com a imersão em jogos narrativos de *videogame*, cuja realidade simulada é um *habitat* para o *avatar* do jogador – ocorre o que Ryan (2001) chama de recentralização, um deslocamento do jogador para o mundo ficcional (testemunha) e para dentro da história (ator). Para a autora, é uma concepção mimética da imersão podendo ser aplicada a romances, filmes e jogos narrativos de computador; é um tipo diferente de imersão daquela gerada por jogos abstratos (RYAN, 2001, p. 15).

Davenport e Beck (2001, p. 22) fazem uma analogia afirmando que a atenção é a “mosca” e a consciência (saber que existe; estar ciente) é o “alvo”. A imersão, assim, é o alvo, o estado mental consciente onde os sentidos estão voltados para determinada experiência; atenção, por sua vez, é a mosca, que permite inicialmente a construção do estado maior: o alvo/imersão. Como a sensação de imersão envolve fundamentalmente o campo mental, depende também de compromisso da mesma natureza.

Imersão não é sinônimo de atenção (foco). Entretanto, sem atenção, o jogo não consegue criar, para o jogador, um mundo atrativo, pois não haverá comprometimento. Pode-se ter atenção, mas não imersão; o contrário, não. Atenção, desta maneira, pode ser usada como ferramenta para direcionar o aparelho perceptivo e o processamento de sentido do jogador sobre o jogo. Essa “ferramenta” pode ser uma história, objetivo, regra, recompensa, pontuação etc.

Em um jogo de *videogame*, é fundamental que o jogador, para que se sinta imerso, esteja consciente da atividade que irá efetuar. Nesta situação inicial, a atenção do jogador se volta para o jogo e, assim, aceita livremente aquela realidade, suspendendo qualquer tipo de descrença sobre a veracidade da atividade - um contrato é formado entre o jogador e o jogo. As normas deste contrato possuem estruturas de atração da atenção e apresentam as regras, a narrativa, os personagens, os objetivos, os comandos da interface entre outros.

---

<sup>40</sup> Considera-se jogo abstrato aquele sem conteúdo narrativo, que não está envolto de dramaticidade. O propósito do jogador é unicamente vencer a partida (chegando ao final ou através de pontuação, por exemplo). Para Juul (2011), “um jogo abstrato possui regras, mas não mundo ficcional”. Como exemplo, há o Tetris, Damas, Jogo da Velha, Gamão, boa parte dos jogos casuais da internet etc.

Este momento inicial, chamado de Tutorial<sup>41</sup>, permite ao jogador reconhecer aquele mundo e aceitá-lo como verdade – a verossimilhança, neste caso, facilita o reconhecimento da nova realidade como algo próximo à experiência de vida do indivíduo (relação entre mundo real e mundo possível) e posterior recentralização.

Independente do motivo de jogar, importante é perceber o estado concentrado que o jogo cria: "os jogos forçam [o jogador] a outro espaço mental onde os pensamentos e as preocupações do seu dia não podem penetrar"<sup>42</sup> (TURKLE, 1984, p. 509, tradução nossa).

## 2.1 Definições

Imersão, segundo Murray (2003, p. 102), é a experiência prazerosa de ser transportado para um lugar simulado, fantasioso, com a sensação de estar envolvido por uma realidade estranha que se apodera do sistema sensorial. A autora considera a Imersão como um dos três prazeres do ambiente digital (MURRAY, 2003, p. 176). Entretanto, os outros prazeres, Agência e Transformação, também contribuem para o estado de imersão. No caso da agência, a possibilidade de controlar o personagem e perceber as consequências lógicas dos atos é um fator importante para a sensação de posse do corpo virtual. Já transformação é a possibilidade de alterar formas; é uma propriedade plástica da construção de uma realidade, potencializada pelo computador. O poder de transformação amplifica a experiência imersiva ao permitir que o jogador personalize suas escolhas, seja criando um personagem, definindo o rumo da história ou configurando um ambiente.

Para Murray (2003, p. 101), a humanidade possui um desejo antigo de viver uma fantasia oriunda de uma realidade ficcional, intensificada por um meio participativo e imersivo – o computador. A existência de caminhos diferentes cria no jogador a sensação de simultaneidade, de uma existência complexa e, por isso, mais atraente. O caráter participativo é fundamental para o prazer da imersão, mesmo tendo de ser cuidadosamente estruturado e restringido (MURRAY, 2003, p. 108). Para a autora (2003, p. 113), “a grande vantagem de ambientes participativos na criação da imersão é sua capacidade de induzir comportamentos que dão vida a objetos imaginários”.

---

<sup>41</sup> Tratado detalhadamente no capítulo 3.

<sup>42</sup> Tradução livre de: “*the games force him into another mental space where the thoughts and the cares of his Day cannot intrude*”

Segundo Mateas (2004, p. 26), os mecanismos de Murray para induzir a imersão são o *avatar*, a visita e a transparência. Essas três formas fornecem meios de criar e balancear restrições formais (enredo) e materiais (mecânica da ação).

Estruturar a participação como uma máscara, um *avatar*, permite criar padrões de comportamento para os personagens que guiarão o entendimento da narrativa e as *affordances*<sup>43</sup>. Para Murray (2003, p. 114):

Ela [a máscara] cria as fronteiras da realidade imersiva e sinaliza que estamos representando – e não atuando como nós mesmos. (...) Em ambientes digitais podemos vestir uma máscara quando atuamos por meio de um *avatar*.

Mateas (2004, p. 26) afirma que o uso da visita serve para informar ao jogador que ele não será capaz de fazer muita coisa; assim, o autor pode limitar o fornecimento de meios materiais para ação. Murray (2003, p. 108) considera que “a metáfora da visita é particularmente indicada para estabelecer uma fronteira entre o mundo virtual e a vida real”.

As convenções de interface (mecânica) fornecem os recursos materiais para a ação; se a interface for limpa, transparente, a agência e imersão não são interrompidas (MATEAS, 2004, p. 27). Para Murray (2003, p. 252):

À medida que o mundo virtual ganhar uma expressividade crescente, nós nos acostumaremos lentamente a viver num ambiente imaginário que, por enquanto, achamos assustadoramente real. Mas, em algum momento, perceberemos que estamos olhando ‘através’ do meio, em vez de ‘para’ ele. [...] estaremos perdidos no faz-de-conta e interessados apenas na história.

Ryan (2001, p. 57) considera que a transparência da mídia não é um fim, mas a precondição para total imersão no mundo criado. Segundo a autora, a realidade virtual representa a metáfora da interface definitiva, onde o desaparecimento do computador ocorre em dois níveis: físico (o computador é a pele do usuário) e metafórico (o usuário habitará no mundo criado).

Apesar de Ryan pesquisar basicamente a realidade virtual, seu estudo é útil para entender a imersão em jogos eletrônicos também<sup>44</sup>. Para um trabalho interativo ter sucesso, ele deve criar uma experiência imersiva (RYAN, 2001, p. 243), precisa construir um ambiente para ação narrativa em potencial, mesmo que não se desenvolva em um enredo (RYAN, 2001, p. 15) – este “conceito mimético” não está presente em jogos abstratos. A imersão é caracterizada como um estado de esquecimento da linguagem e de perder-se no mundo literal (RYAN, 2001 p. 199). Ela afirma que o termo se tornou popular, passando a indicar qualquer tipo de experiência artística agradável ou qualquer atividade interessante. Assim, destaca e

<sup>43</sup> *Affordances* são possibilidades para a realização de uma ação disponível por um objeto ou *interface* (MATEAS, 2004, p. 24). Em um jogo, pode ser a possibilidade de abrir uma porta, usar uma arma ou executar um determinado golpe. Além disso, comportam-se como atrativos para a tomada de certa ação, influenciando a decisão do jogador.

<sup>44</sup> Inclusive, ela cita jogos de computador para tratar de interatividade participativa em mídias eletrônicas (RYAN, 2001, cap. 10).

descreve um tipo específico de imersão: experiência através da qual um mundo ficcional alcança o aspecto de uma realidade autônoma, com linguagem independente e povoado por seres<sup>45</sup> (RYAN, 2001, p. 14).

Um conceito importante que Ryan define é o de **presença**: ocorre quando o usuário sente-se corporeamente conectado ao mundo virtual (RYAN, 2001, p. 14). Imersão, no entanto, é uma sensação diferente, pois o indivíduo sente-se “dentro” de uma entidade na simulação (ou seja, um elemento que participa diretamente do contexto ficcional); presença, por sua vez, está mais próxima do conceito de testemunha, de sentir-se perto da entidade formulada (RYAN, 2001, p. 68). Para controlar a experiência de presença, Ryan (2001, p. 67) cita algumas variáveis:

- a) alcance da informação sensorial – envolve o realismo na construção do mundo (qualidade dos gráficos, tridimensionalidade, som etc.);
- b) controle da percepção do ambiente – habilidade de explorar o cenário/mapa;
- c) habilidade de alterar fisicamente o ambiente – que está bem próximo do conceito de agência.

Ryan utiliza a metáfora do **deslocamento** (transporte) de Gerrig (*apud* RYAN, 2001, p. 93) para criar uma “teoria popular” da imersão:

- a) leitor desempenha um papel em um mundo diferente do seu;
- b) isso ocorre através de uma mídia (veículo; ex: livro);
- c) ao executar ações (performance), o leitor cria um “modelo de realidade”;
- d) o mundo possui regras que guiam a ação;
- e) o mundo ficcional passa a ser real: personagens são considerados reais e a profunda concentração faz o mundo ao redor e as preocupações cotidianas desaparecerem;
- f) valor educacional; após “leitura”, o leitor não é mais o mesmo.

Aplicando estes itens em um jogo narrativo, a metáfora pode seguir a seguinte composição: o jogador atua como um personagem em uma simulação criada pelo console de *videogame* (itens *a* e *b*); descobre as regras do jogo, como quais comandos pode executar ou quais objetivos deve alcançar (item *d*), para entender o mundo onde a história se passa (item *c*) e, assim, sentir-se imerso nele (item *e*).

Outro conceito importante é o de **recentralização** (*recentering*), condição básica para a leitura imersiva (RYAN, 2001, p. 103-104): experiência de perceber o mundo simulado como se fosse real. De acordo com a distância entre leitor e o evento narrado há dois atos de

---

<sup>45</sup> Ryan utiliza o termo *human beings* (seres humanos), mas em um jogo não necessariamente o ser deve ser humano.

recentralização (RYAN, 2001, p. 139): primeiro, o deslocamento do leitor para o mundo criado (aqui, ele é testemunha); e, segundo, realocação do leitor para o centro da história e para o tempo do evento narrado (aqui, ele é ator). O primeiro é muito próximo do conceito de presença, enquanto que o segundo já corresponde ao estado maior de imersão.

Ryan (2001, p. 139) afirma que a experiência criada pela menor distância entre o leitor e a história (segunda ação de recentralização) é tão intensa e precisa de tanta imaginação que não pode ser mantida por muito tempo; assim, é importante variar a distância. No caso do *videogame*, pode-se perceber isso nas mudanças de discursos (primeira, segunda e terceira pessoa), uso de *cutscenes* e etc. No jogo *God of War 3* (2010), por exemplo, há momentos em que o jogador pode ser testemunha (está presente enquanto algo acontece), personagem (ele realiza a ação) ou espectador (apenas assiste a uma cena narrada).

Os termos presença, recentralização e deslocamento podem ter definições aparentemente diferentes, mas sempre remetem de alguma maneira ao estado de imersão. Eles representam momentos diferentes dentro da sensação de imersão ou uma ação para sua criação. Por exemplo: o **deslocamento** do corpo permite a sensação de **presença** e/ou **recentralização** dentro do mundo ficcional ou da narrativa de acordo com o papel exercido pelo indivíduo.

Neste momento, é importante realçar que Ryan (2009) diferencia imersão lúdica e imersão narrativa. O primeiro representa um estado de profunda concentração na execução da tarefa, independente de um conteúdo mimético. Já o segundo, é um comprometimento com a imaginação na construção e contemplação da realidade simulada, uma atividade puramente mental (RYAN, 2009, p. 53-54). A imersão lúdica não é exclusiva de jogos abstratos, pode estar presente em jogos com conteúdo narrativo.

Moulthrop (2004, p. 65), por exemplo, chama atenção para a importância da separação entre a imersão da narrativa e dos jogos. Já Aarseth (2004) afirma que, apesar de alguns elementos da narrativa e do jogo, como as convenções culturais (tipos de personagem, por exemplo), poderem ser traduzidos para outros meios, a narração e a jogabilidade, elementos chave, não são facilmente misturados. Para ele, os prazeres são diferentes:

O prazer dos jogos é bastante diferente dos prazeres do romance: para um jogador de xadrez ou Tetris, jogar novamente é a norma, enquanto a maioria dos romances são lidos apenas uma vez.<sup>46</sup> (AARSETH, 2004, p. 48, tradução nossa)

Entender as peculiaridades de cada “tipo” de imersão é útil no sentido de facilitar a escolha por determinada estrutura. A união das diferentes estruturas de imersão (narrativa e

<sup>46</sup> Livre tradução de: “*the pleasure of games is quite different from pleasures of the novel: for a chess or Tetris player, replaying is the norm, while most novels are read only once.*”

lúdica) enriquece a obra. Ryan (2001, p. 199) considera jogo e narrativa como pontos de vista complementares em um mesmo objeto. Ela utiliza a metáfora de “texto como jogo” e “texto como mundo”. O primeiro é caracterizado pela presença de regras, desafios, competição e manipulação (RYAN, 2001, p. 176). O segundo representa a ficção, o faz-de-conta (*make-believe*), a criação, aceitação e entrada em um mundo possível (*lost in a book*) (RYAN, 2001, p. 89).

Existem quatro tipos de imersão narrativa (RYAN, 2001, p. 258): epistemológica, espacial, emocional e temporal.

A imersão epistemológica foi acrescentada posteriormente pelo artigo “*From Narrative games to playable stories*” (RYAN, 2009, p. 54-55). Ela é caracterizada pelo desejo por saber (curiosidade) – exemplo típico é a história de mistério: o que motiva o usuário é a investigação a fim de descobrir o conteúdo da obra.

Imersão espacial é a sensação de estar presente em um ambiente, de simulação do movimento como uma experiência corporificada (RYAN, 2009, p. 54). A literatura promove sensação de presença em ambientes espaciais e uma visão clara de sua topografia – estas geografias ou modelos mentais se tornam a casa do leitor (RYAN, 2001, p. 121). Enquanto a literatura estimula a construção mental do espaço, o *videogame* constrói virtualmente um ambiente. Neste caso, a criação mental do espaço é convertida em necessidade de exploração espacial do jogo.

Este tipo de imersão possui duas características: a sensação de lugar (*sense of place*) e o modelo mental (RYAN, 2001, p. 123). O primeiro está relacionado com a presença no ambiente, deslocamento e imersão no mundo ficcional. O segundo é uma orientação espacial (mapa) do mundo ficcional, representação da paisagem percorrida pelos personagens. Em *videogame*, pode haver os dois tipos. O espaço em si (mapa e cenários) é a representação audiovisual, independente e percebida com certo distanciamento; é o lugar que o personagem está. Sensação de lugar é a experiência que o jogador tem de se sentir onde o personagem está (sendo ele ou apenas estando lá). O mapa é mais simples de representar, pois é a tradução em imagem de um modelo geográfico do mundo ficcional – como um GPS tridimensional. Já a sensação de lugar é relacionada à imersão e pode ser construída através da plástica (gráficos, sons, movimentos de câmera, enquadramento – o mapa/ambiente) e da “atmosfera” possibilitada pela ligação emocional com a história, personagens, eventos, regras, objetivos etc.

Imersão emocional ocorre quando uma obra de ficção extrai de um indivíduo o mesmo espectro de reações emocionais de situações da vida real: empatia, tristeza, medo, alívio etc.

(RYAN, 2001, p. 148). Em *videogame*, este tipo envolve identificação com os personagens e enredo e com as regras e objetivos. Fica clara aqui uma diferenciação entre emoção narrativa e emoção lúdica – reflexo das diferentes estruturas presentes nos jogos. Segundo Ryan (2009, p. 56), a combinação da imersão emocional com a interatividade é a mais problemática, pois envolve relação interpessoal do jogador com os personagens. De qualquer forma, a imersão emocional lida com sentimentos, sejam eles originados do drama ou da execução de alguma tarefa.

E, por último, imersão temporal é a experiência temporal do leitor em criar uma progressão narrativa real sobre possibilidades potenciais (RYAN, 2001, p. 141). Ela envolve três efeitos narrativos: curiosidade, surpresa e suspense. Quando a participação é uma exploração espacial, a motivação do indivíduo é a curiosidade e sua recompensa, a surpresa (RYAN, 2009, p. 55).

Suspense, por sua vez, é a relação entre o que pode acontecer e o que acontece. Ele é criado pelo desejo de conhecimento, mas ao contrário da imersão epistemológica que se refere a algo que já aconteceu, o suspense é focado no futuro (RYAN, 2009, p. 55).

Uma questão importante relacionada ao suspense e aos jogos eletrônicos é entender como um jogo pode ser jogado inúmeras vezes e ainda assim permanecer imersivo. Carroll (*apud* RYAN, 2001, p. 146) resume a questão em um paradoxo: o suspense está ligado a incertezas sobre o que acontecerá; uma vez removida esta incerteza (jogando-se um jogo por inteiro), o suspense desaparece.

Uma explicação simples está no fato de alguns jogos possuírem um caráter emergente<sup>47</sup> de fato – conforme Aarseth (1997) defende – principalmente nos jogos de esporte. Assim, uma partida nunca será igual à outra, pois sempre dependerá de um número grande de variáveis (no caso de jogos de futebol: performance do jogador, performance do adversário, campo, clima, condições físicas dos jogadores de cada time, entre outros).

No caso de jogos narrativos, deve-se levar em conta que o suspense, da mesma forma do que ocorre em textos literários, possui um caráter elástico, anômalo e, por isso, permite a tolerância de certo grau de reincidência, mas prevê perda de intensidade e eventual ruína (RYAN, 2001, p. 146-147). Para Walton (*apud* RYAN, 2001, p. 147), quando o indivíduo aceita a ficção como uma verdade, automaticamente possibilita que seja aceita novamente

---

<sup>47</sup> Juul (2011) define emergência como o tipo de jogo onde variações surgem da relação entre os elementos do jogo, frequentemente surpreendendo jogadores e desenvolvedores. O jogabilidade emergente significa que não foi antecipada pelo *designer* do jogo. Juul considera esta definição problemática, pois ele afirma que jogabilidade emergente pode ser descrita como um aspecto do jogo, uma experiência subjetiva do jogador ou uma interação entre o jogo e o jogador. Ele ainda a opõe a jogos de progressão, onde as variações ocorrem ao introduzir novos elementos durante a progressão do jogador na partida – jogos de aventura normalmente são progressivos.

leituras posteriores. Ryan concorda em parte, pois acredita que a redefinição do relógio narrativo é convincente, mas a suspensão da descrença e do conhecimento juntos, não. Ela sugere, então, que o conhecimento (saber o que acontece) seja substituído pelo envolvimento emocional.

Ryan (2001, p. 143) define quatro tipos de suspense, em ordem decrescente de intensidade:

- a) “suspense o que” – típico de filmes de ação; resolução iminente para a escolha entre dois caminhos opostos;
- b) “suspense como” – formato de enigma; foco no passado de alguma situação; múltiplas possibilidades convergindo para o mesmo ponto; o envolvimento é uma questão de curiosidade sobre a solução de um problema;
- c) “suspense quem” – comumente associado a histórias misteriosas de assassinato (“quem matou”); o que importa é a satisfação mental de solucionar o problema; o passado é revelado por partes, de acordo com as ações do detetive;
- d) “meta suspense” – a preocupação é saber como o autor conectará todos os elementos e construirá uma narrativa adequada.

Aplicando estes conceitos ao estudo de jogos narrativos, pode-se perceber que o *videogame* usa os tipos de suspense, mas de maneiras diferentes e, muitas vezes, misturando todos em um mesmo jogo. O jogo *L.A. Noire* (2011) utiliza o “suspense quem” juntamente com o “suspense como”, pois o jogador controla um detetive cujo objetivo é investigar cenas de crimes e pegar depoimentos para se chegar ao culpado, enquanto isso, fatos do passado do personagem principal são exibidos. Entretanto, o desfecho é basicamente o “suspense o que” porque o jogador pode ou não descobrir o verdadeiro culpado (ele pode dar ordem de prisão para um inocente devido à falta de provas contundentes). O “meta suspense”, não somente neste jogo, mas na grande maioria, é evitado em função da transparência da mídia para imersão.

O suspense narrativo possui três aspectos (RYAN, 2001, p. 142):

- a) construção de eventos e roteiros virtuais; projeção de percursos;
- b) intensidade do suspense é inversamente proporcional à variedade de possibilidades – quanto menor o número de caminhos a seguir, maior é o suspense;
- c) tensão dramática sobre destino do herói – espera-se por um bom resultado.



O jogo de aventura de *videogame* é construído em cima de possibilidades sobre as ações do jogador, assim, projetar percursos e definir desfechos são fundamentais para a atividade. Apesar de alguns jogos criarem mais de um final para a narrativa, como *Silent Hill* (1999), a imersão continua a cada partida devido ao comprometimento emocional em descobrir novos elementos que contribuem ou não para os desfechos (suspenses “quem” e “como”). Finais excludentes entre si contribuem também para a independência de cada partida – afinal, em jogos que permitem ações principais diversas, tarefas paralelas e finais diferentes, o desenrolar de uma partida que leva a um final pode ser outro, caso jogado novamente.

A tensão dramática gerada pelo suspense contribui fortemente para a sensação de imersão, pois, segundo Huizinga (2008, p. 59): “a tensão aumenta a importância do jogo, e esta intensificação permite ao jogador esquecer que está apenas jogando”. A tensão ocorre não apenas devido a elementos narrativos (o que acontecerá com o herói, como a história acabará etc.), mas também se deve a elementos lúdicos, como o desejo por vencer, executar uma tarefa com uma pontuação maior que a anterior, descobrir formas diferentes de matar um inimigo, entre outros. A tensão não necessariamente é a falta de tempo causada por um ritmo frenético na execução de tarefas, também pode ser criada através da sensação de fracasso (TURKLE, 2003, p. 509). Em um jogo investigativo, a tensão está na possibilidade de não ser bem sucedido, não somente na morte do personagem. No jogo *Dragon Age* (2009), nos momentos de interatividade dramática (escolha de um caminho ou fala em uma conversa, definição de amigos e aliados etc.), um objetivo pede por ações específicas, assim, a tensão surge na insegurança natural de não saber se a decisão foi a “correta”.

Além disso, o fato de o *videogame* intercalar momentos de ação com repouso aparente (momento entre ações ou tomadas de decisão: *cutscenes*, exploração do ambiente, navegação de menus) força o jogador a manter-se em um constante estado de alerta – a tensão, mesmo quando baixa, é necessária e buscada de alguma maneira.

## 2.2 Verossimilhança

O indivíduo usa as narrativas (histórias e mito) registradas na memória como fonte de experiência; o mundo, assim, é entendido através destas histórias anteriores (ECO, 1994, p. 136). Referências precisas do mundo “real” na ficção facilitam a aceitação daquela simulação como verdade (ECO, 1994, p. 131). Utilizar elementos próximos à experiência do jogador

promove a aceitação daquela realidade ficcional. Segundo Ryan (2001, p. 128), é mais fácil construir representações mentais a partir de materiais fornecidos através de experiências pessoais<sup>48</sup>.

Aristóteles, (2005, p. 48) afirma que: “quando plausível, o impossível se deve preferir a um possível que não convença”. O termo plausível pode ser entendido como aceitável, verossímil. Por sua vez, verossímil é o provável, que se assemelha à “verdade”. Sendo assim, para compreender como ocorre o reconhecimento e aceitação do mundo ficcional é importante entender a relação entre o mundo real e os mundos possíveis<sup>49</sup>. Todorov (2008, p.151) afirma que esta hesitação entre o que é real e o que é ilusório é fundamental para a manutenção do fantástico.

Para Eco (2004, p. 95), mundos possíveis configuram-se como os estados de coisas previstos pelo leitor; esta atitude proposicional pode se confirmar ou não. As previsões que não se materializarem existirão apenas no campo mental do leitor (ECO, 2004, p. 96). Desta forma, a elaboração de um mundo possível depende totalmente dele.

Ryan (2001, p. 99-100) afirma que a base da teoria dos mundos possíveis é de que o universo é composto por uma variedade de elementos distintos, ou mundos, organizados hierarquicamente em volta de um centro, comumente chamado de “mundo real”. Mundos possíveis são caminhos que a história poderia ter tomado no futuro; “mundo real” é a realidade dos fatos históricos; e mundos impossíveis são os caminhos que a história falhou de adotar no passado.

Para David Lewis (*apud* RYAN, 2001, p. 101), a oposição entre mundo real e possível pode ser concebida de dois modos: absoluto e relativo. Na caracterização absoluta, mundo real é aquele que existe independente do indivíduo, enquanto que mundos possíveis são produtos da mente humana, como sonhos, desejos, hipóteses, imaginação, ficção. Na caracterização relativa (defendida por ele), o mundo real é aquele do qual o indivíduo fala e está imerso, enquanto que os mundos não reais possíveis são aqueles que o indivíduo olha de fora – eles se tornam reais a partir de um ponto de vista interno.

---

<sup>48</sup> É importante destacar que Ryan (2001) utiliza hipertextos como base para sua pesquisa; sendo assim, a representação mental que ela se refere é de fato uma construção total do ambiente na mente do leitor a partir de descrições textuais. Mesmo assim, usar tais afirmações no caso de *videogames* ainda é válido, pois a criação da representação é substituída pela percepção e reconhecimento audiovisual do conteúdo com base em conceitos previamente registrados na memória do indivíduo.

<sup>49</sup> Esta discussão sobre mundos reais/possíveis é extremamente útil ao se pensar a relação entre o que é, está e pode ser da prática dos jogos narrativos. Contudo, aqui, está restrita à questão da relação entre a história narrada no *videogame* e a experiência do jogador. As referências utilizadas dizem respeito a autores que tratam da lógica de *videogames* e teoria da narrativa, sem nenhuma pretensão, deles ou deste trabalho, de se referir às complexas discussões filosóficas que envolvem as questões de real e realidade.

Através do argumento de Lewis, no universo dos jogos, conclui-se que estar imerso em um mundo o caracteriza como “real”. O que ocorre é uma fusão entre os conceitos de Eco, Ryan e Lewis: a simulação, quando jogada (indivíduo imerso), passa a configurar-se como realidade naquele momento em especial. Os outros mundos possíveis (possibilidades, antecipações e previsões imaginadas pelo jogador) podem ser programadas no sistema como opções de percurso disponibilizadas em função da performance: aquela que acontecer é a “real” e a que não, impossível.

Jogos de “faz de conta” (*make-believe*) utilizam esta lógica do possível como real para criar **verdades ficcionais**: um objeto real X é apresentado como um objeto virtual Y; Y, então, passa a ser real naquele momento e, assim, gera uma verdade ficcional (RYAN, 2001, p. 106) – X, na simulação, é Y. Participar de um jogo deste tipo (que pode ser muito bem um jogo narrativo de *videogame*) significa entrar em um mundo no qual a proposição do mundo considerado “real” é substituída pela verdade ficcional (ou seja, um novo “real”). O prazer (e o motivo) de jogar está na atividade criativa de contribuir para o conjunto de verdades ficcionais que descreve o mundo do jogo (RYAN, 2001, p. 107).

A recentralização é utilizada para colocar o indivíduo dentro do mundo possível, transformando-o em “real” (RYAN, 2001). Entretanto, esta imersão, para Ryan (2001, p. 158), necessita de uma estrutura realista. A autora simplifica os tipos de realismo literário em quatro (2001, p. 157): simetria (representação fiel); probabilidade (situações que poderiam ser reais); concepção ilocutória (reproduz uma fala ou discurso); concepção ilusionista. Este quarto tipo é apontado por Ryan (2001) como o usado na imersão: ele cria uma realidade crível, aparentemente autônoma e com linguagem própria; o leitor está presente imaginativamente no texto e consegue perceber até elementos não descritos ou exibidos, como faces de um objeto, intenções de personagens e um prolongamento do espaço e tempo além da tela.

Ryan (2001, p. 160) afirma que o que define as convenções sobre o que é real (realista) é o hábito cultural. Da mesma maneira, Eco (1994, p. 89) acredita que, para se sentir algo, é preciso adotar o mundo real como pano de fundo. Contudo, para Goodman (*apud* RYAN, 2001, p. 160), o realismo está mais próximo de uma facilidade de decodificação do que da semelhança com o mundo. Esta facilidade é explicada através da familiaridade com as técnicas representacionais. Desta forma, conhecer a linguagem (regras e lógica de criação da realidade) também contribui para a interpretação de tal simulação como algo possível/real.

### 2.3 Suspensão da descrença

De acordo com a definição de Huizinga (2008) sobre jogo, uma das características fundamentais é o caráter voluntário e livre, apenas ligando-se a noções de obrigação e dever quando constitui uma função cultural clara, como no culto ou ritual – “sujeito a ordens, deixa de ser jogo.” (HUZINGA, 2008, p. 10). Sendo assim, jogar deve ser uma atividade escolhida pelo jogador, não necessariamente iniciada por ele, mas, no mínimo, aceita voluntariamente. Para Juul (2005, p. 6), o mundo de um jogo é algo que o jogador escolhe imaginar livremente.

Sobre a questão, Eco (1994, p. 81), afirma o seguinte:

A norma básica para se lidar com uma obra de ficção é a seguinte: o leitor precisa aceitar tacitamente um acordo ficcional, que Coleridge chamou de “suspensão da descrença”<sup>50</sup>. (...) De acordo com John Searle, o autor simplesmente finge dizer a verdade. Aceitamos o acordo ficcional e fingimos que o que é narrado de fato aconteceu.

Para Mateas (2004, p. 21), imersão está ligada à suspensão voluntária da descrença – aceitar a lógica interna da experiência, mesmo se ela se afastar da lógica do “mundo real”. Aarseth (1997, p. 116, tradução nossa) vai além ao afirmar que:

O contrato entre o usuário e o texto em “ficções interativas” não é simplesmente uma suspensão voluntária da descrença, mas também da capacidade normal para a linguagem, aptidão física e interação social<sup>51</sup>.

O desejo pela imersão contribui para a aceitação da fantasia, ele reforça ao invés de questionar a veracidade da experiência (MURRAY, 2003, p. 111). A crença voluntária no jogo é fundamental. Para Murray (2003, p. 211), o ser humano é propenso à suspensão da descrença diante de uma presença dramática convincente; daí a importância da elaboração de conteúdo narrativo, como biografia dos personagens e enredo.

Devido à importância das regras do jogo, “absolutas e não permitem discussão” (HUZINGA, 2008, p. 14), é essencial que o jogador aceite a configuração do mundo que pretende entrar, afinal, de nada adianta desenvolver uma história fantástica, com gráficos fabulosos e jogabilidade triunfal se o jogador não acolher aquilo como seu mundo. Uma história de ficção não precisa corresponder inteiramente ao mundo real, entretanto, “quando entramos no bosque da ficção, temos de assinar um acordo ficcional com o autor” (ECO, 1994, p. 83). Para ser eficaz, este “acordo” com o jogador deve possuir três diretrizes básicas:

a) Jogar é uma atividade voluntária, desejada, livre;

<sup>50</sup> Utilizar o termo “suspensão da descrença” é mais significativo do que apenas “crença”, pois na ficção, parte-se do pressuposto de que aquilo não é o real (pelo menos, não o real acostumado), portanto, a experiência é iniciada já com uma mentalidade negativa sobre a veracidade dos eventos. Assim, suspender a descrença tem como objetivo inverter uma situação inicialmente desfavorável – um jogador não crê, ele deixa de “não crer”.

<sup>51</sup> Livre tradução de: “*The contract between user and text in ‘interactive fiction’ is not merely a ‘willing suspension of disbelief’ but a willing suspension of one’s normal capacity for language, physical aptness, and social interaction as well.*”

- b) As regras e configurações do mundo ficcional são expostas, entendidas e aceitas pelo jogador;
- c) O jogador deve possuir ligação emocional com o resultado das ações.

As regras de um jogo precisam ser bem definidas para que sejam programadas em um computador ou para que não levantem discussão sobre elas toda vez que se jogar (JUUL, 2003, p. 8). Por isso, o período inicial de um jogo é fundamental, pois permite a pactuação de uma nova lógica para a realidade, com personagens, mecânica para ação, metas, contexto etc.

Aarseth (1997, p. 130) chama de “ingenuidade” o que faz o jogador aceitar a existência de inteligência na máquina. Neste caso, entretanto, o termo não seria esse, mas sim, comprometimento. A aparente inteligência dos agentes do sistema do jogo existe em função do acordo feito pelo jogador antes de iniciar a partida – o jogador aceitou jogar, e nesse movimento estão inclusos o entendimento da nova lógica e suavização de uma possível falha de programação.

É importante acrescentar na questão que trata do pacto com o leitor que, além de um acordo firmando a aceitação das regras, do mundo simulado e de que aquilo é ficção, há uma compactuação mínima de lógica comportamental. Espera-se (e conta-se com isso para a experiência ser bem sucedida) que o jogador saiba criar (ou aceitar) um modelo comportamental para o personagem a fim de que suas ações reflitam minimamente este padrão. Se o jogador controla um personagem bem definido (um espião, guerreiro medieval, policial, semideus), não pode esperar que em momentos de escolha narrativa ou lúdica ele faça qualquer tipo de ação, principalmente as que não estejam em sintonia com a personalidade definida. Em *Dragon Age II* (2011), o jogador é um herói psicologicamente estável, portanto, não é um erro ou restrição que em determinado diálogo com seu tio, ele não possa simplesmente xingá-lo (esta alternativa não existe). Neste jogo, as possibilidades dramáticas estão resumidas em três opções gerais de fala: séria, irônica ou grosseira. Se o jogador quiser ofender (já que o tio não é uma pessoa agradável), pode-se entender como uma grosseria, então se opta pela última fala – um mínimo de desvio é aceitável; não é um erro ou potencial quebra de imersão não existir a atitude exata que o jogador quer realizar. O sistema criado pelo desenvolvedor deve, no entanto, tentar cobrir as possíveis intenções do usuário com base em um comportamento lógico (socialmente aceitável e conhecido) para, assim, dificultar a possível sensação de falta de controle do jogador – e esses comportamentos em potencial são entendidos no momento em que o jogador concorda em suspender, voluntariamente, a descrença na obra.

## 2.4 Atenção

Davenport e Beck (2001, p. 9) afirmam que para se vender algo ou convencer alguém se deve investir em atenção. Para isso, atua-se em diversos veículos de comunicação (estímulos) para se chegar ao cérebro. Neste caso, uma boa estratégia é abarcar variadas fontes de estímulos ao mesmo tempo, assim, o usuário não perderá o foco (atenção) sobre o produto. Mais que o objetivo de alcançar uma experiência dramática bem sucedida, envolve necessidade econômica do mercado para vender um produto<sup>52</sup>.

A pesquisa sobre o uso dos jogos eletrônicos como ferramenta para atrair a atenção do usuário não é algo novo. De acordo com Silva (2009, p. 45):

Já nos anos 1980, Sherry Turkle percebeu no *videogame* um objeto exemplar da “gramática” digital. Segundo a autora, o estudo do *videogame* abre uma frente para uma melhor compreensão da capacidade do computador de captar e manter a atenção do usuário – atualizada no poder “quase hipnótico” dos jogos –, e da sua construção básica, os mundos regradados.

O *videogame*, da mesma maneira que praticar esportes, coloca o indivíduo em um estado de espírito altamente focado e carregado (TURKLE, 2003, p. 509). Este estado de total concentração é um imperativo para a experiência; as consequências da distração são negativas para o jogador. Em função disto, é importante definir e caracterizar a atenção.

Segundo Crary (2001, p. 1, tradução nossa), prestar atenção significa “um desligamento de um campo mais amplo de atenção, seja visual ou auditivo, com o propósito de isolar ou se concentrar em um número reduzido de estímulos”<sup>53</sup>. Para Davenport e Beck (2001, p. 20, tradução nossa), “atenção é um compromisso mental focado em um item de informação em particular”<sup>54</sup>. Eles propõem um modelo causal para o processo de atenção (2001, p. 21, tradução nossa): consciência → percepção → atenção → decisão → ação<sup>55</sup>. O estado de consciência, na verdade, é constituído de estímulos e percepções em potencial. Algumas informações tornam-se conscientes, necessitando de atenção, e outras permanecem inconscientes (não percebidas), podendo ser seguidas de ação ou não. Estas duas situações podem ser comparadas às duas formas da atenção que Crary (2004, p. 79) distingue: a primeira, consciente e voluntária, orientada por tarefas; e a segunda, automática ou passiva, relativa as atividade habituais, devaneios ou estados absortos.

<sup>52</sup> Na verdade, o que ocorre é que a inclusão da dramaticidade é mais uma ferramenta para garantir a atenção/interesse do usuário (DAVENPORT; BECK, 2001).

<sup>53</sup> Livre tradução de: “*a disengagement from a broader field of attention, whether visual or auditory, for the sake of isolating or focusing on a reduced number of stimuli*”.

<sup>54</sup> Livre tradução de: “*Attention is focused mental engagement on a particular item of information.*”

<sup>55</sup> Livre tradução de: “*Awareness – narrowing phase – attention – decision phase – action*” (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 21)

A percepção ocorre quando o indivíduo marginaliza a maioria das entradas de estímulos ao redor para focar a atenção em determinada informação. Segue-se, então, a avaliação sobre o dado e a decisão sobre o que fazer. Somente após tudo isso, o indivíduo agiria.

Apesar do modelo gráfico do processo de atenção de Davenport e Beck (2001, p. 21) ser linear e limitador, ele é útil para pensar o *videogame*. O estado de atenção pode ser o momento pontual anterior a uma escolha de fala, abaixar-se para pegar uma nova arma no chão ou uma *cutscene* (algumas informações são passadas e assimiladas). Um exemplo de aplicação geral: vagar pelo mapa, explorando ou dirigindo-se a um ponto estratégico (estado consciente); detalhes surgem, como novos objetos, inimigos ou *cutscenes* (estado “perceptivo”); foca-se, então, em um detalhe ou conjunto de detalhes (atenção); inicia-se um período de análise da informação, que pode ser a avaliação de um item no inventário, a aquisição de outro ou sobre qual caminho seguir; toma-se a decisão e depois se age baseado nela: atacar inimigo, comprar ou pegar objeto etc. O cuidado que se deve ter é não fixar cada fase do processo de forma independente; deve-se assumir a simultaneidade potencial das fases. Além disso, uma ação pode ser lógica e não ser causalidade da atenção – faz-se algo automaticamente. No *videogame*, percebe-se isso não nas ações conscientes (como abrir uma porta ou escolher uma fala), mas nas ações relacionadas aos comandos da interface (uso do *joystick*, por exemplo). Dois tipos de ação que não são consequências de um estado de atenção: reflexo (autônomo) e ação transparente (automático)<sup>56</sup>. As três fases básicas (consciência, atenção e ação) não precisam ser destacadas uma das outras; pode-se muito bem estar ciente das características do ambiente, ouvir um relato de um personagem e andar pelo ambiente em busca de algo. Obviamente, não sendo tratada de forma linear, a divisão entre as fases sacrifica a atenção, pois impede a exclusividade e a distribui entre as várias ações.

Através do modelo do processo de atenção de Davenport e Beck (2001), é possível concluir que após agir (ou no momento em que se age), a atenção pode se perder (um desejo ou objetivo concluído pode causar o posterior desinteresse, mesmo que momentaneamente). Neste caso, o jogo deve manter o jogador sempre em uma dessas fases (consciência, atenção ou ação), simultaneamente ou não.

Na falta de valores precisos para valorar a atenção, usa-se o tempo – permanência em determinada atividade (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 11). Em *videogame*, isso é importante, pois se relaciona com a duração total do jogo e se o jogador avançará por tudo.

---

<sup>56</sup> Uma ação torna-se automática quando o controle dela sai da esfera consciente; o esquema percepção-processamento-ação é alterado. Esta questão é tratada com mais detalhes no capítulo 3.

Não avalia, contudo, se o usuário gostou do jogo, mas conclui que, pelo menos, ele ficou naquela atividade pelo tempo necessário (neste caso, do início a um fim). Mesmo um jogo considerado ruim pelo jogador pode prender a atenção, seja na execução das tarefas, acumulação de pontos, desbloqueio de conteúdo ou simplesmente pelo objetivo de chegar ao final da história.

Davenport e Beck (2001, p. 24) afirmam que o poder atrativo máximo de uma ferramenta vem da soma de três pares de tipos de atenção. São eles:

- a) voluntário e obrigatório: envolve a escolha do que é relevante ou não; as pessoas não só prestam atenção ao que elas têm que focar, mas ao que elas querem focar; o próprio jogar deve ser voluntário. Os inimigos de uma partida (que tentam matar o personagem) são obrigatórios (o jogador não opta por eles – apesar de serem indispensáveis ao jogo);
- b) aversivo e atrativo: presta-se atenção a algo a fim de evitar um desfecho negativo ou considerando que trará uma experiência positiva. Conseguir avançar na concretização de um objetivo é positivo (atrativo); não morrer no caminho é negativo (aversivo);
- c) *front-of-mind* e *Back-of-mind*: atenção pode ser consciente, focada e explícita; ou inconsciente, informações que o cérebro processa, mas que o indivíduo não percebe. Tomar decisões é consciente, enquanto que algumas ações e reflexos nos jogos são inconscientes<sup>57</sup>.

Davenport e Beck (2001, p. 73) descrevem três tipos de tecnologia de atenção: obtenção (*attention-getting*); estruturação (*attention-structuring*); e proteção (*attention-protection*).

Tecnologias para proteção da atenção servem para filtrar as informações para o usuário; o objetivo é manter somente as informações relevantes (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 85). Em *videogames*, a escolha de dificuldade e adaptação com base nas habilidades do jogador são exemplos para proteger a atenção, pois ajustam a experiência do jogador sobre o jogo e o mantém no estado de imersão.

O conceito “inércia de atenção” (*attention inertia*) é importante para a permanência neste estado: uma vez que a atenção foi empenhada sobre um assunto por um tempo, fica mais difícil removê-la – a atenção permanece até a atividade estar completa (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 81). Quando o jogador entra no mundo do jogo, ou seja, a maior parte da sua

---

<sup>57</sup> Este par de tipos de atenção está relacionado com a definição de atenção de Crary (2004) e com a adaptação do sistema sensorio-motor ligado ao processo cognitivo, tratados no capítulo 3.



atenção está voltada para ele, sair é mais difícil – parar de jogar no meio da ação, dramática ou não, não é satisfatório (percebe-se isso mais facilmente quando o jogador não consegue parar de jogar e passa horas na mesma atividade sem perceber ou se importar).

O mundo está cheio de tecnologias que priorizam a obtenção da atenção, atuando sobre todos os sentidos, com exceção do olfato e paladar (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 74). Davenport e Beck (2001, p. 76-78) citam algumas características do gerenciamento da atenção: atividade (agir e informação não forçada); customização; lacunas de atenção; e limite.

A atividade relaciona-se a postura ativa do usuário, e pode ocorrer de duas maneiras. A primeira argumenta que fazer algo (agir) mantém a atenção. Davenport e Beck (2001, p. 76) citam os *videogames* como um eficiente meio para conseguir e manter atenção de crianças – mensagens importantes devem estar embutidas na ação.

A segunda maneira que caracteriza o gerenciamento da atenção é o ato de buscar pela informação relevante (*pull information*); segue o princípio de não desagradar o usuário forçando informações desnecessárias. Inclusive, mesmo quando a informação era desejada, quando forçada faz o indivíduo perder interesse rapidamente (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 77). A procura por informação (desejo, procura e ação) estimula a atenção.

A customização é a aplicação do princípio chave para gerenciamento da atenção: o foco no indivíduo. Permite, assim, que a informação apresentada ao indivíduo seja personalizada. Uma forma de conseguir atenção é dar atenção às expectativas e interesses do usuário (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 14), customizando ou permitindo a customização.

As lacunas de atenção representam ambientes e tempos em que o usuário não é bombardeado por tecnologias para obtenção da atenção e envolvem a estratégia de atuar em ambientes diferentes de onde a competição é feroz. Nestes momentos, os estímulos que buscam pela atenção são reduzidos, ou até nulos. Claramente, esta característica possui expectativa de vida finita, pois a lacuna, ao ser preenchida, deixará de ser um espaço estratégico.

Todo uso de tecnologias para obtenção de atenção possui um limite. Este limite representa a saturação do uso, seja por excesso, gasto de energia ou despesa. No fim, a ferramenta deixa de ser útil por não mais conseguir atenção do usuário<sup>58</sup>. Além disso, este uso pode atingir ao limite da cognição humana, impedindo a percepção em ambientes superestimulados (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 79).

---

<sup>58</sup> Davenport e Beck (2001, p. 79) usaram como exemplo a atitude de Scott McNearly, CEO da Sun Microsystems, que proibiu o uso interno do programa *PowerPoint*.

Dentro de uma realidade superestimulada, com base na pesquisa sobre psicologia da atenção, através de experimentos em atenção visual citada por Davenport e Beck (2001, p. 19), podem-se analisar algumas características do *videogame* em sincronia com as maneiras de conseguir atenção:

- a) *pop-out effect*: aspectos que se destacam sobre o ambiente ao redor;
- b) *the-boy-who-cried-wolf effect*: aspectos novos entre diferentes aspectos novos não funcionam (novidade já é esperada, portanto, não é foco da atenção);
- c) *counter intuitive role of distractors*: conseguir a atenção é mais fácil quando se apresentam outros elementos que distraem (dirigir a atenção não funciona quando há apenas um estímulo).

Em *videogames*, o uso de gráficos, som e movimento de câmera pertence à maneira *a*; o uso de trama principal, missões secundárias e a própria narrativa detalhada (*background* com informações além do mínimo necessário para a execução da tarefa) pertencem às maneiras *a* e *c*; a maneira *b* pode ser usada para limitar novidades nas regras, objetivos e comandos (lúdico) ou na estrutura dramática (narrativa).

O terceiro tipo de tecnologia de atenção é para a estruturação da atenção (*attention-structuring*). Este tipo mantém a atenção sobre períodos de tempo e move-a entre diferentes tópicos (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 79). Para manter a atenção de alguém, o uso de aleatoriedade (*randomness*) e serendipismo (dom de fazer descobertas felizes, por acaso) são importantes (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 83).

Davenport e Beck (2001, p. 80) citam um conjunto de estruturas que contribuem para a criação e manutenção da atenção<sup>59</sup>:

- a) mudança (*make a change*) – fornece variação no conteúdo: contexto, formato, tom, nível de envolvimento etc. Ex.: fases, missões, recompensas;
- b) história (*tell a story*) – envolve o interesse em descobrir o que acontece na história e com seus personagens. Ex.: uso da narrativa, chegar ao fim do jogo;
- c) pontos de entrada e saída (*show them the doors*) – construção de entradas e saídas para a atenção em função de sua manutenção não ser infinita. Ex.: *savepoints*<sup>60</sup>, pausar o jogo;

<sup>59</sup> Os exemplos através de elementos do *videogame* não são de autoria de Davenport e Beck.

<sup>60</sup> Os *savepoints* são momentos onde o andamento da partida pode ser arquivado, permitindo que o jogador retorne ao mesmo ponto em que parou.

- d) linearidade<sup>61</sup> (*mix it up*) – fluxo linear da atenção maximiza a “inércia da atenção”, fluxos não lineares facilita a desistência. Ex.: uso de uma estrutura mitológica clássica no desenvolvimento do jogo (*cutscene* – ação – *cutscene*);
- e) verossimilhança (*keep it real*) – conteúdo mais realista e próximo à experiência do indivíduo. Ex.: personagens humanos ou equivalentes, cenários conhecidos;
- f) egocentrismo (*remember me*) – história sobre o usuário ou sobre alguém que gostaria de ser. Ex.: controle e customização de personagens.
- g) Participação (*go for the action*) – mídias que demandam ação por parte do usuário. Ex.: jogos;
- h) objetivos (*stay on a task*) – conquistar um objetivo específico. Ex.: tarefas, missões;
- i) ritmo (*don't stop*) – aproveita-se a atenção conquistada para transmitir outros conteúdos; relaciona-se também à inércia de atenção. Ex.: direcionamento do percurso do jogador em direção ao planejado dramaticamente (controle autoral sobre as ações);
- j) interrupção (*don't interrupt*) – interrupções na corrente de informação devem ser mínimas (é diferente de pontos de saída). Ex.: erros de programação, incoerência narrativa, quebras de imersão;
- k) liberdade (*alter the flow*) – possibilidade de alterar o contexto informacional. Ex.: poder configurativo, customização de personagens, escolha de percursos.

Estas estruturas, aplicadas aos jogos de *videogame*, relacionam-se a importantes áreas, elementos e ferramentas de criação e manutenção da sensação de imersão. O uso de uma estrutura de objetivos, por exemplo, estimula o foco sobre determinada atividade, garantindo a manutenção da atenção, do estado de imersão e da construção coerente da narrativa, pois direciona o jogador a determinada trajetória.

Sobre as grandes funções da estrutura psicológica que embasa o uso de instrumentos, Vigotsky (2007, p. 27) atribui um lugar de destaque à atenção: “a capacidade ou incapacidade de focalizar a própria atenção é um determinante essencial do sucesso ou não de qualquer operação prática”. A atenção, desta maneira, é condição indispensável para a experiência bem sucedida de jogar *videogame*, pois envolve comprometimento com a atividade, permite o foco

---

<sup>61</sup> Linearidade, aqui, refere-se a uma estrutura com início, meio e fim.

necessário para o entendimento das regras e do mundo ficcional e posterior aceitação daquela realidade como verdadeira. Atuar sobre a atenção, guiando o jogador na exclusão de estímulos do campo perceptivo que não interessam ao ato de jogar, é estratégico no sentido de criar a sensação de imersão no jogo e, assim, mantê-lo fiel àquela realidade específica pelo tempo necessário.

### 3 ELEMENTOS PARA ATENÇÃO E IMERSÃO

O objetivo deste capítulo é destacar propriedades do jogo narrativo de aventura de *videogame* que de alguma forma participem da criação e manutenção do estado de atenção sobre a atividade e da sensação de imersão. Primeiramente, aborda-se a fase inicial de um jogo, chamado aqui de Tutorial. Este período é importante porque permite a exposição do mundo ficcional – introduz o enredo, personagens e ambiente e explica as regras, comandos e objetivos do jogo. É o momento em que o “contrato” é apresentado ao jogador, no qual deverá aceitar, suspendendo a descrença sobre aquele mundo e considerando-o como verdadeiro, ou negar. A aceitação depende de fatores como transparência da mídia e automação dos comandos da interface e criação ou uso de um modelo mental da representação e da lógica mecânica.

A criação e manutenção do estado de atenção dependem, a princípio, da capacidade de atrair a atenção do jogador. Uma vez conquistada, o jogo pode se apoiar no conceito de inércia de atenção (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 81) ou disponibilizar constantemente ao jogador novas ferramentas com este objetivo. Os elementos que contribuem para a criação e manutenção da atenção/imersão foram selecionados a partir das estruturas de atenção definidas por Davenport e Beck (2001, p. 80): mudança, história, pontos de entrada e saída, linearidade, verossimilhança, egocentrismo, participação, objetivos, ritmo, interrupção e liberdade. Com base nestas estruturas, elaborou-se uma lista de elementos dos jogos narrativos correspondentes (tabela 05). As estruturas são usadas como ponto de partida para a explicação dos elementos dos jogos.

<b>Agência</b>	Mudança
	Participação
	Liberdade
<b>Estruturas de navegação</b>	Participação
	Mudança
	Linearidade
	História
<b>Personagem</b>	Egocentrismo
	Liberdade
<b>Objetivos</b>	Objetivos
	Pontos de entrada e saída
<b>Linguagens</b>	Verossimilhança
	Interrupção

Tabela 05 – correspondência entre elementos do jogo e estruturas de atenção.  
Fonte: O autor (2012)

### 3.1 Tutorial

Normalmente, um jogo começa após exibir os responsáveis pela produção e, em alguns casos, uma cena introdutória. Esta tela inicial é parecida com a de um menu de DVD (Figura 11); nela, o jogador pode ter a opção de alterar as configurações do jogo, iniciar uma partida, acessar opções extras ou carregar<sup>62</sup> uma partida antiga. Ao optar por uma nova partida, a maioria dos jogos inicia um período de “adaptação” em que passará ao jogador as características do jogo. Este **tutorial** é fundamental para a apresentação da história (exposição do *mundo comum*, antes da entrada do herói na aventura propriamente dita), das regras, criação e aceitação das verdades ficcionais, automação dos comandos e criação de modelos mentais.



Figura 11 – tela inicial.  
Fonte: *God of War 3* (2010).

O tutorial permite ao jogador “sentir” o jogo, ter contato com as características básicas que o constituem para, assim, optar por continuar, aceitando ou não aquela simulação, ou parar. Douglas e Hargadon (2004, p. 201) definem tutorial (estágios iniciais da interação) como o momento onde se determinam as convenções e restrições que guiarão o enredo, as ações dos personagens e dicas do ambiente; para os autores, o tutorial existe apenas para ser deixado para trás, uma vez que o jogador tenha compreendido os detalhes e está totalmente imerso na narrativa. Jenkins (2004, p. 126) afirma que alguns jogos criam um “espaço para

<sup>62</sup> *Carregar* vem do termo em inglês *load*, usado para indicar a possibilidade de o jogador ir direto para algum ponto do jogo salvo (*save*) anteriormente.

ensaio” a fim de que o jogador possa entender os possíveis movimentos do personagem antes de enfrentar os desafios de navegar pelo ambiente.

A sensação de posse e controle causada pelos jogos, viabilizada principalmente pela Agência e Transformação, estimula o jogador a achar que pode fazer o que quiser. Contudo, total liberdade pode impedir a coerência da narrativa ou uma experiência positiva da atividade. Desta forma, jogo e jogador devem seguir convenções (regras) predefinidas. Murray (2003, p. 154) afirma que da mesma forma como ocorre com a imersão e agência – que precisam de convenções narrativas –, um novo conjunto de convenções formais são necessários para lidar com a mutabilidade. Assim, é importante que a regra que limita a transformação esteja clara para o jogador; “toda narrativa terá de indicar ao leitor, em detalhes, o que é ou não é permitido, a fim de não levantar falsas expectativas” (MURRAY, 2003, p. 157). Um exemplo interessante sobre uma restrição contornada usando o tutorial, através da explicação prévia das regras, ocorre em *LA Noire* (2011), quando o jogo informa que as únicas portas que podem ser abertas são aquelas com maçaneta dourada. Apesar de ser uma regra aparentemente sem sentido, o jogador entende e aceita esta limitação, pois ela faz parte da linguagem própria deste jogo específico e é esclarecida ainda no início da atividade.

Participar de um jogo de faz de conta (*make-believe*) significa entrar em um mundo no qual a proposição do “mundo real” é substituída pela verdade ficcional (RYAN, 2001, p. 107). O prazer – e o motivo – de jogar está na atividade criativa de contribuir para o conjunto de verdades ficcionais que descreve o mundo do jogo. Para Ryan (2001, p. 108), o jogo de faz de conta<sup>63</sup> envolve três operações mutuamente dependentes:

- a) Imaginar a si mesmo como membro do mundo;
- b) Fingir que as regras são verdadeiras;
- c) Criar uma imagem mental do mundo.

No *videogame*, a operação *a* é possibilitada pelo controle do personagem. As operações *b* e *c* estão relacionadas ao tutorial: suspensão da descrença e aceitação do contrato na operação *b* e o uso de gráficos e sons na operação *c*.

No tutorial, a apresentação da história, regras e mecânica de jogo permite que verdades ficcionais sejam criadas. As ações virtuais executadas pelo jogador, neste momento em particular, são interpretadas como reais dentro do mundo ficcional, desta forma, contribuindo com a sensação de recentralização e imersão.

---

<sup>63</sup> É importante lembrar que o jogo de faz-de-conta não é necessariamente um jogo eletrônico, por isso, no caso de Ryan, a criação de uma imagem mental é uma tarefa muito mais complexa. Em *videogames*, pode-se considerar a imagem como gráfico, assim, ela já vem pronta (ou seja, o trabalho é facilitado); mas também se pode considerar como uma imagem conceitual da realidade, com base no conceito e imagem de Changeux (1991) e esquema de Piaget (1985).

O jogador precisa de um tempo introdutório para se familiarizar com a atividade, mesmo ela sendo voluntária. O tutorial fornece este tempo ao apresentar ao jogador as regras do jogo, a história e a gramática necessária para fazer parte do mundo ficcional. Além disso, permite que o indivíduo entenda seu papel na narrativa, o que deve fazer e os meios para isso. No *videogame*, o principal meio entre o jogador e o mundo virtual é a interface de controle, que traduz combinações de comandos físicos (botões do *joystick*, por exemplo) em ação dentro da simulação.

### 3.1.1 Automação de comandos e corpo como interface

O jogo exige um tipo de ação física diferente do filme ou livro. O avanço em um jogo necessita da participação direta e concreta do jogador sobre o comportamento dos personagens – por outro lado, em um romance, por exemplo, o leitor age passando as páginas; o avanço se dá apenas se a história seguirá ou não. A fim de simular a “incorporação” do jogador sobre o personagem, o mundo fantasioso e o enredo são necessárias ferramentas eficientes de controle. A ferramenta mais comum utilizada pelas diferentes plataformas de *videogame* é o *joystick* – neste tipo de controle, para a ação pretendida se tornar ação simulada, basta apertar seus botões.

O aprendizado dos comandos é essencial para a transparência da ferramenta e consequente aumento da sensação de recentralização. Desta forma, a automatização das ações realizadas nas interfaces de *videogame* envolve o processo cognitivo.

Uma visão de cognição no pensamento ocidental entende-a como uma atividade exclusiva do cérebro, sem envolvimento com o mundo externo ou com os objetos técnicos. Para Platão, a alma, antes de habitar o corpo, retém todo o conhecimento, que se torna consciente através das reminiscências (*apud* REGIS, 2010). Esta visão clássica prioriza os processos mentais sobre qualquer outro elemento. Desta forma, o uso do corpo, assim como todo o mundo físico, é considerado fator secundário. Segundo Regis (2010, p. 6), nos primórdios das ciências cognitivas no século XX, “a base da cognição parecia estar nas estratégias de processamento, enquanto o suporte físico (cérebro) servia apenas para implementá-las”. Ainda baseado em processamento mental, a inteligência artificial clássica se limita a regras lógico-formais através de uma abordagem computacional do cérebro. As



habilidades relacionadas às funções sensório-motoras e ao contato social são ignoradas neste processo cognitivo.

A visão clássica da ciência cognitiva isola a inteligência do próprio corpo e do mundo (NORMAN, 1993, p. 146). Considerando um ambiente de estudo, por exemplo, o processo utilizado pelo estudante para adquirir conhecimento, segundo esta visão, é composto apenas pelo processamento da informação no campo mental, limitado pela inteligência do indivíduo. Outros fatores, como a disposição do mobiliário da sala, iluminação, isolamento acústico, estado físico do material acadêmico ou ferramentas utilizadas (papel, caneta, computador etc), só são considerados após a análise isolada do fenômeno numa tentativa de simplificar a tarefa.

Sobre uma visão diferente da cognição clássica, Clark (2001, p. 91-95) enumera algumas proposições para o sucesso cognitivo, sugerindo um modelo integrado entre percepção, cognição e ação que inclui o mundo externo como elemento ativo neste processo:

- a) Sistema perceptivo é seletivo (não há representação detalhada da cena); ele recupera informação necessária para a solução;
- b) Percepção não é passiva; percepção e ação são iniciadas antes do sinal chegar aos níveis mais elevados de processamento;
- c) O mundo externo desempenha um importante papel no processamento;
- d) A representação do mundo externo é menos uma estrutura passiva e mais uma receita para a ação; a representação é criada com base já na ação.

Por sua vez, Donald Norman (1993) utiliza o termo “Inteligência Distribuída” para questionar a abordagem clássica. Para o autor, o indivíduo usa a interação com o mundo físico como fonte de memória e, em geral, como extensão do próprio sistema de conhecimento e raciocínio. Desta forma, alivia a memória e os encargos de processamento da mente da pessoa:

Quando a inteligência está firmemente vinculada ao mundo, tomada de decisão e ação podem se situar dentro do contexto estabelecido pelo ambiente físico, onde as estruturas podem frequentemente agir como uma inteligência distribuída, tendo parte da memória e da carga computacional fora do humano<sup>64</sup> (NORMAN, 1993, p. 146-147, tradução nossa).

A cognição distribuída, com base na inteligência distribuída, é um processo de interação que inclui indivíduos, grupos sociais e objetos técnicos. Este conceito parte de fora para dentro: começa com as definições sociais e materiais da atividade cognitiva para depois interiorizar em um mecanismo lógico central (HUTCHINS, 2000, p. 10). Os processos

---

<sup>64</sup> Livre tradução de: “*When the intellect is tightly coupled to the world, decision making and action can take place within the context established by the physical environment, where the structures can often act as a distributed intelligence, taking some of the memory and computational burden off the human.*”

mentais envolvem mais que raciocínio lógico e processamento simbólico, incluem também habilidades sensório-motoras, emocionais e sociais (REGIS, 2010, p. 9).

Em relação aos comandos executados nos jogos de *videogame*, Gregersen e Grodal (2009, p. 69) chamam de “Interface de Controle Físico” os dispositivos de entrada de dados, como teclados, *mouses*, pedais, *joysticks* etc<sup>65</sup>. A interatividade com os mundos virtuais é previamente planejada no sistema do jogo, visto que o jogador não atua diretamente com a entidade digital, existente em outro plano. As interfaces de controle, portanto, com base em um conjunto de definições que relacionam a ação no mundo real com a ação dentro do jogo, funcionam como intermediários entre o indivíduo e sua “corporificação” na simulação.

O *joystick* é o dispositivo mais usado, apesar de existirem ao longo da história dos jogos outras formas de controle. A evolução da tecnologia de processamento desenvolveu, junto aos estímulos audiovisuais, os periféricos de controle, como luvas, tapetes e pistolas. Entretanto, o *joystick* tornou-se a interface mais usada para realizar a interatividade com o console.

Um conceito importante é o de *Primitive Actions* (ações primitivas), usado por Gregersen e Grodal (2009, p. 70). *P-action* é definido como o movimento do corpo, inclusive simples movimentos dos dedos. As ações dentro do jogo são mapeadas e relacionadas com determinados comandos realizados pelo jogador no mundo físico – esses comandos são as *p-actions*. Em *God of War 3* (2010), para o personagem *Kratos* dar um golpe, o jogador tem que apertar o botão “quadrado” do *joystick*; desta forma, *quadrado*, neste jogo, significa um *ataque leve* (Figura 12).



Figura 12 – alguns comandos.  
Fonte: *God of War 3* (2010).

<sup>65</sup> Recentemente, a *Microsoft* lançou o *Kinect* para *Xbox*. Nesta interface, o sensor capta os movimentos do jogador independente de um controle remoto (como ocorre no *Wii*) como fonte do mapeamento – o corpo do jogador, assim, assimila o controle (*Wii Remote*, por exemplo) e seu movimento se torna a origem para a representação no jogo.

Ao longo do jogo, o manual de comandos torna-se desnecessário, pois uma vez que as *p-actions* foram aprendidas, suas execuções não são mais percebidas pelo jogador – a ação torna-se automática. Isso ocorre devido à propriedade do sistema perceptivo do homem de adaptar-se de acordo com a necessidade (CLARK, 2001, p. 87) – um indivíduo pode recoordenar a visão e ação após alguns dias usando lentes que invertam totalmente o cenário visual. Para o autor (2001, p. 88), perceber e agir trabalham juntos para promover o sucesso na adaptação através de múltiplos fatores: corpo, mente, tecnologia e o social (2001, p. 141). Esta propriedade de adaptação é usada na prática do jogo: as *p-actions*, na medida em que são usadas, ficam mais naturais, quase invisíveis.

Para Turkle (2003, p. 501; 510, tradução nossa), jogar vai além de pensar (descobrir e memorizar princípios gerais, modelos, padrões), envolve habilidades físicas automatizadas: “as mãos aprendem o que fazer e fazem isso automaticamente [...] Para dominar um *videogame*, jogar conscientemente não é suficiente. Você tem que ‘pensar com seus dedos’”<sup>66</sup>. As regras e comandos tornam-se transparentes com a prática (TURKLE, 2003, p. 513).

Essa automação de uma ação envolve os conceitos de atenção *front-of-mind* e *back-of-mind* de Davenport e Beck (2001, p. 24). As ações *front-of-mind* são focadas e necessitam de um estado consciente; as ações *back-of-mind* utilizam processamento cerebral, mas são realizadas inconscientemente. Uma ação na sua totalidade é formada por ações inconscientes e conscientes; Davenport e Beck (2001, p. 24) exemplificam através de um montanhista, que utiliza atenção *back-of-mind* no uso dos equipamentos e *front-of-mind* no percurso a sua frente.

Norman (1993, p. 145) afirma que a interação deve ser natural, suave e eficiente e só percebida quando removida. A interatividade, assim, não precisa ser explícita; pelo contrário, chamar atenção a ela pode ser prejudicial (NORMAN, 1993, p. 145). Desta forma, torna-se fundamental que o jogador não mais perceba que está apenas apertando um botão para realizar uma ação – a ação em si deve ser apenas aquela representada no mundo virtual. Isto explica a importância de, em alguns jogos, os primeiros minutos serem reservados para o ensino dos comandos. Com a prática, a ação passa a ser entendida independente do comando (*back-of-mind*); X deixa de ser apenas um botão e passa a representar o pulo do personagem. Um exemplo de tutorial usado apenas para familiarizar as *p-actions* pode ser visto no jogo *Dragon Age 2* (2011): uma mulher exige que um anão explique onde está o “Campeão” (personagem controlado futuramente pelo jogador); corta para a cena de um homem e uma

---

<sup>66</sup> Livre tradução de: “the hands learns what to do and does it automatically. [...] To master a video game, conscious playing is not enough. You have to ‘think with your fingers’”.

mulher lutando contra monstros (*darkspawns*) – neste momento, aproveita-se para apresentar os comandos básicos (qual botão faz o que), além das funções dos menus (abrir magias, usar itens do inventário); ao final, corta novamente para a mulher e o anão, em que ela afirma que aquilo que ele contou é uma mentira (Figura 13). A verdadeira história é iniciada em seguida.



Figura 13 – exemplo de tutorial.  
Fonte: *Dragon Age 2* (2011).

As *p-actions* não precisam ser necessariamente as mesmas. Elas mudam em função do gênero do jogo, das características físicas da interface de controle e do console. Alguns jogos, como o *Pro Evolution Soccer* (2010), tentam manter os mesmos comandos em suas sequências, facilitando a jogabilidade.

A noção de importância que o corpo e o ambiente possuem é fundamental para entender os jogos. Deslocando esta discussão para o entretenimento, a experiência de se jogar *videogame* depende fortemente do uso do aparelho sensório-motor. Este fato realça a discussão sobre o uso do corpo como interface com o *videogame*, pois interfere diretamente em outros aspectos do jogo, particularmente, a narrativa. Nesta perspectiva, foram considerados jogos de dois consoles: o *Sony Playstation 3* e o *Nintendo Wii*.

O *PS3* é a terceira geração do console da *Sony*. Com foco na tecnologia crescente de processamento e armazenamento de dados, este equipamento valoriza bastante a qualidade de

imagem e som e o realismo das ações (possibilidades configurativas, por exemplo). O uso do CD (*PS1*), DVD (*PS2*) e o atual *Blu-Ray* permitiram maior detalhamento audiovisual e de programação. Sua interface de controle é o *joystick*<sup>67</sup>.

Em 2006, a empresa Nintendo lançou um console que necessita mais que apertar botões para controlar os personagens: o *Nintendo Wii*. Ele diferenciou-se dos demais consoles contemporâneos ao remodelar o usual *joystick* por um controle baseado em movimentos mais complexos; há um sensor que capta os movimentos do jogador e traduz em ação virtual. O *Wii Remote* permite que o movimento corporal do jogador seja reproduzido no mundo simulado – além de apertar botões, a entrada de dados depende do real movimento corporal. Em um jogo de tênis, por exemplo, o controle é usado como uma raquete de verdade e os comandos são definidos a partir dos movimentos reais do jogador. A tecnologia simula a necessidade do movimento. Todavia, de fato, o que é mapeado é um conjunto de mudanças de estado que o *Wii Remote* pode sofrer, mas que não necessariamente representam o real movimento necessário (GREGERSEN; GRODAL, 2009, p. 72). No jogo de tênis do *Wii*, basta girar o pulso para executar um *forehand*.

O ambiente para se jogar *videogame* é um forte elemento para o enriquecimento da experiência. Da mesma forma como ocorre no cinema, onde a sala fechada e escura, som *surround*, tela panorâmica e isolamento são fatores que ajudam a criar o local apropriado para se contar a história. Uma narrativa jogada em um ambiente disperso (uma sala com pessoas desinteressadas) não possui a mesma força quando um jogador se isola – o som *surround*, por exemplo, posiciona o jogador dentro da ação. Murray (2003, p. 251) afirma que os prazeres privados exercem uma forte atração sobre o indivíduo, mesmo na presença de prazeres conectivos e cooperativos do ambiente digital. O jogo narrativo necessita de protagonista – aquele que está com o *joystick* na mão; havendo outros no recinto, suas funções são secundárias (assistem ao jogo ou ajudam o jogador nas ações).

Em relação ao *Wii*, o ambiente adquire mais importância, pois é necessário espaço para configurar a barra de sensor (usada para se comunicar com o controle) e realizar os movimentos.

Pode-se perceber, através destes dois consoles e os sistemas de interface usados, a tendência acentuada na modernidade do bombardeio de estímulos. Singer (2004, p. 96) afirma que:

A modernidade implicou um mundo fenomenal – especificamente urbano – que era marcadamente mais rápido, caótico, fragmentado e desorientador do que as fases anteriores da

---

<sup>67</sup> A *Sony* lançou recentemente o *Playstation Move*, que copia o sistema de interface utilizado pelo *Nintendo Wii*.

cultura humana. (...) O indivíduo defrontou-se com uma nova intensidade de estimulação sensorial.

Para o autor, a cidade moderna possibilita a experiência subjetiva através do impacto audiovisual e de suas “tensões viscerais e suas cargas de ansiedade” (SINGER, 2004, p. 106). Com base neste argumento, logicamente, o estímulo além de mais intenso deixa de ser apenas audiovisual, incluindo outros sentidos humanos. O universo contemporâneo dos jogos apropriou-se das possibilidades do processo cognitivo que se tornou questão no século XX, que não isola a inteligência e inclui o aparelho sensorio-motor dentro do processo – imagem, som e tato são utilizados para a criação do mundo virtual e a sensação de imersão. Além disso, o conceito de cognição distribuída serve para mesclar o ambiente “real” com o ficcional; os mundos confundem-se ao possibilitar que o jogador perceba e sinta, de fato, a ação.

Para Schechner (2004, p. 192), uma medida para o prazer sentido ao se jogar é a maior quantidade de emoção sobre o esforço. Para o autor, fantasia é uma excelente moeda. Isso é útil quando relacionado com as *p-actions*. De fato, afirma que um menor gasto de energia (menor ação física e complexidade da interface) pode possibilitar maior retorno emocional através da história. Nestes casos, há pouco esforço despendido e baixo perigo físico. De tal modo, quanto mais complexo o uso do corpo, menor a presença ou importância da narrativa. Isso ocorre devido à atenção que o jogador dará na execução da tarefa. Da mesma forma, o contrário também ocorre: uma narrativa bem feita torna desnecessária a utilização de *p-actions* elaboradas. O maior uso do corpo (e conseqüente priorização da ação, execução e movimento) ou da narrativa pode ser relacionado com o debate que existe no campo acadêmico entre a Narratologia e Ludologia. A valorização da narrativa sobre o lúdico aproxima o pensamento do campo narratológico; enquanto que a valorização do lúdico aproxima à Ludologia, ao considerar a narrativa como uma alegoria dispensável.

Considerando que um jogo narrativo abriga em sua estrutura ambas as linguagens e, portanto, duas fontes para gerar imersão, e que elas não são obrigatoriamente dominantes uma sobre a outra, o desafio é usá-las de forma simultânea, complementar e de acordo com o propósito inicial do jogo – que pode ser claramente voltado para a narrativa, como no *PS3*, ou para o movimento corpóreo, como nos jogos do *Wii*.

O equilíbrio é importante quando se deseja agradar a todos os públicos. Entretanto, ao utilizar a narrativa como suporte para o jogo (baseando-se na identificação emocional com a história e personagens), a interface de controle deve requisitar menos esforço físico. Esta recomendação levanta outra questão: a diferença entre perceber a ação ou agir de fato.

Clark (2001) propõe um novo esquema para a percepção e ação: o sistema perceptivo e motor trabalham juntos, não é um processo linear (perceber-pensar-agir). Percepção e ação iniciam-se antes do sinal sensorio chegar aos níveis mais elevados de raciocínio – o aparelho motor não aguarda um cenário detalhado chegar ao cérebro para iniciar a ação. Este argumento permite a abrangência da capacidade adaptativa do homem tanto no campo perceptivo quanto no motor. Em jogos de *videogame*, por exemplo, a naturalização das *p-actions* é explicada através deste pensamento – o cérebro não precisa interpretar uma necessidade do evento para comandar o corpo a apertar um botão.

Gregersen e Grodal (2009, p. 65) estudam a corporificação e a interface de controle nos jogos<sup>68</sup>. Em mídias interativas, o audiovisual estimula olhos e ouvidos para simular a noção de tempo e espaço e as interfaces de ação integram o jogador no mundo simulado. Isso ocorre através do uso de alguns aspectos da corporificação: posse da ação (agência) e posse do corpo. A noção de corpo e seu uso podem ser separados em dois campos: o *body image*, que consiste em um sistema consciente de percepções, atitudes e crenças; e o *body schema*<sup>69</sup>, um sistema sensorio-motor inconsciente e que dispensa a monitoração perceptiva (envolve o campo visual, espacial, sensível e motor). Em suma: *image* é percepção de algo e *schema* é capacidade de mover ou fazer algo.

O cérebro trabalha sob dois sistemas separados, que podem ser relacionados com o par percepção/ação. O sistema dorsal é inconsciente, lida com a localização espacial e utiliza a visão para a ação (alimenta o sistema motor). O sistema ventral lida com as formas e cores e usa a visão para percepção. Ou seja, o ventral cria o *body image* e o dorsal, o *body schema*.

No *videogame*, ocorre um equilíbrio entre os dois conceitos: a *body image* é deslocada para a tela, sendo necessária uma coordenação para que o *body schema* atue.

É uma consciência incorporada no momento da ação, uma espécie de imagem do corpo em movimento (...). Este processo é uma fusão das intenções do jogador, das percepções e ações. (GREGERSEN; GRODAL, 2009, p. 67, tradução nossa)<sup>70</sup>

O jogador projeta sua imagem corporal para dentro do mundo simulado; ela passa a ser uma extensão virtual de seu próprio corpo.

A noção do processo cognitivo utilizando tanto o campo mental quando o sensorio-motor é importante para entender como funciona a lógica dos jogos do *Wii*. No jogo de tênis, por exemplo, o sistema dorsal tenta criar um quadro de referência centralizado no corpo

<sup>68</sup> Corporificação (*embodiment*), no trabalho de Gregersen e Grodal (2009), possui sentido de dar corpo, real ou virtual; concretizar; tornar visível.

<sup>69</sup> Os termos *body image* e *body schema* podem ser traduzidos para “imagem corporal” e “esquema corporal”. No entanto, por questões formais, optamos por manter os termos no idioma original.

<sup>70</sup> Livre tradução de: “*It is an embodied awareness in the moment of action, a kind of body image in action (...). This process is a fusion of player’s intentions, perceptions and actions*”

simulado e, com base nisso, sincroniza-o com a estrutura corpórea real (GREGERSEN; GRODAL, 2009, p. 74). Isso gera um problema, pois a relação espacial não é a mesma (a distância real entre o personagem e a bola não é calculada pelo cérebro). Assim, ambientes virtuais em telas não permitem a ação através do sistema dorsal, que envolve o espaço físico. O que ocorre é a ação através do sistema ventral, que cria uma *body image* virtual capaz de executar as ações baseadas apenas no campo perceptivo. A realidade é muito mais complexa, impedindo uma simulação fiel. Por isso, o desafio perceptivo-cognitivo de se mover para a posição de rebater a bola é controlada pelo console, não pelo jogador.

Um problema básico citado por Gregersen e Grodal (2009, p. 76) em jogos que usam o *Wii-remote* ou similar é a inexistência de retorno de força (*force feedback*) – não há reciprocidade sensível na realização da ação. O uso do controle como simulação de uma raquete de tênis necessita apenas da realização do movimento; entretanto, o peso da raquete, o atrito com o ar ou o impacto com a bola são ignorados. Desta forma, um jogo de tênis é voltado essencialmente para o tempo de resposta: quanto mais rápido, mais fácil ganhar a partida.

A falta de reciprocidade sensível é necessária e desejada muitas vezes. Dependendo do tipo de jogo, não sentir de fato as consequências do ato é fundamental. No jogo *Call of Duty 4* (2007), para *Wii*, o jogador controla o personagem em primeira pessoa, posicionando a mira da arma ao longo da tela. Ao ser atingido, uma marcação em vermelho surge na tela – neste caso, por razões óbvias, não possuir retorno físico é necessário. Em outros jogos, a falta de qualquer *feedback* sensível acarreta um distanciamento com a experiência real, pois impede a construção do *body schema*.

Apesar do isomorfismo motor em jogos do *Wii* facilitar a imersão através da agência e do sentimento de posse da ação, enfatizar *p-actions* pode ser problemático, pois os jogadores gastarão recursos cognitivos e emocionais para inibir o potencial da ação guiada pela visão (dorsal / *body schema*) (GREGERSEN; GRODAL, 2009, p. 75). Utilizar movimento necessita maior habilidade física: perícia, fôlego, força, rapidez, elasticidade etc. Isso pode limitar a própria experiência, uma vez que a realização da simulação de uma ação complexa necessita de uma ação complexa. Os jogos, assim, passam para um nível mais físico e menos narrativo. A simulação de um jogo de tênis é quase um jogo de tênis – neste caso, a experiência é mantida, mas restrita às limitações do meio. No caso de um jogo narrativo, a realização de ações “rouba” ainda mais a atenção para a sua própria realização e finalização, em detrimento de uma ação voltada ao enredo. O foco fica na realização da ação real e não na ação simulada, afastando-se ainda mais do propósito narrativo daquele ato.



Com o objetivo de criar uma narrativa convincente, em que o jogador sinta-se ator na história, a *p-action* não pode requerer muita destreza física. Murray (2003, p. 183) afirma que:

quanto mais essas primitivas forem fáceis de aprender e menos chamarem a atenção para o computador – ou seja, quanto mais transparentes forem –, mais intensa será nossa imersão e mais forte o sentido de encenação dramática.

Através do estudo do jogo ICO, para *Playstation 2*, Gregersen e Grodal (2009, p. 79) afirmam que, considerando temas emocionais como isolamento, afeto e vínculo, as restrições na configuração do sistema (uso simples do *joystick*, sem detecção de movimento corporal) contribuem esteticamente para aquele jogo – neste caso, o uso do controle garante que as ações do jogador e do personagem fiquem separadas, contribuindo ainda mais com o isolamento entre eles. A narrativa utiliza as limitações da interface como mais um elemento fortalecedor da imersão narrativa.

*P-actions* pouco elaboradas tiram o foco da ação em si e colocam no que ela representa. Todavia, a percepção de movimento não precisa resultar do movimento em si. O sistema sensório-motor é ativado de duas maneiras: através do uso de uma ferramenta virtual, que estende o corpo do indivíduo na simulação (a ferramenta é incluída no *body image*), ou da observação de padrões motores (GREGERSEN; GRODAL, 2009, p. 69). O nervo não precisa ser estimulado para que o indivíduo sinta algo relacionado ao corpo físico. Observar agentes em movimento ativa partes do sistema motor próprio, da mesma forma como percepção e ação estão ligados. Gregersen e Grodal (2009, p. 69) explicam esta sensibilidade através da existência de neurônios espelho, que são excitados quando se observa uma ação ou quando se age.

Gregersen e Grodal (2009) afirmam que, apesar da sensação de posse do corpo real ser alta, em função dos processos de *body schema* estarem ativados, agência e posse do corpo virtual podem ser severamente dificultados, pois o que se percebe e o que se sente não se somam. Para os autores (2009, p. 76, tradução nossa), “quanto menor a atividade motora, menor a incongruência”<sup>71</sup>.

A plataforma *Playstation 3*, em comparação ao *Nintendo Wii*, desenvolve mais jogos narrativos em função de sua interface de controle baseada em menor utilização do corpo e valorização do estímulo audiovisual. Comparando-se com o *Wii*, é possível destacar duas características que contribuem na construção de jogos centrados no enredo: o uso de *p-actions* simples não desvia a atenção do jogador sobre o contexto narrativo (ou tiram por momentos muito curtos, como matar um inimigo ou passar por um local perigoso). A simplicidade de controle do personagem facilita a naturalização e transparência dos comandos contribuindo

---

<sup>71</sup> Livre tradução de: “less motor activation means less incongruence.”

com a ação contextualizada. Isso não necessariamente envolve o nível de dificuldade para finalizar um objetivo: uma ação pode ser complicada apesar das *p-actions* simples. Os comandos necessários no jogo *God of War 3* (2010) para PS3 são apenas apertar botões e mover a alavanca analógica. As ações de *Kratos*, o protagonista, são diretas, como pular (X) ou atacar (quadrado). A dificuldade, assim, está nos labirintos e inimigos. Não é problema apertar o botão; a complexidade da ação relaciona-se mais com o próprio contexto narrativo: para derrotar múltiplos inimigos simultaneamente são necessárias rapidez, força e magias adequadas, adquiridas ao longo do jogo pelo próprio protagonista e em função da história.

A falta da relação isomórfica com os movimentos reais do corpo não diminui a experiência. Como a sensação de movimentação e posse do corpo dá-se também através da simples observação do movimento, o jogador consegue minimamente ter a percepção da ação apenas assistindo seu personagem agir de acordo com seus comandos (obviamente, isso não significa que a experiência entre observar um movimento e realizar o movimento seja idêntica). Além da relação entre movimento e percepção, é possível acrescentar a emoção. Segundo Pudovkin (2008, p. 62), “há uma lei em psicologia que diz que, se uma emoção gera um determinado movimento, pela imitação deste movimento pode-se provocar uma emoção correspondente”. Segundo este autor, a movimentação, ou percepção de movimentação, está diretamente ligada à produção dos sentimentos correlacionados.

O sistema sensório-motor, o ambiente, os objetos e as relações sociais são fundamentais ao processo cognitivo, assim como ao ato de jogar *videogame*. Cada um destes elementos interfere diretamente na experiência do jogo.

Não é objetivo definir a relação de causa e efeito no uso da narrativa ou do movimento corporal. Não é consequência usar um conteúdo dramático mais elaborado para suprir a fraca utilização do corpo e também não significa que ao escrever uma fraca história, o autor deve priorizar a utilização do corpo como interface – um jogo pode ser divertido apenas no sentido lúdico e usar *p-actions* simples (*Tetris* diverte e usa poucos comandos). A proposta é destacar como uma configuração influencia a outra.

Se a prática naturaliza os movimentos (o controle fica transparente) quando a interface é apenas um *joystick*, com *p-actions* simples, o mesmo pode ocorrer ao se utilizar cada vez mais uma interface de controle com base em movimentos reais. Com este cenário estabelecido, o jogador pode focar sua atenção para a narrativa. Entretanto, a naturalização do

movimento total corporal depende de elementos que um ambiente virtual não fornece: reciprocidade sensível<sup>72</sup>. Este retorno é fundamental para a real noção de movimento.

De qualquer forma, ambos os conceitos são fundamentais dentro do jogo narrativo. Tanto o aspecto lúdico quanto o narrativo representam fontes para a imersão. Contudo, é de extrema importância conhecer os limites de cada formato e saber até onde eles continuam complementares para não correr o risco de se tornarem opostos.

### 3.1.2 Modelo mental

Eco (2004, p. 39) define como estratégia textual a noção de que o leitor possui competência para dar sentido às expressões. Um texto precisa de conhecimento prévio do leitor para ser entendido – engloba desde conhecimento direto, como saber ler, quanto conhecimento mais geral, como lógicas de comportamento, geografia etc. Para Eco (1994, p. 120), “um texto ficcional sugere algumas capacidades que o leitor deveria ter e estabelece outras”. O mesmo acontece em *videogames*. O jogo precisa definir um mínimo de conhecimento (raciocínio e destreza física) que o jogador precisa ter ou adquirir. Isso pode ser averiguado no momento do tutorial, onde a configuração do mundo do jogo e as *p-actions* básicas são apresentadas.

Esta apresentação pode trabalhar como formadora de modelos de conhecimento ou indicadora de conteúdo já armazenado pelo jogador para viabilizar a atuação significativa no mundo ficcional. Douglas e Hargadon (2004, p. 194) chamam os blocos de construção de processamento de informações de **esquemas** (*schemas*): estruturas cognitivas que determinam o que o indivíduo sabe sobre o mundo, os objetos contidos nele, as tarefas executadas e até o que vê com base em informações similares registradas na memória. O entendimento de um conteúdo utiliza dados previamente registrados.

Estes *esquemas* se aproximam do estudo de Piaget (1985) sobre esquemas de ações. O sujeito possui esquemas de ações que, junto às percepções, resultam no conhecimento – ou seja, conhecimento procede da ação e da percepção. Além disso, a ação que se repete ou generaliza (automatização) produz um esquema (um conceito elaborado para a ação). O indivíduo, desta forma, possui um conhecimento prévio (esquemas formados pela ação e

---

<sup>72</sup> Assunto tratado no capítulo 3.

percepção) utilizado para entender o mundo que o cerca. Neste caso, o *videogame*, ao repetir comandos ou linguagens, cria ou faz uso de esquemas específicos voltados para a ação.

A quebra desses esquemas (não usá-los ou usá-los de outra maneira) frustra o jogador e, muitas vezes, inviabiliza o entendimento (DOUGLAS; HARGADON, 2004, p. 195). O uso de esquemas já claros para o jogador reduz o risco de desagradá-lo. Entretanto, os autores afirmam que depender destes esquemas não garante uma experiência previsível.

O conceito de esquemas de Piaget aproxima-se a uma experiência ativa no mundo (originado da ação e repetição). Por sua vez, uma noção mais geral é a de *objetos mentais*, de Changeux (1991). Os objetos mentais são formados pela reunião de formas ou unidades materiais de representação mental: [sensação], conceito, imagem de memória e percepção (CHANGEUX, 1991, p. 139). Conceito é uma imagem simplificada, reduzida a características essenciais, do objeto e imagem mental é a representação (simulando materialidade) de um objeto físico registrada na memória (CHANGEUX, 1991, p. 136; 139). O objeto mental se constitui a partir da sensação (*input* sensível), cálculo cerebral sobre o conceito e imagem de memória e posterior percepção do objeto. Changeux (1991, p. 137) transfere a percepção para uma fase final (após a sensação) que leva ao reconhecimento e identificação do objeto. Assim, a percepção de algo depende de conteúdo previamente registrado no cérebro (conceito e imagem de memória). Vigotsky (2007, p. 24) afirma que a percepção humana é categorizada, em vez de isolada, pois possui um relacionamento real com os objetos. A visão do mundo envolve mais que cor e forma, mas também sentido e significado. A percepção de um objeto, portanto, leva em consideração a relação conceitual (sentido e significado) com o objeto. O autor (2007, p. 24) utiliza como exemplo a visão de um relógio: o indivíduo vê mais que algo redondo e preto com dois ponteiros (cor e forma), vê um relógio e pode distinguir funcionalmente um ponteiro do outro (sentido e significado).

Como citado anteriormente, o tutorial pode ser usado para a criação de modelos (esquemas/conceitos/imagens) ou a definição de quais modelos mentais são necessários naquela atividade. Sequências de jogos, por exemplo, mantém a mesma jogabilidade, seja na definição de comandos ou mecânica de jogo – o “estilo” dos jogos da série *God of War* é mantido nos três títulos e, em jogos de esporte, como *Pro Evolution Soccer* (2010), as *p-actions* (passar a bola, chutar, driblar) são as mesmas ao longo dos anos. Os modelos facilitam o entendimento e aceitação das configurações do mundo – regras, comandos e verdades ficcionais –, pois transformam o jogo em uma realidade verossímil, possível, de acordo com as expectativas de cada indivíduo.

### 3.2 Agência

Um elemento constituinte do jogo que cria ou contribui e mantém o estado de atenção/imersão é a Agência. Três estruturas de atenção estão envolvidas aqui: a participação, que demanda um papel ativo do jogador; a liberdade, que permite a alteração do contexto informacional; e a mudança, que fornece variação de conteúdo. Fica clara a propriedade do *videogame* de permitir ao jogador atuar e alterar aspectos do jogo. Desta forma, através da ação, seja na movimentação do personagem (exploração) ou nas decisões dramáticas e formais (como percursos ou falas), o jogo cria o ambiente propício para o direcionamento da atenção do jogador sobre esta atividade em especial, o que permite, minimamente, a sensação de imersão.

A agência é mais que simples ação, é a capacidade de realizar ações significativas e poder ver os resultados das escolhas e decisões (MURRAY, 2003, p. 127). Segundo Ryan (2001, p. 67), a habilidade de alterar fisicamente o ambiente relaciona-se diretamente com a experiência de *presença*. A possibilidade de controlar o personagem e perceber as consequências lógicas dos atos é um fator importante para a sensação de posse do corpo virtual.

Para Frasca (2007, p. 75), um jogo é um jogo enquanto os jogadores acreditam que estão ativamente envolvidos nas consequências e reagirem de acordo. Murray (2003, p. 129), por sua vez, afirma o seguinte:

A agência, então, vai além da participação e da atividade. Como prazer estético, uma experiência a ser saboreada por si mesma, ela é oferecida de modo limitado nas formas tradicionais, mas é mais comumente encontrada nas atividades estruturadas a que chamamos jogos. Portanto, quando se transfere a narrativa para o computador, ela é inserida num domínio já moldado pelas estruturas do jogo.

A narrativa (efeitos dramáticos) pode ser usada para intensificar a agência (MURRAY, 2004, p. 10). Como o enredo é uma função de causalidade, é crucial reforçar a sensação de que os eventos da história são resultados das escolhas dos jogadores (MURRAY, 2003, p. 197). De acordo com Mateas (2004, p. 27-28), o ideal é que qualquer caminho escolhido tenha força dramática. Mudanças no enredo não podem ser rastreáveis a pontos de ramificações nítidos; pelo contrário, o enredo deve ser mutável em resposta a estados globais formados através das várias pequenas ações do jogador. Para o autor (MATEAS, 2004, p. 27,

tradução nossa), agência “é uma experiência em primeira-pessoa provocada por decisões constantes em um sistema interativo balanceado (materialmente e formalmente)”<sup>73</sup>.

Com a inclusão da interatividade no modelo aristotélico de drama – as intenções do jogador se tornaram uma nova fonte de causalidade – criou-se a necessidade de impor restrições na estrutura da obra a fim de conseguir uma experiência válida (MATEAS, 2004, p. 24). O balanceamento, neste caso, refere-se às restrições formais (causalidade dos eventos elaborada pelo autor) e materiais (programação e base de dados).

Sobre dramas interativos, Mateas (2004, p. 30-31) expõe uma série de recomendações com o objetivo de manter a sensação de agência. O autor afirma que as ações do personagem devem somar ao conjunto consistente de *affordances* e o sistema deve prover resposta imediata à interação do jogador. Um drama interativo, assim, é formado por pares ação/reação entre personagens dinamicamente montados como resposta a ação do jogador e que ainda mantém um arco dramático bem definido (MATEAS, 2004, p. 30). Além disso, as ações físicas devem carregar peso emocional e simbólico e influenciar os personagens e suas interações.

Para haver agência, a ação do jogador precisa gerar consequências perceptíveis e em conformidade lógica com a própria ação e o mundo ficcional. O desempenho do jogador/personagem influenciará o curso dos eventos em uma relação causal; desta maneira, a ação aparentemente livre do personagem cria no jogador uma sensação de futuro aberto e cheio de possibilidades lúdicas e narrativas.

### 3.2.1 Possibilidades de ação

Um jogo narrativo é formado, dentre outros fatores, pelo desempenho do jogador sobre os desafios que o sistema apresenta. Este desempenho é realizado em cima das possibilidades de ação (*affordances*), baseadas no movimento (combates, tiroteios, lutas, escaladas, uso de objetos etc.) e na história (alianças, escolha de falas, decisões narrativas etc.). No jogo *Marvel Ultimate Alliance 2* (2009), o jogador, através do herói escolhido, executa ações de luta (uso de poderes e golpes) e contextuais (escolhas de diálogos) (Figura 14). Deste modo, a influência sobre os eventos ocorre no campo lúdico (vencer ou não a luta)

---

<sup>73</sup> Livre tradução de: “agency is a first-person experience induced by making moment-by-moment decisions within a balanced (materially and formally) interactive system.”

e no narrativo (construir a coerência dramática com base nas informações coletadas ou vividas)<sup>74</sup>.



Figura 14 – exemplo de ação física e contextual.

Fonte: *Marvel Ultimate Alliance 2* (2009).

O uso de ações normais dentro de um jogo (cobrir uma pessoa, ninar um bebê, abrir uma torneira), que não estariam diretamente ligadas à trama, é importante para a construção da narrativa – elevam a experiência para além das ações corriqueiras de um jogo, que normalmente envolve aventuras e conflitos (MURRAY, 2003, p. 147). De acordo com Murray (2003, p. 113), objetos virtuais, passíveis de manipulação, se inseridos em momentos dramáticos específicos intensificam o prazer e a sensação de imersão. De uma maneira mais geral, a permissão de manipulação pode ser estendida a uma permissão de atuação; assim, a escolha destes momentos é fundamental para o desenvolvimento do jogo.

Uma estratégia interessante é relacionar os períodos de abertura de participação, seja através do deslocamento do personagem, uso de um objeto ou escolha de uma fala, com as disjunções de probabilidade e passeios inferenciais definidos por Eco (1994; 2004). No caso da literatura, o autor é responsável pelos momentos em que o leitor cria possibilidades em sua mente; no caso do *videogame*, o autor desenvolve um sistema com um número finito de possibilidades a fim de que o jogador as vivencie.

Dentre as várias encenações possíveis imaginadas nos passeios inferenciais, apenas uma é a possível (ECO, 2004, p. 99) – o leitor sai do texto para a tentativa de previsão, mas tem de retornar para confirmação do conteúdo (Figura 17). Este tipo de abordagem não limita a liberdade, pois foca na opção mais coerente de acordo com o repertório enciclopédico

<sup>74</sup> De fato, o caráter lúdico está presente nos dois campos definidos aqui. Neste caso, a separação da influência em dois campos é meramente ilustrativa e tem por objetivo destacar os dois conjuntos de propósitos para a ação: um puramente lúdico, orientado a objetivos quantificáveis (pontuação, vitória ou derrota, etc.); e um narrativo, que pretende conhecer e influenciar a trama. Assim, fica clara a liberdade que os jogos, principalmente os comerciais, fornecem aos jogadores de escolher qual campo o guiará: o lúdico, o narrativo ou os dois.

utilizado. Em jogos, isso é usado também, porém não ocorre a limitação de apenas uma opção ser representada, apesar de todas serem previstas pelo autor. Neste caso, podem-se diferenciar as ações “autorais”, aquelas que dão sequência à história (originalmente previstas pelo autor), das ações “não autorais”, aquelas que refletem algumas possibilidades de ação, mas que não influenciam o transcorrer do enredo principal. Nas ações não autorais, mesmo não sendo as previstas para o prosseguimento do curso dramático previsto pelo autor, ocorre a materialização da ação (não se restringem ao campo mental). Como não é possível para o autor disponibilizar todas as opções de passeios inferenciais, pois teria de prever qualquer comportamento de todo jogador e desenvolver a programação equivalente, é importante limitar os passeios de alguma forma (opções de fala, explicações da impossibilidade da ação – como uma avalanche ou um computador com senha), impedindo a saída do jogador ou redirecionando-o de volta às estruturas planejadas; assim, diminui-se o risco de perder totalmente o controle da história.

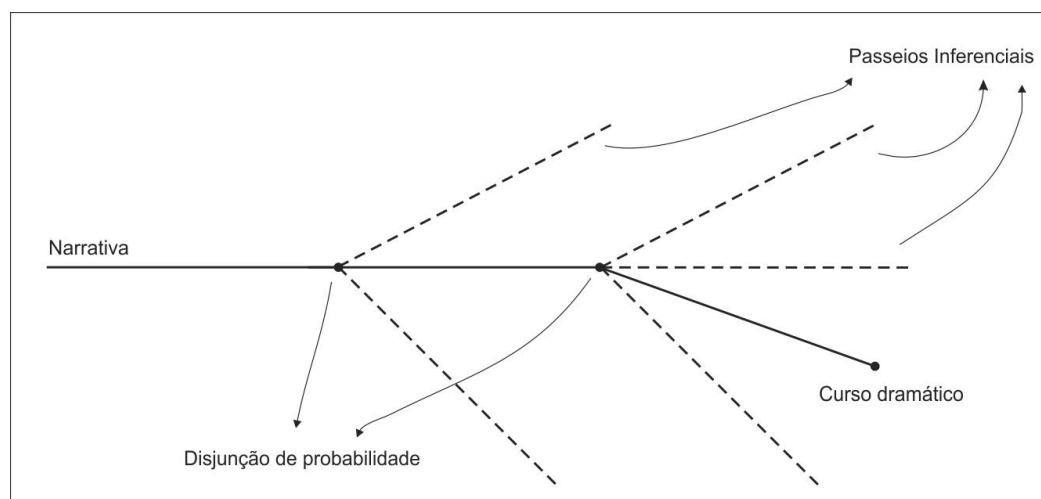


Figura 15 – lógica de um curso dramático com disjunções de probabilidade e passeios inferenciais.  
Fonte: O autor (2012)

Na lógica desenhada na Figura 15, aplicada aos jogos narrativos de *videogame*, as disjunções de probabilidade representam os momentos em que o jogador pode fazer algo. Essa ação, ou sequência de ações, levaria a um caminho alternativo. Quando isso acontece, há um (re)direcionamento da trama. O passeio, antes possibilidade, solidifica-se no curso dramático e deixa de ser um passeio para se materializar como fase do enredo. De acordo com Frasca (1999, p. 4), jogos de aventura normalmente possuem pelo menos um percurso correto para vencer; o desempenho do jogador determinará um conjunto particular de funções que se constituirá como o enredo vencedor. Através deste raciocínio, a noção geral do curso



dramático é formada após o jogador chegar ao final do jogo, observando o modelo geral, incluindo a própria participação (MURRAY, 2003, p. 175).

Com o aumento do poder de processamento e armazenamento de dados, tornou-se possível programar mais informação dentro de um mesmo jogo. Assim, é possível que o jogo narrativo de *videogame* apresente várias possibilidades de ação, percursos diferentes e finais alternativos. Segundo Ryan (2001, p. 259), uma das propriedades que contribuem para a imersão narrativa é a diversificação dos mundos possíveis (RYAN 2001, p. 259). A capacidade enciclopédica (representada por um maior conteúdo narrativo) contribui para que o jogador aceite as regras para imergir, pois evita questionamentos sobre o jogo e sua estrutura (MURRAY, 2003, p. 93). Entretanto, a criação de bifurcações e múltiplas realidades levam a um grau de complexidade que não mais sustentam motivação narrativa. Para Ryan (2001, p. 260, tradução nossa):

o cérebro pode ser um "processador paralelo forte" no nível neural, como a ciência cognitiva afirma, mas nas operações mais conscientes envolvidas na leitura, continua sendo muito difícil acompanhar as várias vertentes ao mesmo tempo<sup>75</sup>.

Ryan (2001, p. 262) aponta, em relação à imersão espacial, que ter muitas possibilidades, caminhos a escolher, pode ser ruim, pois o usuário se questionará se tomou a decisão correta ou desejará saber quais opções ainda teria (conhecer tudo o que o autor escreveu). Murray (2003, p. 91) afirma o mesmo ao alegar que conteúdo enciclopédico pode ser um obstáculo, pois o jogador, ao se encontrar em uma situação com muitas opções, questiona-se se fez ou viu tudo o que é permitido.

Este questionamento não necessariamente é ruim, pois jogar novamente não precisa ser negativo. Para Mateas (2004, p. 31), a apreciação total da experiência requer que a história seja jogada muitas vezes e, com isso, o jogador sentir que “esgotou” todas as possibilidades.

### 3.2.2 *Replay*

Apesar de Murray (2003) apresentar uma visão negativa de um conteúdo com muitas possibilidades narrativas, o seu conceito de *Replay Story* destaca uma das mais prazerosas e peculiares estruturas do jogo: salvar a partida em intervalos regulares, antes e depois de cada

---

<sup>75</sup> Livre tradução de: “the brain may be a ‘massively parallel processor’ on the neural level, as cognitive science tells us, but on the level of the more conscious operations involved in reading, it remains very difficult to keep track of several strands at once.”

ponto de decisão importante (MURRAY, 2004, p. 6). Para a autora (MURRAY, 2004, p. 7), jogar novamente permite ao interator experimentar todas as possibilidades de um momento, sem privilegiar uma única escolha. Em jogos como *Dragon Age* (2009) e, principalmente, *LA Noire* (2011), como existem múltiplos caminhos/decisões possíveis, o jogador pode estipular como objetivo esgotar as possibilidades ou, no mínimo, se esforçar para trilhar o melhor caminho existente. Em *LA Noire*, achar as pistas nos locais investigados dará subsídio para os interrogatórios – e um bom interrogatório gera maiores esclarecimentos para os casos e suas soluções. Tomar uma decisão ruim (acusar uma testemunha de mentir, por exemplo) não habilita alguma informação útil para a investigação. Assim como optar por ser bondoso em *Dragon Age* não ocasionará uma luta e posterior posse de uma arma mais potente. Nestes casos, o jogador pode salvar a partida, executar a ação e avaliar se ela foi boa ou não. Ele pode retonar e fazer diferente ou ainda jogar o jogo inteiro novamente, só que, desta vez, tomando novas decisões. O objetivo, portanto, é saber se a decisão adotada é a melhor de acordo com os padrões estipulados, tanto no que diz respeito à completude do jogo (saber que tudo o que se tem para fazer foi feito) quanto para o encaminhamento dramático (conhecer todos os detalhes da trama ou biografias dos personagens).

Juul (2011a) levanta uma questão importante ao argumentar que os jogos tendem a ser muito longos, que uma parcela muito pequena dos jogadores completa o jogo. A duração de um jogo depende fortemente do detalhamento do enredo (se muita coisa acontece e é mostrada/jogada), do poder de exploração do ambiente (seja geograficamente quanto narrativamente) e do nível de dificuldade das missões. Juul (2011a) cita o jogo *Red Dead Redemption*, onde apenas 7% dos jogadores completaram o jogo. Neste caso, todos os três elementos que influenciam a duração são bem detalhados: o enredo é composto por muitas cenas e compreende muito tempo na vida dos personagens; o mapa é grande e com muitas possibilidades de missões paralelas (o que leva muitas vezes ao jogador deixar de lado a trama principal); e há tarefas com diferentes níveis de dificuldade (o jogador acaba fazendo a mesma missão mais de uma vez, ou porque seu personagem morreu ou por querer uma “pontuação” maior). De fato, excesso de ações alternativas pode inviabilizar a sensação de atividade bem sucedida, mas ao mesmo tempo prolonga a experiência, pois permite que o jogador se ocupe por mais tempo antes de alcançar o final.

O fim em um jogo narrativo não deve ser por exaustão (excesso de ações); a conclusão deve ser completa do ponto de vista narrativo. (MURRAY, 2003, p. 169). Por outro lado, a completude do fim pode enfraquecer uma nova partida – aparentemente, não haveria mais nada a fazer/ver. Entretanto, isso não impede a realização de um novo jogo, pois, neste

momento, com a visão completa, podem-se criar novos objetivos lúdicos (pontuação, exploração, finalizar mais rápido, inimigos diferentes, desbloquear novas armas etc) e narrativos (caminhos distintos, pontos de vista, *cutscenes*, finais alternativos).

O jogo narrativo de *videogame* cria um mundo verossímil cheio de possibilidades lúdicas e narrativas – o papel do jogador é explorar estas *affordances*. A exploração, portanto, ao estar contida em um mundo geograficamente simulado, inclui mais que a descoberta de tarefas, como também o deslocamento “físico” pelo mapa em busca de tais objetivos.

### 3.2.3 Exploração

O corpo no espaço é o tema dominante em narrativas de realidade virtual. Assim, o ambiente passa a ser um componente muito importante (RYAN, 2001, p. 322). A exploração física de um ambiente virtual cria no jogador a sensação de presença naquela realidade. Para Murray (2003, p. 129), a navegação espacial é prazerosa por si só, independente do conteúdo dos espaços. A autora define dois tipos de configurações relacionadas à orientação em ambientes eletrônicos: labirinto e rizoma.

Labirinto (*maze*) é uma versão mais ativa da visita de imersão; o avanço no mapa corresponde ao avanço da história. O visitante é protagonista e deve encontrar o caminho certo (MURRAY, 2003, p. 130). Infelizmente, o labirinto limita as opções, enfraquecendo a sensação de agência (MURRAY, 2003, p. 132). O interessante é dar a impressão de um final aberto, definido no momento em que se joga (MURRAY, 2003, p. 135). O jogo *Silent Hill* (1999) disponibiliza diversos finais para a narrativa. Alguns são montados ao longo do jogo através de pequenas escolhas e outros no momento final (escolha derradeira).

Rizoma simula uma estrutura livre, onde cada ponto pode estar conectado a qualquer outro (MURRAY, 2003, p. 132). Esta estrutura indeterminada de navegação frustra o desejo de agência narrativa; todavia, a inexistência de limites é crucial para seu aspecto reconfortante (MURRAY, 2003, p. 133).

Por sua vez, Jenkins (2004) detalha mais os tipos de sistemas narrativos baseados na exploração espacial. Para o autor (JENKINS, 2004, p. 124), os jogos possibilitam uma forma concreta à memória e imaginação do mundo fictício, criando um ambiente imersivo para o jogador passear e interagir. O autor compara o trabalho do *designer* de jogos com a

arquitetura. A relação fica clara quando ele afirma que a organização da trama se torna uma questão de desenho da geografia do mundo imaginário (JENKINS, 2004, p. 124).

O núcleo narrativo por trás de muitos jogos se forma através do esforço da exploração, mapa e domínio de espaços, encaixando-se na tradição de histórias espaciais, que normalmente usam o formato da jornada do herói, buscas mitológicas ou narrativas de viagens – um exemplo é o conjunto de obras de J.R.R. Tolkien (JENKINS, 2004, p. 122); este escritor baseia as aventuras de Bilbo, Frodo e toda a Sociedade do Anel nos mapas da Terra-Média. A diferença é que em jogos a ação é executada e não descrita ou apenas narrada.

Narrativa Ambiental (*environmental storytelling*) cria as precondições para uma experiência narrativa imersiva através de quatro maneiras: suscitando narrativas pré-existentes (obras derivadas); fornecendo o palco para atuação (MMOs; RPGs); embutindo a narrativa ao longo das ações (jogos narrativos); e fornecendo recursos para narrativas emergentes (*The Sims*) (JENKINS, 2004, p. 123).

A primeira maneira é a de “Espaços Evocativos” (*evocative spaces*), que fazem alusão a uma narrativa já criada. O que os jogos fazem é oferecer formatos concretos às memórias e imaginações (JENKINS, 2004, p. 123). Neste caso, o *design* espacial pode aumentar a sensação de imersão em um mundo familiar ou comunicar novas perspectivas de uma história já conhecida (JENKINS, 2004, p. 129). O jogo *The Lord of the Rings: War in the North* (2011), apesar de não ser a história conhecida de *O Senhor dos Anéis*, utiliza a *Terra-Média* e seus habitantes (homens, anões e elfos), além de fazer referência aos acontecimentos que envolvem a aventura com o *Um Anel*, na construção de uma nova aventura (Figura 16). O jogador, desta forma, pode vivenciar o ambiente já conhecido através dos livros de Tolkien ou dos filmes de Peter Jackson.



Figura 16 – menu de escolha do personagem.  
Fonte: *The Lord of the Rings: War in the North* (2011).

A segunda maneira são as “Histórias Atuadas” (*enacting stories*). A própria história é estruturada em volta da movimentação do personagem através do ambiente, onde as características do espaço podem retardar ou acelerar a trajetória do enredo (JENKINS, 2004, p. 129). A movimentação do personagem guiará o desenvolvimento causal da narrativa. Neste caso, a relação entre o que o jogador faz e as consequências narrativas são mais claras – jogos de RPG, como *Dragon Age* (2009), são um exemplo da utilização do mapa como importante ferramenta na construção dramática (Figura 17).



Figura 17 – mapa por onde o jogador se move por ele em busca das aventuras.  
Fonte: *Dragon Age* (2009).

A terceira maneira que uma Narrativa Ambiental cria as precondições para uma experiência narrativa são as “Narrativas Incorporadas” (*embedded narratives*). O jogador decifra a narrativa, já definida pelo autor, através da exploração do ambiente (JENKINS, 2004, p. 126). O espaço do jogo se torna um recipiente de memória cujos desafios precisam ser vencidos na medida em que o jogador tenta reconstruir o enredo (JENKINS, 2004, p. 129). Para Jenkins (2004, p. 127), o equilíbrio entre a flexibilidade da interatividade e a coerência de uma narrativa pré-fabricada é possibilitado pela mistura entre “Histórias Atuadas” e “Narrativas Incorporadas”. Esta mistura ocorre da seguinte forma: o jogador avança através de objetivos e conflitos intercalados com micronarrativas (*enacting stories*); essas micronarrativas somam-se para permitir, aos poucos, que a história elaborada previamente seja montada e (re)conhecida (*embedded stories*).

A quarta e última maneira são as “Narrativas Emergentes” (*emergent narratives*). Nesta maneira, o jogador constrói sua própria narrativa, ele cria uma história a partir do

espaço disponível. O ambiente é projetado visando o potencial narrativo (JENKINS, 2004, p. 129). Um exemplo deste tipo de jogo é *The Sims* (2000), para computador; nesta simulação, o jogador cria seu personagem e o controla em situações cotidianas – o sistema disponibiliza o ambiente e os objetos, a narrativa fica a cargo do jogador (Figura 18).



Figura 18 – cena do jogo *The Sims*.  
Fonte: *The Sims* (2000).

Com base nos estudos sobre atenção, o fato de o jogo necessitar da constante participação durante a partida contribui para que jogador fique focado na atividade que está realizando. A ação do jogador, seja alterando o fluxo dramático ou apenas atuando dentro do ambiente ficcional, contribui fortemente para a sensação de imersão, principalmente porque sua participação tem fortes efeitos lógicos na simulação, tanto narrativos quanto físicos. A agência, assim, além de uma característica essencial do jogo (pois envolve a ação), amplia as chances da sensação de imersão porque permite ao jogador identificar os comandos do *joystick* como ações presentes no mundo do jogo.

### 3.3 Estruturas de navegação

Apesar de envolver a movimentação do jogador no ambiente e a configuração do jogo, ou seja, relacionando-se à agência, optou-se por destacar as estruturas de navegação devido a sua importância em relação à criação do estado imersivo.

As estruturas de atenção utilizadas por este elemento do jogo são a história, linearidade, participação e mudança. A história propriamente dita utilizada por um jogo já é em si uma ferramenta para atrair a atenção do jogador – através dela, é possível toda uma *imersão emocional* com base na identificação com o mundo ficcional e seus personagens. É importante deixar claro que o jogo narrativo não precisa construir a narrativa através da participação direta do jogador, pode simplesmente apresentar uma história de fundo que justifica e contextualiza a ação do jogador – normalmente, estruturado através de uma *narrativa ambiental*. Neste caso, utiliza-se a *cutscene*. Segundo Juul (2001, p. 5), *cutscenes* são passagens onde o jogador não pode fazer nada, apenas assistir ao desdobramento dos eventos; são interrupções cinemáticas no jogo (JUUL, 2005, p. 16). Muitos jogos são formados, basicamente, pelas *cutscenes* e ações do jogador.

Ryan (2009, p. 51) afirma que enredos mais complexos podem ser criados usando-se clipes (*cutscenes*). A complexidade do enredo que a autora se refere é a simulação de relacionamentos diretos entre personagens humanos. Um sistema de narrativa interativa precisa ser capaz de unir ações físicas e verbais que alterem o mundo ficcional e as mentes dos seus habitantes (RYAN, 2009, p. 48). Ação verbal está ligada à linguagem, ao relacionamento social entre os personagens. Devido ao caráter fortemente ambíguo da linguagem, limitar o jogador a ações físicas diretas em algumas situações diminui a probabilidade de incoerências e frustrações em relação à história e seu progresso. Ryan (2005, p. 16, tradução nossa) afirma o seguinte:

Uma maneira de dar ao visitante mais iniciativa sem sobrecarregar o processador seria ampliar as possibilidades de ações físicas, e tornar o sistema mais sensível para elas. Ações físicas são muito menos ambíguas do que *input* verbal, pois o usuário pode realizá-las com um clique do *mouse* ao invés de usar uma frase que o processador consiga entender.<sup>76</sup>

Desta forma, como não é possível ação verbal total, pois não há garantias de que o sistema entenderá a entrada do comando e responderá logicamente (RYAN, 2009, p. 48), usa-se comunicação baseada em *menu* (lista de falas/comportamentos ou códigos de linguagem pré-definidos)<sup>77</sup>. A limitação verbal é contornada através de falas prontas, que disponibilizam opções para o jogador satisfazer interesses enciclopédicos (mais informação sobre o mundo) ou dramáticos (decisões de comportamento). Alguns jogos permitem a escolha do "humor" do personagem, não a fala exata, como *Dragon Age* (2009); outros, apenas falas diretas relacionadas a temas específicos, como *The Lord of the Rings: War in the North* (2011).

<sup>76</sup> Livre tradução de: “one way of giving the visitor more initiative without overburdening the parser would be to extend the possibilities of physical actions, and make the system more responsive to them. Physical actions are much less ambiguous than verbal input because the user can perform them with a mouse click, rather than using a phrase that the parser can understand.”

<sup>77</sup> Esta interrupção do fluxo narrativo/lúdico não gera a quebra de imersão. Este assunto é tratado mais a frente, no item 3.6.

Nestes casos, a *cutscene* é usada para contornar alguma restrição relacionada à construção de relacionamentos dramáticos ligados a fala. A série *God of War* não abre menus de diálogos, por exemplo; o jogador só pode controlar o personagem *Kratos* nos momentos de ação corpórea – a construção dramática e relacionamentos sociais ocorrem através das cenas.

O uso de *cutscenes* não é exclusivo da substituição de diálogos. Douglas e Hargadon (2004, p. 193) introduzem uma questão interessante: as *cutscenes* são uma recompensa ou uma maneira de anular a liberdade da narrativa? De fato, as cenas animadas podem controlar o andamento do jogo, seja para contornar restrições (não só da fala) ou direcionar o jogador. Entretanto, a função das *cutscenes* não precisa se resumir a esses dois itens. A *cutscene* gera um conteúdo com potencial emocional forte. Através dela, cria-se empatia para “sobreviver” aos momentos de pura ação. Isso significa que nestes momentos (lutas, opções de fala, locais a explorar) o jogador já pôde construir, minimamente, uma posição em relação à narrativa. Na série *God of War*, as cenas entre os eventos de combate criam laços emocionais com a história e personagens: pena (*Kratos* matou a própria família), raiva (*Kratos* era um soldado sanguinário), vingança (*Kratos* persegue os deuses traidores), até descaso ou desinteresse.

Jenkins (2004, p. 7) compara as micronarrativas de um jogo com a cena da escadaria de Odessa do filme *Encouraçado Potemkin*: durante a tentativa de avançar (subir a escada), pequenas unidades narrativas intensificam o comprometimento emocional na cena. Eisenstein chama os elementos que produzem impacto emocional profundo de “objetos de encantamento” (*attractions*). Em jogos, estas micronarrativas, *cutscenes* ou não, podem criar um enredo geral da narrativa ou apenas representar pequenos episódios que justificam ou explicam uma ação ou evento em particular. De qualquer forma, as pequenas unidades narrativas servem como ferramentas para criar ou ampliar o encantamento (*attractions*).

A *cutscene* também pode ser usada para representar a resposta lógica de uma ação, ou seja, a *cutscene* torna perceptível audiovisualmente (e, em alguns casos, tatilmente através do *dualshock* de alguns *joysticks*) uma decisão/ação do jogador (agência). Em jogos como *LA Noire* (2011), *Heavy Rain* (2010) e *Dragon Age* (2009), as cenas, além de introduzirem e contextualizarem conteúdos, funcionam como representações da consequência de uma ação do jogador; são resultados de escolhas que aparentemente definem o enredo (Figura 19).





Figura 19 – exemplo de *cutscene*.  
Fonte: *Heavy Rain* (2010).

Outra função que as *cutscenes* podem ter é a de descanso. Neste caso, após uma sequência intensa de ação (lutas, raciocínio, movimentação, enigmas), o jogador é “presentado” com um momento de tranquilidade, que permite diminuir ou acabar com a tensão. O jogo *God of War 3* (2010), por exemplo, possui como característica uma forte mecânica dos combates e movimentação do personagem *Kratos*. Sua estrutura é bem simples: alternância entre *cutscenes* e ação. Nos períodos em que o jogador pode controlar *Kratos*, a ação é frenética, necessitando matar inimigos e dominar obstáculos físicos através de saltos, esquivas, magias, *combos*<sup>78</sup> de golpes etc. Após uma série de ações, o jogador pode respirar assistindo à *cutscene*.

Seguindo o raciocínio de Douglas e Hargadon (2004, p. 193), o descanso também pode ser interpretado como uma recompensa. Desta forma, a narrativa (representada na *cutscene*) é apresentada como uma espécie de prêmio: se o jogador conseguir completar a tarefa, terá a recompensa de poder ver mais uma parte da história. O jogador, então, permaneceria atento e esforçado para concluir suas tarefas no jogo. Em *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010), as *cutscenes* servem como gratificação por uma ação bem executada. A figura 20, a seguir, apresenta dois momentos que exemplificam isso: o primeiro é a especificação da missão a ser cumprida e o segundo, a *cutscene* da consequência daquela ação, neste caso, o desdobramento dramático – mas também é um descanso pela atividade tensa e recompensa por um trabalho bem executado.

<sup>78</sup> *Combos* são sequências de golpes bem executados ocasionando um dano maior ao inimigo.



Figura 20 – cenas do jogo *Assassin's Creed: Brotherhood*.  
 Fonte: *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010).

A *cutscene* é uma ferramenta simples para introduzir uma história dentro do jogo. Sua função pode ser de intensificação emocional (através da representação da agência ou conteúdo emocional), descanso ou recompensa. Entretanto, ela não é única, apesar de ser o recurso mais utilizado na estruturação do jogo narrativo.

### 3.3.1 Agir, assistir ou ler

Além das *cutscenes*, existem outras formas que o jogo pode passar conteúdo para o jogador, seja dramático ou para tarefas: o personagem pode ler um livro encontrado em algum baú, um companheiro pode contar uma história ou ainda, o jogador pode vivenciar um acontecimento em *flashback*.

Ligado à relação oral/escrita, pondera-se sobre o uso da narrativa oral e escrita dentro dos jogos – em que momentos devem-se usar a narração oral, escrita ou a possibilidade de

atuação do jogador. Ler um conteúdo, assistir a uma cena ou realizar uma tarefa são experiências diferentes. Dentro de um jogo, estes três momentos podem servir para ocasiões e propósitos específicos.

Em uma das muitas visões sobre o assunto, acredita-se que a escrita foi difundida como ajuda à memória (GOODY, 2006, p. 31-32) – através do registro físico, diminuiu-se a necessidade de memorização. Segundo Havelock (1996, p. 190), a escrita grega começou como o oral registrado em outro meio, a transcrição do construído oralmente. Seguindo este raciocínio, a escrita nos jogos também atuaria como um complemento ao que é mostrado – raramente um conteúdo relevante para a andamento narrativo ou lúdico é apenas escrito.

Outros dois fatores influenciariam este papel da escrita nos jogos. Primeiro, a tela de televisão: por mais moderna e evoluída que seja (*full HD, LED*), ainda não é um meio agradável de realizar muita leitura; a distância ideal que o jogador deve ficar do aparelho não ajuda também. Segundo, o *videogame* proporciona uma experiência imersiva audiovisual, o uso da escrita descaracterizaria esta proposta inicial do formato.

Os jogos usam a narrativa oral para passar informações sobre o contexto mais imediato, presente, que esteja diretamente relacionado com a trama principal sendo desenvolvida. Qualquer informação referente ao andamento da história deve ser exposta na forma audiovisual. Dois problemas podem surgir neste momento. O primeiro é o excesso do uso de *cutscenes*, que acarreta a diminuição da intervenção do jogador (menor agência). O jogo narrativo é formado por dois elementos fundamentais (e óbvios): o lúdico e a narrativa. Usar mais cenas sem a participação direta do jogador é frustrante, pois evidencia, para o jogador, a independência do jogo e seu andamento.

Uma narrativa transferida ao meio digital deve se adaptar à linguagem específica deste meio (MURRAY, 2003, p. 129). O enredo tem de abrir espaço constantemente para a participação do usuário – se não fizer isto, há o risco de descaracterizar o próprio formato (um jogo narrativo onde não se age, não é jogo, é filme).

O outro problema no uso de cenas audiovisuais ocorre quando se pretende passar informações mais específicas, que deveriam ser memorizadas e facilmente recuperadas – como dicas para a solução de enigmas. Esses conteúdos, sim, adaptam-se melhor à forma escrita.

Na tradição oral, os registros são alterados, pois trabalham com a visão da relevância social: o que for importante naquele momento é memorizado, o que não, é esquecido (GOODY, 2006, p. 17). Goody chama esta função social da memória de *organização homeostática da tradição cultural em sociedades não-letradas*.

Em jogos, não se sabe o que pode ser importante ou não. Seguindo a lógica da organização homeostática, uma informação aparentemente inútil é descartada. Todavia, futuramente, esta mesma informação pode ser necessária para a solução de um problema – se o jogador esqueceu, não poderá prosseguir, causando o fim do jogo e da experiência.

Como complemento ao que é mostrado ou jogado, a escrita atua como uma forma de registro, de memória externa de rápido acesso. A escrita, como uma ferramenta externa ao indivíduo, permite o descarregamento de dados para futura revisão e estudo (CLARK, 2001, p. 144). Informações importantes são salvas para o acesso posterior.

No jogo *Resident Evil* (1996), informações estratégicas são disponibilizadas através de fotografias, diários ou livros encontrados nos cômodos da mansão (Figura 21). Este conteúdo é fundamental para a compreensão da história – o jogador pode passar direto sobre eles, mas não será capaz de entender toda a complexidade da narrativa, além de não ficar sabendo de missões paralelas. Este conteúdo escrito é importante também na preparação de ervas medicinais (que curam os ferimentos do personagem) e compostos químicos ou na solução de outros enigmas que surjam (como uso de senhas para acessar computadores). Na versão seguinte, *Resident Evil 2* (1998), as regras de controle do personagem, que explicam como mirar, atirar ou movimentar-se, podem ser acessadas livremente no menu do jogo (ficam na forma de um Manual).

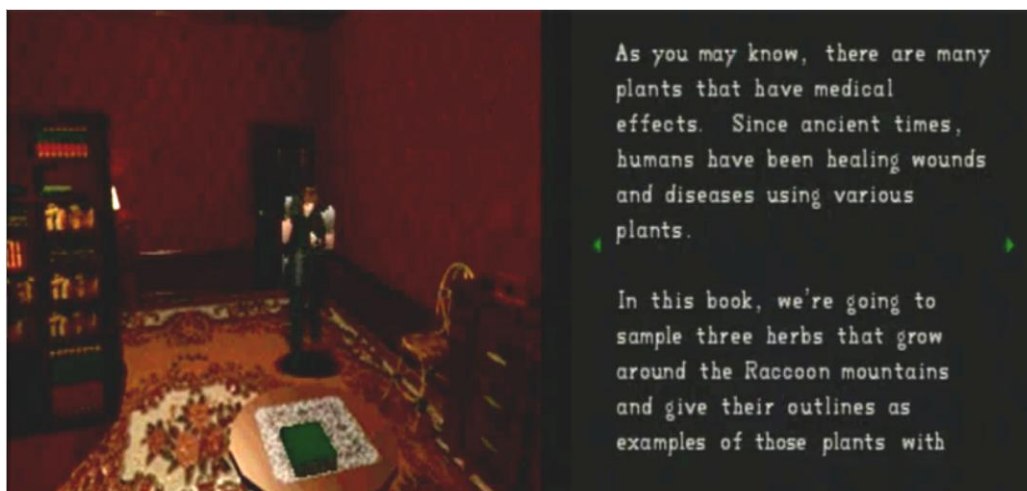


Figura 21 – Livro sobre botânica encontrado em um cômodo.

Fonte: *Resident Evil* (1996).

Os registros não ficam apenas na escrita. Alguns jogos, como *God of War 3* (2010), permitem ao jogador acessar as cenas que já aconteceram no jogo. Desta forma, qualquer informação relativa ao enredo pode ser novamente assistida. As cenas diferem dos registros escritos; estes são de rápida recuperação, pois não necessitam do tempo narrativo para obter a

informação completa, apenas o tempo da leitura, e, também, possuem natureza diferente: podem ser dados estratégicos ou resumidos, como senhas ou nomes.

Outro bom exemplo é o jogo de investigação *L.A. Noire* (2011). Nele, o jogador controla um detetive e suas investigações; o trabalho consiste em recolher evidências, interrogar testemunhas e suspeitos e descobrir os culpados. Para assessorar o jogador, o personagem possui um bloco de anotações onde é possível acompanhar os objetivos dos casos, a lista de pistas, suspeitos e locações – tudo com um pequeno resumo explicativo (Figura 22). O bloco não é um mero registro, o jogador deve retornar a ele sempre que realiza um interrogatório, pois as questões a serem elaboradas ficam anotadas lá, além de possuir os dados necessários para desmascarar algum interrogado que esteja mentindo ou ocultando fatos.

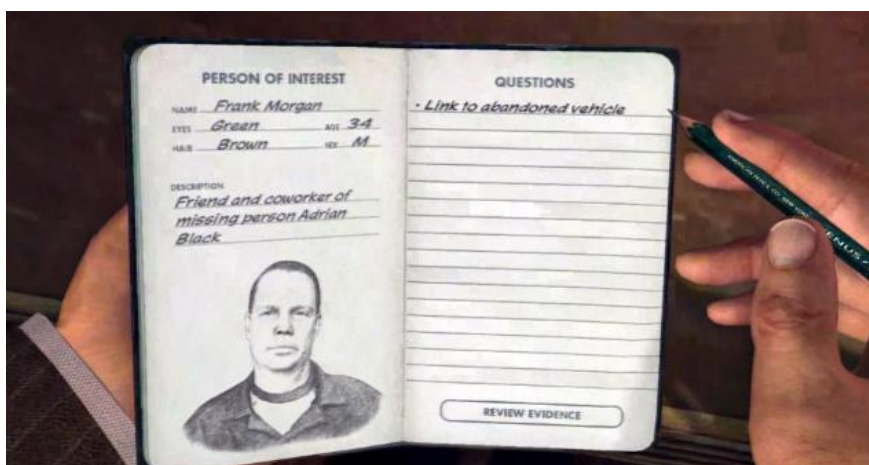


Figura 22 – Bloco de anotações.  
Fonte: *L.A. Noire* (2011).

Na questão sobre escolher entre agir, assistir ou ler, A seguir, são apresentados três exemplos. A trama principal de *Heavy Rain* (2010) gira em torno da investigação de uma série de assassinatos (quatro histórias que se cruzam); no começo do jogo, para aprofundar um dos personagens (o pai), o jogador o controla no dia em que seu filho mais velho foi atropelado e morreu (Figura 23). Daí, o personagem entra em depressão e, um tempo depois, já separado de sua mulher, seu outro filho é sequestrado pelo *serial killer* – neste caso, o método utilizado de apresentar a biografia foi o jogador vivenciar os acontecimentos. *God of War* (2005) é a história de *Kratos*, um espartano que fez um acordo com Ares para fortalecer seu exército. Uma das consequências desse acordo foi o assassinato da família de *Kratos* pelas suas próprias mãos. O jogo começa com o personagem mais poderoso, após a morte de sua família e no começo da busca por vingança. O passado, conteúdo mais dramático do jogo, não é jogado, mas assistido através de *cutscenes*. No jogo *Assassin's creed: brotherhood* (2010) é

possível ler sobre a biografia dos personagens e dos locais visitados quando o jogador os encontra durante a partida ou ao pausar o jogo e acessar o banco de dados (*database*) (Figura 24).



Figura 23 – Momento em que o jogador brinca com o filho do personagem.  
Fonte: *Heavy Rain* (2010).



Figura 24 – Menu de opções.  
Fonte: *Assassin's creed: brotherhood* (2010).

Agir, para o jogador, é fundamental – como citado anteriormente, faz parte de sua função e, sem isso, o jogo deixa de ser jogo. Importante, entretanto, é saber os momentos certos para programar a ação. Essas três possibilidades de contato com um conteúdo dentro de um jogo de *videogame* – ler, assistir ou agir – podem ser, basicamente, resumidas da seguinte forma: ler um conteúdo complementar ou estratégico (com necessidade de análise); assistir a cenas de ação explicativas ou paralelas (pode ser o evento propriamente dito ou um

personagem contando o ocorrido); e agir nos momentos diretamente relacionados com a trama principal ou com o personagem escolhido.

Havelock (1963, p. 208) afirma que a leitura dispensa a identificação emocional (encanto) que o método oral precisa para memorização da informação, assim libera energia psíquica para análise e recomposição do que foi escrito. Desta forma, todo o sistema de registros audiovisuais e escritos nos jogos libera a atenção e a memória do jogador sobre a narrativa, enfraquecendo, de certa forma, o vínculo afetivo com ela, e permite que todo o trabalho seja voltado para o lúdico. Esta visão é importante (apesar de ser uma “arma” para ludólogos radicais), pois permite ao jogador escolher o que quer fazer: simplesmente jogar ou vivenciar a história.

Entender o conceito e uso das *cutscenes* e das outras formas de apresentar conteúdo, relevante ou não ao andamento da história, é essencial para compreender as estruturas de construção dos jogos de *videogame*, pois elas se formam, basicamente, através da alternância entre conteúdos prontos (cenas, textos) e ações<sup>79</sup>. Entretanto, esta arrumação pode ocorrer de diversas maneiras, simulando diferentes níveis de autonomia do jogador sobre a história.

### 3.3.2 Estruturas Narrativas

As configurações relacionadas à navegação espacial em ambientes eletrônicos (labirinto e rizoma) definidos por Murray (2003, p. 130-134) são uma maneira geral de pensar as estruturas narrativas. Ryan (2001, p. 246), por sua vez, descreve os tipos de estruturas narrativas de acordo com a arquitetura dos sistemas de *links*, função para o potencial narrativo de textos interativos. A autora utiliza estas estruturas como forma para o *designer* do sistema conseguir prever as possíveis ações do usuário e direcioná-lo para um efeito desejado. O usuário deve progredir com a impressão de que suas ações determinam o enredo, quando, de fato, suas escolhas são criadas pelo sistema como uma função do efeito a ser alcançado. A necessidade de controlar o usuário a certo objetivo sem revelar este propósito explica porque a estrutura dramática é a mais problemática do *design* interativo.

Ryan (2009, p. 45, tradução nossa) chama essa disputa entre controle autoral e autonomia do usuário de paradoxo interativo: “a integração do imprevisível, *input bottom-up*

---

<sup>79</sup> Alguns jogos que utilizam esta formatação: *Assassin's Creed*, *God of War 3*, *Red Dead Redemption*, *Resident Evil 5*, *The Godfather 2*, *Marvel Ultimate Alliance 2* e *The Lord of the Rings: War in the North*.

do usuário em uma sequência de eventos que observe as condições de narratividade – condições que pressupõem um *design top-down*”<sup>80</sup>. O paradoxo é um dos obstáculos do potencial narrativo dos jogos (RYAN *apud* PESSÔA, 2010, p. 5) e qualquer solução futura está na combinação de *designs top-down* e *bottom-up* (RYAN, 2009, p 53)

Ryan (2001, p. 246-258) descreve, ao todo, nove estruturas narrativas: esquema completo, rede, árvore, vetor com ramificações secundárias, labirinto, rede direcionada, história oculta, enredo entrelaçado e ambiente de ação<sup>81</sup>.

No esquema completo (*complete graph*) (Figura 25), todos os nós estão conectados entre si, dando ao leitor total controle sobre a navegação. Devido à liberdade de escolha dada ao jogador, esta estrutura torna praticamente impossível garantir a coerência narrativa.

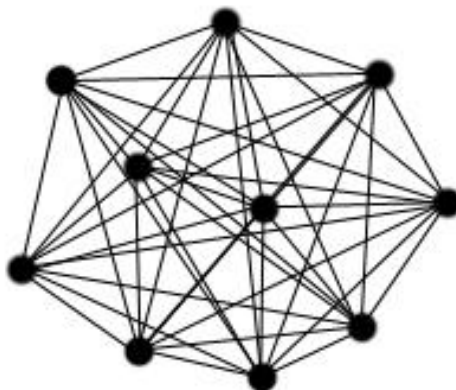


Figura 25 – gráfico da estrutura narrativa do *esquema completo*  
Fonte: RYAN, 2001, p. 247.

A estrutura em rede (*network*) é o padrão dos hipertextos; os movimentos não são completamente livres ou limitados a um percurso único (Figura 26). A continuidade narrativa só pode ser garantida localmente, de um nível para o imediatamente seguinte. Assim, um jogador pode acessar o próximo nó onde um personagem morre e, mais adiante, retornar a um ponto em que este mesmo personagem continua vivo. Ryan (2001, p. 248) afirma que este modelo combina mais com um sistema de conexões analógicas ou inovações dadaístas/surrealistas de significado do que com a criação de histórias múltiplas.

<sup>80</sup> Livre tradução de: “*the integration of the unpredictable, bottom-up input of the user into a sequence of events that fulfills the conditions of narrativity – conditions that presuppose a top-down design.*”

<sup>81</sup> Em todos os gráficos das estruturas, apresentados a seguir, os pontos pretos representam os eventos em um sistema interativo, normalmente, uma *cutscene*.



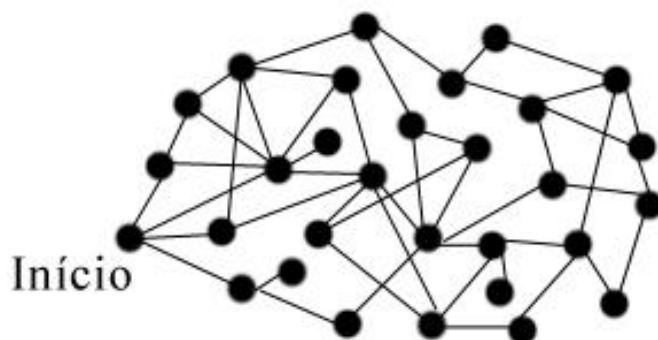


Figura 26 – gráfico da estrutura narrativa em *rede*  
 Fonte: RYAN, 2001, p. 248, tradução nossa.

Na estrutura em árvore (*tree*), as ramificações estão inteiramente isoladas uma das outras, desta forma, o jogador é controlado do início ao fim (Figura 27). Isto facilita a garantia de que as escolhas resultem sempre em uma história bem formada. O grau de interatividade, neste caso, está no oferecimento de uma vasta gama de possibilidades em cada ponto de decisão (RYAN, 2001, p. 248).

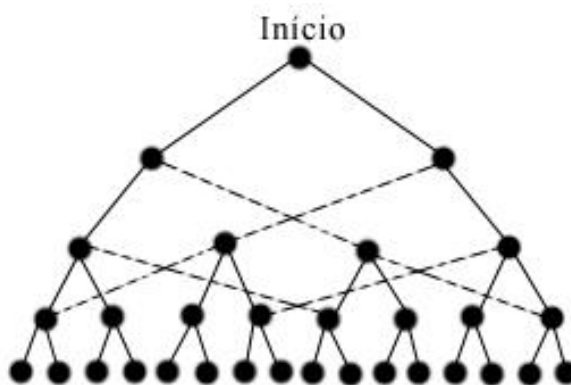


Figura 27 – gráfico da estrutura narrativa em *árvore*.  
 Fonte: RYAN, 2001, p. 249, tradução nossa.

No vetor com ramificações secundárias (*vector with side branches*), o texto conta uma determinada história em ordem cronológica, mas a estrutura de *links* permite ao usuário acessar conteúdos secundários (Figura 28). Fornece descrições detalhadas e informação de fundo sobre os personagens e ambientes de uma narrativa linear (RYAN, 2001, p. 250).

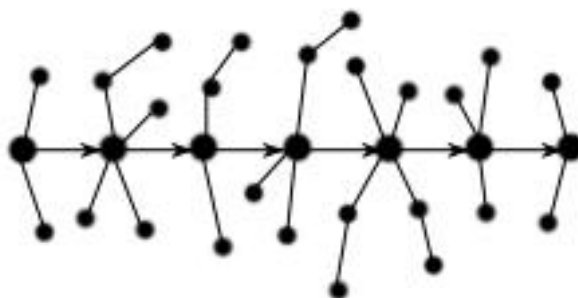


Figura 28 – gráfico da estrutura narrativa em *vetor com ramificações secundárias*.  
 Fonte: RYAN, 2001, p. 250.

A estrutura em labirinto (*maze*) é característica dos jogos de aventura (RYAN, 2001, p. 251). O jogador tenta encontrar um caminho a partir de um ponto inicial até um final, sendo que pode haver mais de um caminho para alcançar o objetivo (Figura 29). A coerência narrativa é garantida pelo fato de que todos os percursos são tentativas de se alcançar certo objetivo.

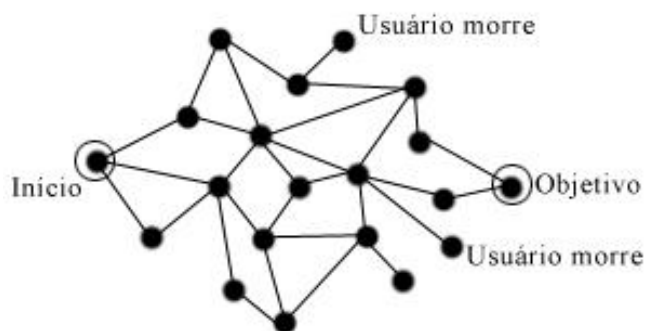


Figura 29 – gráfico da estrutura narrativa em *labirinto*  
Fonte: RYAN, 2001, p. 251, tradução nossa.

A rede direcionada (*directed network*) permite a reconciliação entre a razoabilidade narrativa com a interatividade (Figura 30). O jogador possui certa liberdade para conectar os diversos estágios da jornada, mas o que ocorre de fato é uma ilusão de controle (o final já está definido, independente do percurso escolhido). As decisões feitas pelo usuário no passado afetam as escolhas no futuro. Muitos jogos utilizam esta ideia ao exigir que o jogador recolha e guarde objetos que permitirão a resolução de problemas mais a frente (RYAN, 2001, p. 252)<sup>82</sup>.

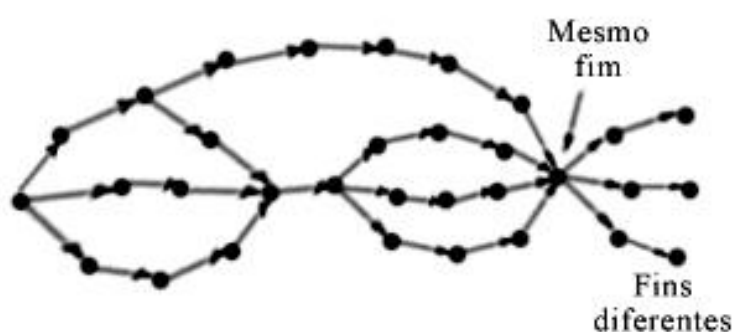


Figura 30 – gráfico da estrutura narrativa em *rede direcionada*.  
Fonte: RYAN, 2001, p. 252, tradução nossa.

A necessidade do uso de informações passadas para a resolução de eventos futuros justifica e colabora com a sensação de controle, pois fornece uma lógica dramática para a existência de caminhos alternativos que, a princípio, poderiam ser interpretados como

<sup>82</sup> Neste caso, segue a mesma lógica do conto maravilhoso de Propp, em relação ao herói conseguir o meio mágico do Doador.

desnecessários do ponto de vista narrativo. No entanto, alguns jogos acrescentam percursos secundários com objetivos desconectados da trama principal. Em *Assassin's Creed: revelations* (2011), a maioria das *sidequests* não recompensa dramaticamente o jogador, pois não conta detalhes ou passa informações sobre a narrativa principal. O atrativo é simplesmente fazer a ação com possibilidade de elevar a força do personagem (novas armas, armaduras, golpes). Além disso, a *sidequest* é realizada, muitas vezes, para viabilizar a si mesmo, como ocorre nas renovações de edifícios<sup>83</sup>, que liberam mais dinheiro para a compra desses mesmos edifícios. Esses eventos paralelos (*cutscenes* ou recompensas físicas), que não impactam diretamente no enredo principal, aproximam-se mais das ramificações secundárias, pois possuem conteúdos meramente ilustrativos. Assim, apesar de contribuírem com a sensação de agência como um todo, não colaboram com a sensação de controle sobre os eventos principais e suas consequências.

Na estrutura em história oculta (*hidden story*), o jogador descobre uma narrativa pré-formada (RYAN, 2001, p. 253). Este modelo consiste de dois níveis narrativos: um inferior, fixo, não linear, temporalmente direcionado a reconstituição dos eventos que formam a história; e um superior, formado por uma rede de escolhas atemporais que determinam a investigação do jogador (Figura 31). Para Ryan (2001, p. 259), este modelo é a melhor estrutura que coloca a interatividade a serviço do desejo narrativo. Um exemplo é o jogo *Assassin's Creed* (2008): nele, a história é fixa, o papel do jogador é executar tarefas com base em *cutscenes* e ter como recompensa armas, dinheiro, pontuação ou novas *cutscenes* que contam a história.

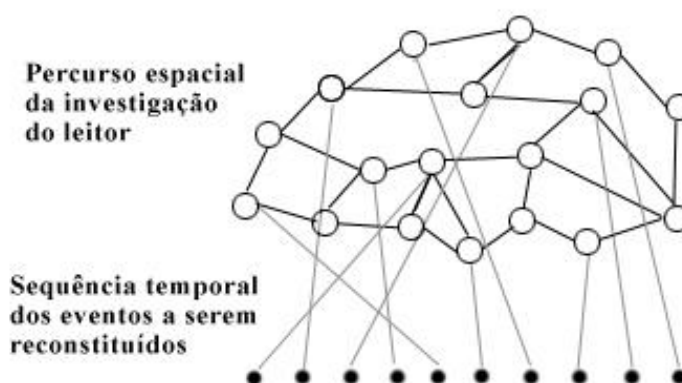


Figura 31 – gráfico da estrutura narrativa em *história oculta*  
Fonte: RYAN, 2001, p. 253, tradução nossa.

As estruturas de enredo entrelaçado (*braided plot*) permitem que se reviva diferentes pontos de vista sobre os mesmos eventos (Figura 32). De acordo com Ryan (2001, p. 254),

<sup>83</sup> Bancos, lojas de armas e quartéis gerais de ladrões, prostitutas ou guerreiros.

narrativas clássicas consistem, pelo menos em parte, de uma sequência de eventos físicos objetivamente experimentados por um grupo de personagens. No modelo em sistemas interativos, admite-se a troca de “janelas” em uma narrativa multientrelaçada, porém determinada.

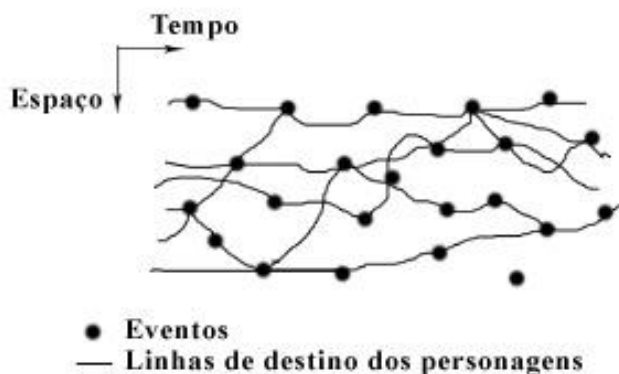


Figura 32 – gráfico da estrutura narrativa em *enredo entrelaçado*.  
Fonte: RYAN, 2001, p. 254, tradução nossa.

E, por fim, em estruturas de ambiente de ação (*action space*), o usuário é livre para escolher qualquer percurso, mas, ao chegar ao destino, o controle do destino volta para o sistema (RYAN, 2001, p. 255). Este modelo abandona a ideia de uma narrativa dramática mais abrangente em favor de uma estrutura épica de episódios semiautônomos, nos quais o jogador interpreta um papel amplamente “passivo” – as escolhas são limitadas a decidir aonde ir ou se deve ou não se aventurar. Em qualquer caso, o sistema retoma o controle total sobre o destino do visitante e fornece uma experiência com perfil aristotélico (Figura 33).

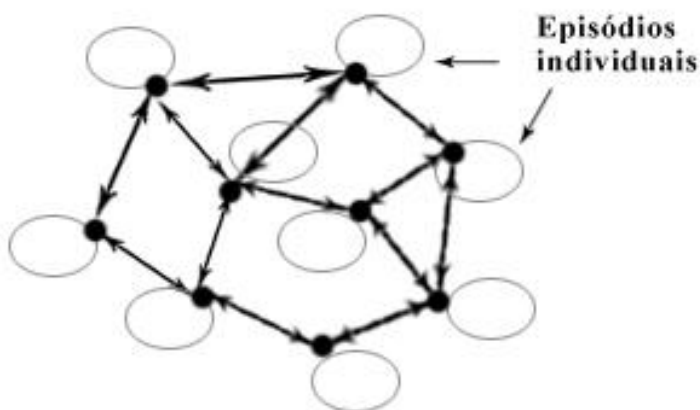


Figura 33 – gráfico da estrutura narrativa em *ambientes de ação*.  
Fonte: RYAN, 2001, p. 254, tradução nossa.

A estrutura em ambiente de ação mostra claramente o uso de *cutscenes* para representar os eventos ligados à construção dramática. O jogador percorre espaços, toma decisões ou realiza tarefas que desembocarão em uma micronarrativa. Para Ryan (2001, p.

255), a narrativa global é determinada pelos movimentos sequenciais do jogador, mas essas micronarrativas são especificadas pelo sistema e podem ser causais ou apenas dramáticas.

Jogos de *videogame* podem usar mais de um tipo de estrutura. Cada modelo possui características que contribuem para tornar o jogo uma experiência mais rica; a ideia é saber usá-los de forma complementar entre si. *Vetor com ramificações secundárias* apresenta conteúdo extra, ilustrativo, de aprofundamento, não necessariamente ligado diretamente ao desenvolvimento do enredo. *Árvore* apresenta múltiplas opções imediatas de uma tarefa, simulando um universo aberto. *Labirinto* define um objetivo a ser perseguido dentre possíveis caminhos. *Rede direcionada* simula que as opções de uma estrutura em *árvore* geram, aparentemente, novas estruturas (não são apenas decisões pontuais). *História oculta* define um arco dramático bem formado e permite que o autor desenhe mais facilmente a participação do jogador. *Enredo entrelaçado* constrói uma realidade complexa, que pode ser percebida de várias formas, aumentando a jogabilidade. E *Ambiente de ação* utiliza o potencial de exploração espacial para distribuir o conteúdo narrativo/lúdico mais equilibradamente pelo espaço e tempo do jogo. Como exemplo, no jogo *Dragon Age* (2009), a realidade complexa é representada pela possibilidade de controlar personagens diferentes dentro de uma mesma história (guerreiro, elfo, anão, mago) utilizando uma estrutura de *enredo entrelaçado*. O *ambiente de ação* é usado através da distribuição de missões principais e secundárias no mapa de *Ferelden* – a escolha de determinado percurso ou execução de uma tarefa gera uma *cutscene* com conteúdo dramático. A união destas *cutscenes* serve para construir o enredo pré-formado através de uma *história oculta* (percurso espacial gera a sequência de eventos dramáticos). Armas, objetos mágicos e alianças com outros personagens servirão para facilitar ou viabilizar a progressão ao longo do jogo, assim, uma *rede direcionada* é utilizada.

As estruturas narrativas servem para desenhar a participação do jogador e, assim, buscar mais facilmente a sensação de agência e imersão. Por representar o desenho da movimentação do personagem controlado pelo jogador, a estrutura de navegação adquire uma importância fundamental na definição e concretização do enredo idealizado.

### 3.4 Personagem

Outro elemento do *videogame* que cria ou contribui e mantém o estado de atenção/imersão é a criação, controle e identificação com um Personagem. As estruturas de

atenção envolvidas são, principalmente, o egocentrismo e a liberdade. A primeira envolve a possibilidade de estar em outro lugar, ser outra pessoa ou criar e visualizar outra personalidade para si. Assim, o jogador faz parte de uma aventura geralmente individual. A segunda estrutura, liberdade, envolve a possibilidade de alterar o meio através da customização do personagem ou o mundo ficcional.

Assumir outra personalidade ou ver-se dentro de outro mundo é uma das operações do jogo de faz-de-conta definido por Ryan (2001, p. 108). Para Turkle (2003, p. 509), jogar *videogame* coloca o jogador dentro do mundo criado pelos programadores.

Além de se identificar com o personagem, o jogador deve agir por ele – a identificação através da ação possui um tipo especial de domínio (TURKLE, 2003, p. 509). Entretanto, apesar da simulação colocar o jogador no lugar do personagem, a autora afirma que não é permitido que o papel seja interpretado. Um exemplo disso ocorre em *God of War* (2005): o jogador é colocado no papel de *Kratos*, mas ele apenas o controla nas cenas de ação; desempenhar o papel dramático (*play the part*) é de responsabilidade das *cutscenes*. Turkle (2003) acredita que a atuação dramática está bem mais presente em RPGs do que em *videogames*. É fácil perceber isso, pois em RPGs com base em livros (os participantes são humanos) há regras, mas elas podem ser adaptadas de acordo com a situação ou interpretadas de forma arbitrária – a interação será sempre entre humanos. Já em *videogame*, o produto está pronto; as regras e interação entre os elementos são fixos (estão queimadas no disco ou armazenadas em cartucho) e predeterminados – o caráter emergente, de fato, é fraco (simulado) ou inexistente.

Para Ryan (2001, p. 311), participar da experiência de interpretar uma identidade ficcional é atrativa, contudo, somente em MUDs e MOOs<sup>84</sup> é possível criar inteiramente a própria personalidade (basta escrever o que quiser). Nos sistemas de realidades virtuais atuais, interpretar não é se tornar quem quiser, mas selecionar um *avatar* pré-fabricado (RYAN, 2001, p. 62). Apesar de Ryan afirmar isso somente em relação a jogos baseados em texto ou não eletrônicos, em *videogames* de aventura, o controle do corpo virtual é uma experiência planejada e esperada. Para criar esta atmosfera de deslocamento e posse do corpo virtual (imersão), dominando as limitações físicas e de programação, o jogo de *videogame* possui, além das características já mencionadas, duas outras de extrema importância: o uso da jornada do herói, através de sua estrutura e individualidade, e o princípio de Transformação dos ambientes digitais.

---

<sup>84</sup> Realidades baseadas em textos: MUD, *Multi-User Dungeon*, e MOO, *Multi-User domain object-oriented*.

### 3.4.1 Jornada do Herói

O uso da jornada do herói, além de toda sua configuração mitológica relacionada à cultura, é outra maneira de contornar a limitação interativa da ação verbal citada por Ryan (2009). A ênfase, então, é dada na ação física através da criação de histórias onde o usuário é limitado a ações simples e diretas e resolução de charadas (pegar objetos, deslocar-se, matar inimigos etc.), como o padrão arquetípico narrativo de Propp e Campbell (RYAN, 2009, p. 50) – um herói recebe uma missão, completa-a realizando tarefas e é recompensado no fim.

Apesar da experiência conectada e cooperada, jogar, para Murray (2003, p. 251), é um prazer privado. A presença de pessoas que não estão jogando pode atrapalhar (MURRAY, 2003, p. 116). O isolamento é importante, pois permite ao jogador explorar livremente todos os limites daquele mundo. A natureza solitária da jornada do herói dispensa relações interpessoais (RYAN, 2009, p. 50). Mesmo quando há participação de outros, as funções dos coadjuvantes são reduzidas. Em jogos *multiplayer*, a solidão do ato de jogar pode ser diminuída pelo fato de existirem outros jogadores na mesma aventura. Entretanto, jogos cooperativos ainda focam na ação pura. A série *Call of Duty*, por exemplo, cria ambientes de disputa, sem envolvimento com conteúdo dramático (jogos de soma zero – o objetivo é ganhar fazendo outros perderem). Já em *Resident Evil 5* (2009), há a possibilidade de jogar a trama principal em modo cooperativo com um amigo ou qualquer cadastrado na *Playstation Network*, entretanto, apesar de inserir-se em um contexto narrativo, as ações são corpóreas (circular pelo mapa matando os inimigos intercalando com *cutscenes*).

A evolução do herói em sua jornada é representada pela evolução do personagem ao longo do jogo. O primeiro jogo que fez isso foi *Zelda* (A ERA DO VIDEOGAME, 2007, ep. 2), em 1987: o personagem aumenta de nível, adquire novas armas e amizades para progredir.

Apesar de se basear nela, a jornada do herói no *videogame* não precisa seguir fielmente a estrutura do *screenwriting* (roteiro cinematográfico norte-americano). As estruturas básicas de um jogo podem ser comparadas a de um filme interativo – Ryan (2001, p. 271) analisa a arquitetura e a filosofia de *design* do primeiro filme interativo disponibilizado comercialmente para computadores pessoais (Figura 34). O objetivo desta dissertação não é estudar filmes interativos, por isso, optou-se por utilizar o mapa como base de comparação com a estrutura de *videogames*.

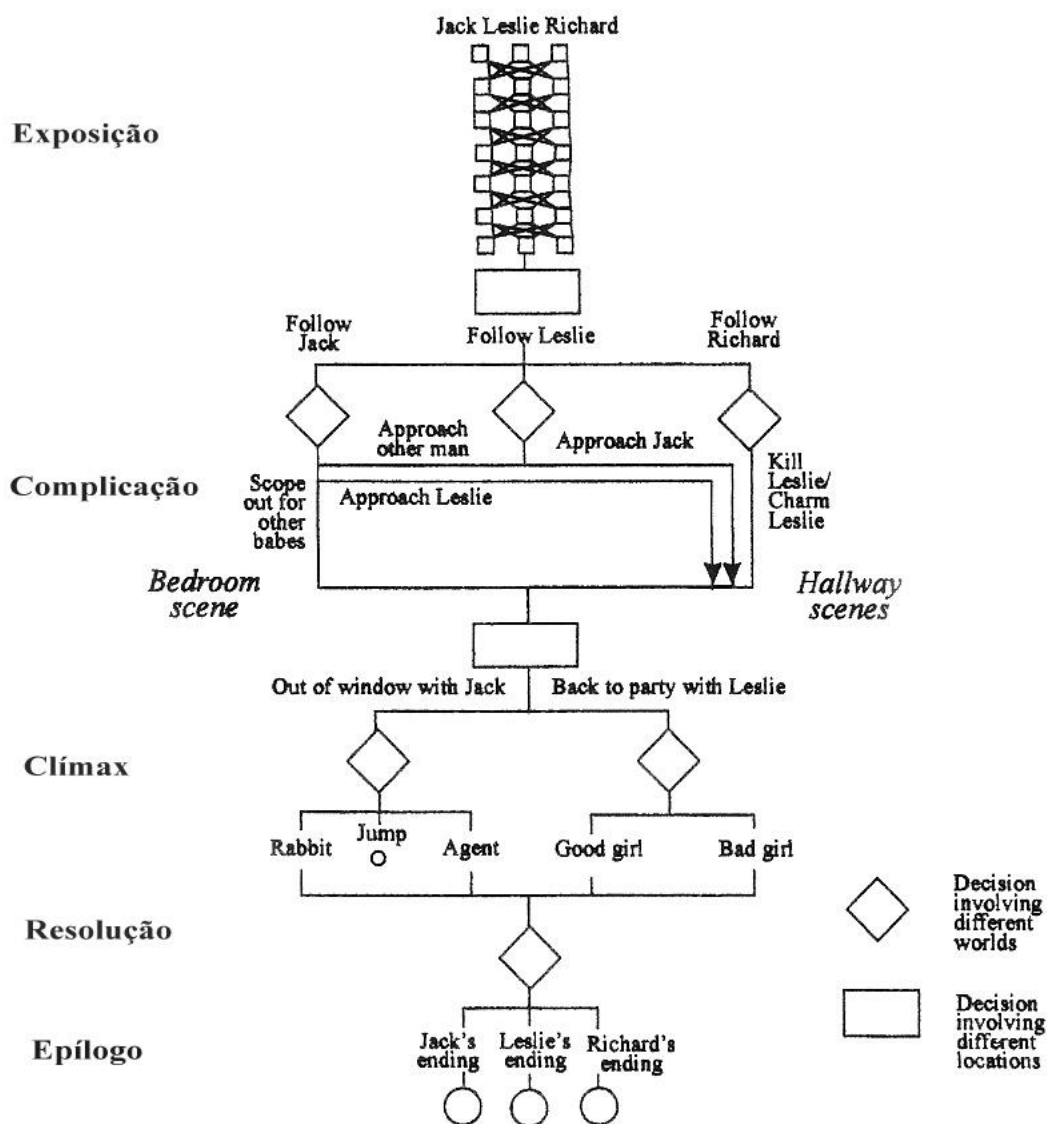


Figura 34 – mapa de decisões do filme interativo *I'm your man*  
 Fonte: RYAN, 2001, p. 273, tradução nossa.

A divisão em componentes padrões da gramática narrativa (exposição, complicação, clímax, resolução e epílogo) é mantida nos jogos narrativos. Entretanto, uma mudança em relação a esta estrutura linear e fixa é percebida: como ocorre em alguns contos maravilhosos estudados por Propp (2010), o jogo passa por várias seqüências antes de alcançar a resolução maior, principalmente no que diz respeito à presença do clímax.

O clímax, para Maciel (2003, p. 49):

é a consumação da ação fundamental de um filme, a materialização de sua premissa, é realmente a *graça* do filme. [...] É a primeira coisa de que o roteirista deve ter consciência antes mesmo de começar a elaboração de seu trabalho.

Ao contrário do que ocorre em um filme que utiliza a linguagem clássica baseada no *screenwriting*, em jogos de *videogame* há mais de um momento de aparente consumação final de uma ação (clímax). Singer (2004, p. 114), ao tratar da “sensacionalização” do divertimento comercial, afirma que “enquanto os primeiros melodramas talvez tivessem apenas um clímax



espetacular, o melodrama da virada do século [XIX para XX] passou a acumular uma série de emoções”. Seguindo este raciocínio, os jogos de *videogames* criam, através do múltiplo clímax, um estado de constante excitação do jogador com o propósito de mantê-lo imerso no mundo ficcional. O enredo de alguns jogos é formado pela sucessão de tarefas com dificuldade crescente, em função, principalmente, da evolução do personagem. A composição é de fases com inimigos simples que desembocam em um “chefe” (*boss*) mais difícil e com apelo dramático (vencê-lo libera o caminho ou ocasiona o recebimento de um objeto, um poder ou uma informação para o herói). Desta forma, um jogo pode ser composto por períodos de investigação/exploração/combate que culminam em um ponto chave (*boss*) até a chegada a um chefe final – o jogo *God of War 3* (2010) utiliza esta divisão para liberar as evoluções físicas do personagem até o encontro final com Zeus; assim, cada subchefe representa um clímax duplo: narrativo, pois apresenta *cutscenes* explicativas; e lúdico, pois gera pontuação (conquista), novas armas e poderes.

É interessante notar que jogos narrativos tentam aproximar “clímax narrativo” de “clímax lúdico”<sup>85</sup>. Os pontos altos são distribuídos pelo jogo através de fases e combates com chefes intermediários até o encontro com o antagonista, mais poderoso e difícil – nestes casos, utilizando-se de estruturas narrativas como *Ambiente de ação*, *História oculta* ou *Rede direcionada*. Nestes “pequenos” encontros, adquire-se pontuação, objetos e novas informações. O clímax derradeiro (narrativo e lúdico) precisa ser cuidadosamente orquestrado; a evolução do personagem deve estar em sintonia com a evolução da história (“agência narrativa”). O jogo *Heavy Rain* (2010) não é baseado em ação física, mas na aquisição de informações com o objetivo de desvendar os mistérios. Assim, os quatro protagonistas desempenham ações que possuem como retorno pequenos fragmentos do enredo principal. Uma teia de relacionamentos envolvendo os quatro protagonistas é formada, culminando com o clímax final, em que se descobre a identidade do *serial killer*.

Algumas vezes, o clímax do *boss* final não é necessariamente maior ou mais complexo que os anteriores (apesar de aparentemente ser resultado dramático do somatório de ações prévias). Sua força está em apenas ser o último – depois deles, o jogo simplesmente termina; como em *Alone in the Dark: Inferno* (2008). Nestes casos, pode-se ver claramente a narrativa sendo usada como uma alegoria a favor da participação na execução de tarefas; quando estas terminam, a narrativa não é mais usada (no exemplo dado, após a última ação do jogo, entram

---

<sup>85</sup> Através do exemplo do jogo *God of War 3* (2010), podem-se destacar dois tipos de clímax: narrativo – uma reviravolta final na história, uma revelação, um acontecimento dramático –; e lúdico – inimigos mais difíceis, barreiras físicas, pontuação, chefes finais.

os créditos; não há um desfecho como em *Red Dead Redemption*, em que o jogador passa a controlar o filho do personagem principal em eventos posteriores a sua morte).

A jornada do herói representa uma aventura individual na exploração do mundo ficcional (um *joystick*, um herói, um jogador). Para compensar limitações de interações sociais (linguagem, diálogos, falas, relacionamento afetivo), a ação se restringe à resolução dos mistérios e tarefas impostas pela narrativa. Assim, da mesma forma como o personagem está sozinho, o jogador-herói também está e é sua função se esforçar na conquista dos objetivos.

### 3.4.2 Configurações

Segundo Murray (2003, p. 161-162), a agência construtiva possui o poder de criar um transe imersivo através da manipulação de materiais baseados em unidades básicas de informação (fórmulas). A autora, neste caso, se refere à criação de ambientes com histórias metamórficas. Todavia, o potencial configurativo permitido pelo sistema também pode se referir à criação de personagens de acordo com o desejo do jogador. O prazer da Transformação estimula o uso de máscaras (MURRAY, 2003, p. 153). Desta forma, a possibilidade de desenhar o próprio personagem é emocionalmente significativa para o jogador (JENKINS, 2004, p. 128).

Juul (2001, p. 8) afirma que a narrativa precisa ser antropomórfica (o leitor/espectador precisa de figuras humanas ou similares para se identificar), o jogo, por outro lado, não, pois, por mais abstrato que seja, o sujeito é o próprio jogador. O jogador investe energia no jogo porque sua performance é avaliada; na narrativa, a motivação é emocional (identificação com o sujeito representado). Mais uma vez, essa diferença não inviabiliza a relação mútua entre narrativa e jogo. O jogo, por possuir maiores possibilidades plásticas, pode apresentar características narrativas sem descaracterizá-lo. O jogo narrativo, desta forma, consegue unir a identificação emocional antropomórfica com o investimento de energia em função da conquista valorizada de um objetivo.

Através do estudo de alguns jogos, é possível averiguar que a composição de um personagem pode vir basicamente de três maneiras:

- a) Estar em outro lugar – o jogador transfere sua fisionomia, personalidade e/ou história para o ambiente do jogo; assim, ele se vê em outra realidade

com a possibilidade de agir em diferentes situações. Como exemplo, pode-se citar *The Sims* (o jogador pode criar um personagem com a sua fisionomia, vesti-lo de acordo e ainda considerar o próprio passado como se fosse do personagem); ou *Dragon Age* (o jogador pode alterar a fisionomia do personagem, até dar o próprio nome para ele; além disso, as ações podem resultar da personalidade do próprio jogador; contudo, o histórico é criado pelo sistema do jogo);

- b) Ser outro – o jogador controla um personagem bem formado, normalmente com um passado dramático que estimula a aventura. Como exemplo, pode-se citar Kratos (*God of War*); Solid Snake (*Metal Gear Solid 4*); Chris Redfield (*Resident Evil*); Ezio Auditore ou Altaïr Ibn-La'Ahad (*Assassin's Creed*);
- c) Criar outro – o jogador cria uma nova identidade para o personagem; pode ser alguém que gostaria de ser ou tem curiosidade ou interesse em controlar. Como exemplo, *The Sims*, *Dragon Age*, *The Godfather 2*, *Mass Effect 2* (2011).

Jogos não narrativos são mais fáceis de identificar o potencial atrativo da customização dos personagens. No jogo *Pro Evolution Soccer* (2010), o jogador pode criar atletas e acompanhar suas carreiras nos campeonatos de futebol, melhorando habilidades físicas e gerenciando contratações – neste exemplo, utilizam-se as três maneiras de definir um personagem (o atleta pode ser uma cópia do jogador, um novo atleta ou algum jogador famoso). O mesmo pode ocorrer no jogo de luta *UFC Undisputed* (2010).

No caso de o jogador controlar outros personagens já formados, eles devem ser biograficamente consistentes para que o jogador consiga criar modelos de pensamento para eles. Se for possível entender os pensamentos (objetivos, desejos, motivações), então esses pensamentos tornam-se recurso material para a ação do jogador<sup>86</sup> (MATEAS, 2004, p. 25).

A operação que permite imaginar os pensamentos de outros indivíduos com precisão suficiente para tomar decisões interpessoais é chamada de *simulação mental* (RYAN, 2001, p. 110). Este conceito se encaixa com as ideias de recentralização, deslocamento e faz-de-conta ao colocar o jogador na consciência dos personagens que ele pretende conhecer e controlar (RYAN, 2001, p. 111). Através de *cutscenes*, dados biográficos, estipulação de objetivos e a relação com os outros personagens, criam-se condições que permitem ao jogador

---

<sup>86</sup> Outras fontes de recursos para a ação do jogador, definidas por Mateas (2004, p. 25): diálogo (falas entre os personagens), objetos (possibilidade de manipulação) e mecânica (convenções de interface de controle).

compreender e simular a consciência do personagem controlado e, assim, executar ações lógicas de acordo com o previamente definido. O propósito é permitir que o jogador entenda a personalidade do personagem e aja de acordo com ela a fim de construir um enredo coerente<sup>87</sup>.

Contudo, o trabalho de desenvolver um jogo atrativo nesta perspectiva é mais complicado. O programador tem de pensar opções de ação relacionadas ao personagem, mas também ao que o jogador pretende fazer, mesmo que não corresponda ao modelo mental idealizado. Neste caso, a simulação pode ser da mente do personagem, mas deve satisfazer o desejo do jogador da mesma forma, caso este prefira seguir outro caminho. A diferença aqui é o grau de controle sobre o percurso a se seguir. Jogos como *Infamous* (2009) permitem ao jogador optar por ser bom ou mau; a simulação, desta forma, prevê dois tipos de comportamento.

A identificação e sensação de controle de um personagem envolve a satisfação de desejos particulares através da possibilidade de composição da fisionomia e da personalidade ou da compreensão de um modelo mental pré-estruturado. Uma vez identificado com o personagem, o jogador pode iniciar a jornada individual nos moldes arquetípicos estudados por Campbell, Propp, Vogler e Maciel. Assim, a resolução dos problemas e desafios depende somente do comprometimento do jogador, que foca sua consciência para esta atividade em especial.

### 3.5 Objetivos

O indivíduo está mais propenso a manter o alto nível de atenção se ele está se esforçando em alcançar um objetivo específico (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 80) – mantê-lo ocupado na execução de uma tarefa corresponde a mais uma estrutura de atenção. No *videogame*, a busca por um resultado pode ser imposta pelo sistema ou criada pelo próprio jogador. De qualquer forma, faz parte do conceito de jogo, o esforço do jogador por um resultado desejado.

De acordo com Juul (2007, p. 1), objetivos fornecem senso de direção e desafio, mas também limitam o jogador, pois o estimulam a trabalhar sobre um resultado ao invés de seguir

---

<sup>87</sup> Não realizar atos ilegais em *Mafia II* (2005) não faria sentido, pois o personagem controlado é um *gangster*, portanto, espera-se este tipo de ação baseada na confecção do personagem.

inclinações pessoais. Entretanto, limitar a participação e os tipos de ação é fundamental em um mundo narrativo controlado (MURRAY, 2003, p. 249). A coerência narrativa é garantida através deste controle (RYAN, 2001, p. 257). Ryan (2001, p. 319) acredita que, por mais imersivo e sugestivo que o ambiente seja, ele não é capaz de fornecer objetivos dramáticos para os jogadores; assim, cabe ao sistema fazer isso. A presença de limites é fundamental para garantir que o enredo se desenvolva corretamente e o uso de objetivos serve para manter o jogador focado em determinados elementos do jogo e esquecer outros, inclusive, a própria limitação imposta a ele.

Podem-se destacar três tipos de jogos de acordo com seus objetivos (JUUL, 2007): obrigatórios (*arcades*), opcionais (*Grand Theft Auto: San Andreas*) ou inexistentes (*Sims 2*).

Jogos voltados apenas à satisfação de objetivos claros e fixos, que forcem o jogador a obedecê-los ou não jogar, é uma herança dos *arcades*. Segundo Juul (2007, p. 5), as características deste tipo de objetivo são:

- a) os objetivos são comunicados explicitamente;
- b) progredir no jogo e conseguir a pontuação máxima estão relacionados;
- c) o jogo pune o jogador que não alcançar o objetivo, finalizando o jogo;
- d) a variedade de estilos de desempenho oferecida pelo jogo é relativamente limitada.

Objetivos obrigatórios forcem o jogador para sua execução. Por outro lado, objetivos opcionais permitem que a busca por determinada tarefa seja uma escolha livre (JUUL, 2007, p. 7). Apesar da existência de objetivos oficiais, aqueles que fazem a narrativa progredir, o jogador não é obrigado a segui-los fielmente. No jogo *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), para *Playstation 2*, o jogador pode escolher no mapa quais missões ou atividades realizar; algumas estão relacionadas à trama principal, outras apenas à construção do mundo ficcional (como ir a academia, namorar, roubar carros etc.).

A inexistência de objetivos, a princípio, poderia gerar uma participação descompromissada, até sem sentido. Entretanto, nestes casos, o jogador pode criar objetivos próprios. Segundo Juul (2007, p. 8), não possuir objetivos específicos permite ao jogador algo próximo à liberdade total. Para Frasca (1999, p. 6), o prazer de jogos sem objetivos está no passeio, na exploração. Em *The Sims 2* (2004), por exemplo, o sistema não exige nada do jogador, não há demandas claras ou diretas sobre o que ele deve fazer. Assim, o jogador pode criar o que quiser, obviamente, limitado ao que o sistema permitir: ser rico, casar-se, construir uma academia no quarto, simular a própria vida ou outra vida desejada. Juul (2007, p. 10) afirma que *GTA* e *The Sims* são espelhos: enquanto o primeiro define objetivos, mas permite

maior liberdade de escolha; o segundo promete liberdade total, mas apresenta muitas limitações e resistências aos planos dos jogadores<sup>88</sup>.

Juul (2003, p. 33) enumera três componentes para o conceito de objetivo:

- a) Valorização do resultado – positivo ou negativo;
- b) Esforço do jogador – o jogador deve fazer algo;
- c) Ligação com o resultado – o jogador concorda em ficar feliz se vencer e triste se perder. Juul chama de “contrato do jogo” esta lógica sentimental relacionada ao resultado do jogo (felicidade ou tristeza).

A estipulação de objetivos implica em valorização de um resultado: o jogador age de acordo com um propósito que considera positivo. Para Juul (2003, p. 3), o jogo comercial deve apresentar objetivos de alguma maneira para delimitar valores positivos aos resultados, assim, o jogador buscará por eles.

Aarseth (1997, p. 91) afirma que a dinâmica do discurso hipertextual é constituída por uma dialética entre procurar e achar, *aporia* (hesitação, inconclusão) e *epifania*. Quando *aporia* é substituída pela *epifania*, o resultado é a satisfação do desejo pela conquista (AARSETH, 1997, p. 92). Ryan (2001, p. 251) utiliza as duas experiências descritas por Aarseth ao tratar da estrutura narrativa em labirinto; para ela, *aporia* ocorre quando o jogador chega a um ponto sem saída ou falha na superação de algum obstáculo e *epifania* é uma descoberta, como derrotar um inimigo ou solucionar um enigma, que permite ao jogador progredir na busca (*quest*).

As regras permitem diferentes possibilidades de êxito (resultado) para que o jogo funcione. Além disso, ela deve se adequar ao nível de habilidade (*skill*) do jogador (JUUL, 2003, p. 36). Um jogo com um nível muito alto de dificuldade torna-se desinteressante, assim como um fácil demais. Por isso, controlar o nível de dificuldade é fundamental para manter o jogador imerso.

Dificultar a execução de uma tarefa, inviabilizando a conquista de um objetivo, é desagradável e pode romper o transe imersivo. Diminuir a dificuldade, esclarecer os fatores ou ajudar na resolução são fundamentais para a manutenção da imersão, pois atuam diretamente no interesse do jogador. Douglas e Hargadon (2004, p. 199) dão um exemplo com o jogo *Virtual Murder*, que disponibiliza um parceiro que resume as informações, fornece esboços de suspeitos e emite opiniões quando indagado. Outro exemplo em relação ao uso de

---

<sup>88</sup> A crítica dele é um pouco injusta, pois as limitações em *The Sims 2* são lógicas (ou beiram a normalidade cotidiana), fazem parte de uma vida normal – assim, o impedimento é lógico em relação a proposta do jogo (ninguém é tão livre) – Juul cita que tentou fazer seu personagem lanchar e almoçar sete vezes seguidas, mas não conseguiu, pois um incêndio começou na cozinha, que levou o personagem a uma crise nervosa.

agentes ocorre em jogos no estilo *Civilization V* (2010), para computador, que possui “conselheiros” auxiliando o jogador sobre economia, táticas militares e pesquisas científicas (Figura 35).



Figura 35 – conselheira diplomática.  
Fonte: *Civilization V* (2010).

Um conceito importante relacionado ao nível de dificuldade é o de *flow*<sup>89</sup>. Originalmente, o termo foi criado pelo psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi ao estudar pessoas enquanto realizavam atividades com recompensas (xadrez, dança, esportes); ele descobriu que todas as atividades experimentavam o que ele chamou de “*flow*”: uma fusão entre ação e atenção (TURKLE, 2003, p. 513). Sherry Turkle considera as análises da experiência de *flow* de Csikszentmihalyi próximas de muitas questões que ela descobriu sobre o poder de domínio e atração de *videogames* e computação.

Douglas e Hargadon (2004, p. 201), por sua vez, definem dois tipos de prazer nos jogos: imersão (que pode ser alcançada pela agência); e comprometimento (movido principalmente pela curiosidade e necessidade de coerência). Este comprometimento (*engagement*) contrapõe-se a simples realização de séries de ações, pois busca a coerência geral do jogo. O estado de *flow* paira sobre o empenho (*engagement*) e a imersão<sup>90</sup>. Os autores (2004, p. 203) afirmam que imersão aprimorada pela agência (ação) junto com as possibilidades de comprometimento da ficção hipertextual (enredo multiforme) possibilitam a

<sup>89</sup> *Flow*, literalmente, significa fluxo, corrente, correnteza. Optou-se por não traduzir o termo por questões formais.

<sup>90</sup> Os autores, apesar de optarem pela mesma palavra (imersão), seu sentido não é o mesmo de Murray (2003), pois, para eles, imersão significa a entrada ativa do usuário na história com a possibilidade de ver os resultados de suas ações – está mais próximo de um prazer ocasionado pela agência. O que eles definem como prazer da imersão e do compromisso não reflete o conjunto total das razões pelas quais o jogador é atraído pela experiência do jogo. Além disso, o conceito que eles usam para imersão é muito limitado (imersão vinda da agência); sendo que ela é uma sensação muito mais complexa e completa.

experiência. Durante o estado de *flow*, o jogador percebe as restrições, mas isso não impede que se sinta deslocado da realidade (tempo e espaço). Algumas limitações ou possíveis quebras de fluxo são percebidas, mas não impedem a imersão, pois a experiência em um jogo passeia pelos dois prazeres ao mesmo tempo (imersão/agência e comprometimento).

Para Juul (2011b), o conceito de *flow* descreve um estado mental onde o indivíduo se ocupa de uma tarefa que se equipara a sua habilidade, sendo nem muito difícil (leva a ansiedade) ou muito fácil (leva ao tédio) (Figura 36).

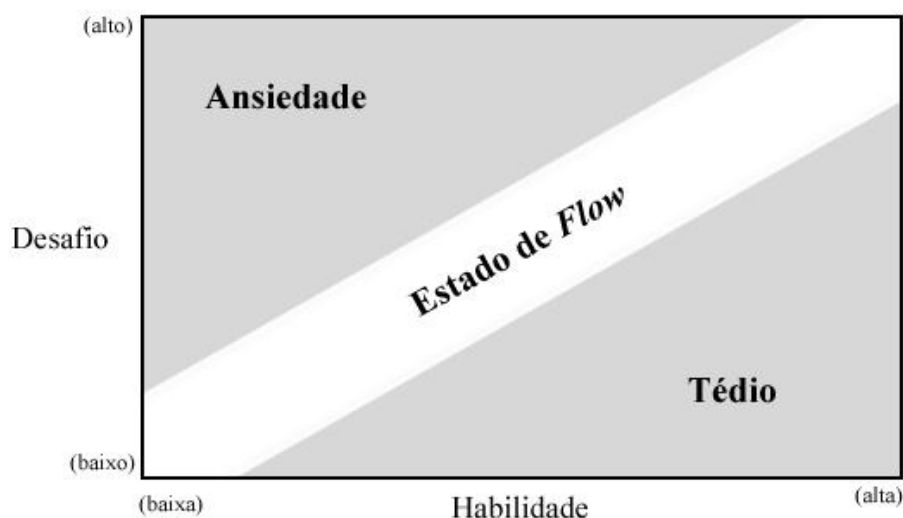


Figura 36 – o estado de *flow*.  
Fonte: JUUL, 2007, p. 2, tradução nossa.

*Flow* possui sete peculiaridades (JUUL, 2011b):

- a) Atividade desafiadora que requer habilidade;
- b) Fusão entre ação e consciência;
- c) Objetivos claros e *feedback*;
- d) Atenção na tarefa sendo executada;
- e) Paradoxo de controle;
- f) Perda da auto-consciência;
- g) Alteração da sensação de tempo.

Algumas ferramentas que os jogos de *videogame* utilizam quem também atuam para adequar-se às habilidades dos jogadores são o tutorial, a presença de “ajudantes” (que podem ser conselheiros, outros personagens, menus de ajuda ou arquivos com instruções ou dicas - *hints*), a possibilidade de pausar o jogo (o jogador pode parar e pesquisar em outro meio uma saída para o obstáculo), escolher o nível de dificuldade (*easy*, *normal*, *hard*) ou salvar o jogo em pontos estratégicos.



Salvar o jogo, inclusive, representa mais uma estrutura de atenção definida por Davenport e Beck (2001, p. 80): pontos de entrada e saída. A construção de entradas e saídas para a atenção são essenciais, pois sua manutenção não é infinita; por mais divertido e gratificante que seja a experiência de jogar, em algum momento o jogador deverá parar, seja por cansaço ou outro compromisso.

Alguns jogos disponibilizam a possibilidade de alterar o nível de dificuldade durante a partida – na série *God of War*, se o jogador morre muitas vezes ao enfrentar um inimigo, o próprio sistema oferece a opção de alterar o nível de dificuldade, assim, facilitando a progressão do jogador em direção à vitória.

Vencer, a princípio, pode ser o objetivo de um jogador, contudo, Juul (2009, p. 237) explica que, em alguns momentos, o jogador prefere não vencer. O fracasso reajusta a percepção do jogo, acrescenta conteúdo quando o jogador percebe novas nuances do jogo. Além disso, ainda segundo Juul, o jogador prefere se sentir responsável pelo jogo, mesmo que isso signifique a derrota. Jogos desafiadores, onde o jogador perde e sente-se responsável por isso, são mais satisfatórios. Esta aparente contradição é originada a partir de duas perspectivas sobre o jogo (JUUL, 2009, p. 238):

- a) Orientada ao objetivo – jogador quer vencer;
- b) Estética – quantidade certa de desafio.

Desta forma, a chance de fracasso é central, pois permite que o jogador não considere o jogo muito fácil; há desafio e necessidade de reformulação estratégica. O fracasso, apesar de aceito, não é desejado – o jogador o usa para aprender, adaptar e prosseguir. Um jogo para manter o nível de satisfação controlado (dentro do estado de *flow*) deve ser balanceado para equiparar-se com as habilidades dos jogadores. O fracasso aparente permite que o jogador experimente novos conteúdos, mesmo quando não é do tipo que busca por todas as possibilidades (esgotar o jogo totalmente).

Na pesquisa realizada por Juul (2009, p. 241), foi constatada que a avaliação de um jogo é ligada ao desempenho: uma avaliação ruim ocorre tanto se a atuação foi ruim ou muito boa. Perder no jogo não é visto como negativo. Além disso, sentir-se responsável pelo erro é preferível. Apesar de não quererem falhar, os jogadores apreciam o sentimento de responsabilidade (JUUL, 2009, p. 245).

Segundo a pesquisa, um jogo é considerado fácil de quatro maneiras (JUUL, 2009, p. 246):

- a) Falta de desafio (36%);
- b) Nunca perder (6%);

- c) Falta de agência (5%);
- d) Repetitivo (27%).

Fica claro, portanto, que o nível de dificuldade não serve apenas para facilitar o jogo, mas também cria obstáculos e até impede, algumas vezes, a progressão do jogador. A derrota, principalmente em jogos narrativos, não é o fim, mas uma possibilidade de adquirir mais conhecimento (conteúdo dramático através de *cutscenes*, por exemplo) e superar dificuldades através do aprendizado e reformulação estratégica. O objetivo, neste caso, não é simplesmente vencer, é esgotar o jogo das diversas formas permitidas pelo sistema. Cumprir ou não cumprir os objetivos disponibilizados, de qualquer maneira, atrai a atenção do jogador, pois o mantém comprometido com a execução de um planejamento próprio.

### 3.6 Linguagens

A linguagem refere-se a dois elementos do jogo: a estética e o discurso. O primeiro relaciona-se com a estrutura de atenção *Verossimilhança* e o segundo, com a *Interrupção*.

#### 3.6.1 Audiovisual

A questão da verossimilhança ligada ao estado de imersão já foi tratada no capítulo dois – o uso de material familiar ou realista, seja com personagens ou cenários, é fundamental para que o jogador aceite o mundo ficcional como verdade, pois, desta forma, ele consegue criar representações através de experiências próprias.

Neste momento, por sua vez, o objetivo é acrescentar ao debate mais uma característica que a verossimilhança traz para o *videogame*: contrapartida à falta de reciprocidade sensível (algum retorno físico causado por uma ação ou reação efetuada no mundo virtual). Em jogos, gráficos e sons mais realistas compensam esta carência. A qualidade e presença do audiovisual como método para simular a recepção (os resultados das ações sobre o jogador) são características que contribuem na construção de jogos centrados no enredo. Gregersen e Grodal (2009, p. 80) usam como exemplo o jogo de boxe do *Wii Sports* (2006): neste jogo, os resultados das ações sobre o jogador são construídos na forma

audiovisual – ser atingido gera um simples efeito de “explosão” (Figura 37). Entretanto, esta saída audiovisual consegue causar efeito no corpo real em função das baixas expectativas pessoais do jogador em relação a ser um agente corporificado na tela<sup>91</sup> (GREGERSEN; GRODAL, 2009, p. 77). Como no *Wii*, o *Playstation 3* também utiliza este artifício, com dois diferenciais. Primeiro, como os jogos não envolvem realismo físico real (isomorfismo motor), não há expectativa sobre consequências sensíveis no corpo do jogador, portanto, quanto menor a expectativa, maior será a surpresa, aumentando a probabilidade de gerar reações no corpo físico. Segundo, o *feedback* sensível em jogos de *Playstation 3* são muito mais realistas devido a superioridade do *hardware*.



Figura 37 – resultado de um golpe.  
Fonte: *Wii Sports* (2006).

Além de simular reciprocidade sensível, os recursos audiovisuais são responsáveis por boa parte do poder imersivo do ciberespaço. O espetáculo, muito usado pelas antigas formas de entretenimento, causa contentamento e conduz o jogador a um novo estado de percepção; assim, efeitos visuais são usados para prolongar a experiência imersiva (MURRAY, 2003, p. 113). O jogo *Alone in the Dark* (1992), para computador, utilizava mais enigmas – um lúdico voltado para o raciocínio, apesar de possuir uma história tensa em um clima de terror. A versão de 2008, para *Playstation 3*, utiliza mais a narrativa voltada ao apelo audiovisual, e o lúdico passou do raciocínio minucioso baseado em enigmas para a ação pura (matar monstros e dirigir no *Central Park*) – os gráficos e o som passaram a representar um forte elemento na criação da sensação de imersão (Figura 38). Claro que esta mudança relaciona-se também à questão tecnológica: um jogo criado para computador na década de 1990 não possuía o poder de processamento gráfico dos consoles de hoje; desta forma, é válido criar um jogo baseado

<sup>91</sup> É claro que este efeito é meramente uma impressão, um susto, mas ainda assim, devido a seu apelo real, é um retorno minimamente sensível.

em pouca ação e com gráficos simples, mas que apresenta forte apelo investigativo e de suspense.



Figura 38 – cena do jogo *Alone in the dark* para computador e *Playstation 3*.  
Fonte: *Alone in the dark* (1992; 2008).

Um problema a ser evitado é usar o espetáculo audiovisual como compensador para narrativas ou interfaces de controle frágeis. Moulthrop (2004, p. 66, tradução nossa) afirma o seguinte:

Na verdade, Eskelinen queixa-se extensamente sobre as concepções limitadas do mercado de jogos perguntando por que eles insistem em um ingênuo realismo visual e deixam tão pouco espaço para variação estratégica, mesmo em contextos competitivos.<sup>92</sup>

Através da perspectiva narratológica, pode-se entender “variação estratégica”, citada por Moulthrop, como um diferencial narrativo também. Neste caso, o gráfico detalhado deve ser uma compensação pelo fato daquele mundo ser uma criação ficcional, uma tentativa de aproximação da simulação com a realidade física e sensível do jogador, e nunca para contrabalançar a simplicidade da narrativa.

<sup>92</sup> Tradução livre de: “*In fact, Eskelinen complains at length about the limited conceptions of mass-market games, asking why they insist on simpleminded visual realism and leave so little room for strategic variation even within competitive contexts.*”

### 3.6.2 Tempos, Discurso e Leitura

A estrutura de atenção *Interrupção* se refere às quebras na corrente de informação; Davenport e Beck (2001, p. 83) afirmam que estas interrupções devem ser mínimas. Em *videogames*, qualquer tipo de suspensão do ritmo normal do jogo poderia ser interpretada como uma quebra do discurso. Alguns exemplos são: pausar o jogo, trocar de arma, pesquisar o mapa, acessar a tela de menu, ir para uma tela para salvar a partida, interromper a ação até que o jogador escolha uma opção disponibilizada na tela etc. Entretanto, tais “quebras” fazem parte da linguagem do jogo. Para Ryan (*apud* PESSÔA, 2010, p. 3), apesar de existirem muitas interrupções no fluxo de atividade que cria a imersão do jogador, em jogos, essas pausas são “naturalizadas”. O “letramento” do jogador de *videogame* prepara-o para os momentos em que haveria a quebra no fluxo de atividade ou de narrativa.

Juul (2001, p. 6) distingue três tipos de tempo: história, discurso e leitura. Em uma estrutura narrativa clássica, o tempo da história denota o tempo em que os acontecimentos ocorrem; tempo do discurso (narração) é o tempo em que os eventos são contados; e a leitura diz respeito à percepção do conteúdo. Liestøl (*apud* SOUZA, 2010, p. 48), considera que a relação entre as linhas do discurso e da história pode se dar de cinco formas: resumo, elipse, cena, alargamento ou pausa (Figura 39). A elipse é um intervalo no tempo da história utilizado para fazer uma retomada no tempo do discurso; ela é um elemento necessário para o resumo. Na cena, o tempo do discurso é igual ao tempo da história. No alargamento, o discurso é maior que o tempo da história. E, por fim, a pausa é um momento sem alteração na linha narrativa. De todas as formas, apenas na pausa o fluxo narrativo, através das ações e acontecimentos, é interrompido.

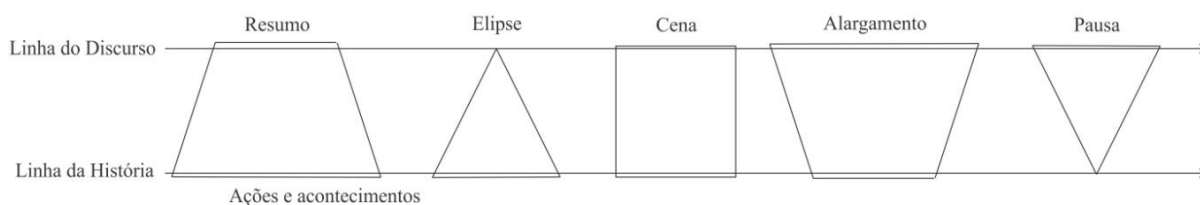


Figura 39 – relação entre as linhas do discurso e da história.

Fonte: LIESTØL *apud* SOUZA, 2010, p. 48.

Segundo Souza (2010, p. 49):

Podemos pensar no estabelecimento de uma narrativa mesmo quando não há ação entre os atores, mas somente a exploração do espaço navegável. [...] Quando entramos na pausa, onde há a parada da narrativa e não do discurso, entramos no conceito manovichiano de descrição e de espaço navegável.

Com base na relação entre as linhas do discurso e da história de Liestol, é possível traçar um paralelo com os *videogames*. O discurso em jogos está intimamente ligado à leitura (ação do jogador), pois sem esta, a história ou o discurso não acontecem, como se percebe na afirmação de Manovich (*apud* SOUZA, 2010, p. 49):

Melhor do que ter sido narrado, o próprio jogador tem que realizar suas ações para que a narrativa siga em frente: falando com outros personagens que ele encontra no mundo do jogo, recolhendo objetos, lutando com inimigos e assim por diante. Se o jogador não faz nada, a narrativa para.

O conhecimento prévio da linguagem, seja através do tutorial ou da experiência do jogador, já o prepara para os momentos em que terá de parar a história, mas não a leitura. Assim, a interrupção, na verdade, não precisa ser interpretada como uma quebra, pois não se caracteriza como uma parada no fluxo narrativo como um todo – acessar menus, escolher falas, trocar de arma ou visualizar o mapa fazem parte do discurso e, portanto, da construção da história. A figura 40 apresenta um exemplo de tempo de leitura de um jogo, ou seja, o próprio ato de jogar, que pode englobar agir, ler, ouvir e assistir.

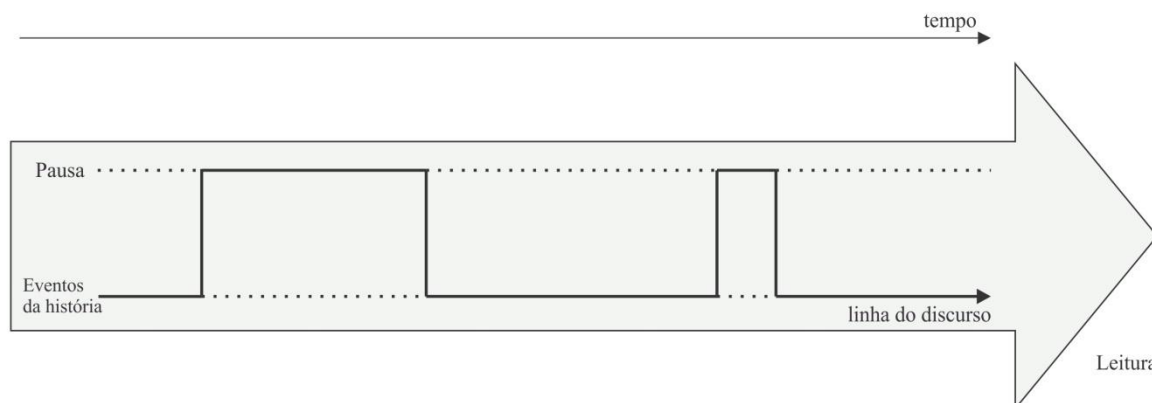


Figura 40 – tempo de leitura e linha do discurso.  
Fonte: O autor (2012)

Na leitura (momento de jogar), o desenvolvimento da história ao longo do tempo (eventos) é interrompido por pausas (salvar a partida ou alterar uma configuração do jogo), entretanto, tais períodos fazem parte do discurso. Apesar do tempo da história ser pausado, o jogador continua dentro do universo gramatical do jogo, assim, não há quebra de linguagem ou da experiência e, conseqüentemente, da imersão.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho é entender como o jogo narrativo para *videogame* consegue atrair e manter a atenção do jogador, imergindo-o na aventura ficcional, em face dos inúmeros estímulos existentes a sua volta. Em uma sociedade onde o volume, acesso e transmissão da informação cresceram enormemente em função das tecnologias digitais, conseguir a atenção do indivíduo tornou-se tarefa ainda mais complicada. Os jogos conseguem simular esta realidade frenética (muitos estímulos, informação, ritmo acelerado, prazos), mas permitem também a reflexão. O jogador pode ficar parado e o jogo não avança; pode rever conteúdo passado para elaborar novas estratégias; pode “pausar” o jogo ou pesquisar na internet uma nova forma de agir. Nesse sentido, o *videogame* simula uma realidade, mas permite diferentes interpretações, novas tentativas, aprofundamento.

Com base nos argumentos das duas linhas de estudo pretensamente excludentes, Narratologia e Ludologia, o capítulo um propõe uma definição para jogo narrativo de *videogame* que reúne características próprias do jogo e da narrativa. Regras, objetivos e mecânica são utilizados em sintonia com a progressão dramática, permitindo ao jogador a sensação de controle sobre o enredo e de corporificação no ambiente virtual. Este deslocamento, caracterizado por uma recentralização do indivíduo para o centro do mundo e da história do jogo, é chamado de imersão.

O capítulo dois é centrado no conceito de Imersão, definindo-o como um estado maior composto por um comprometimento mental focado e uma sensação de deslocamento corporal para o mundo ficcional, onde o jogador sente possuir controle e autonomia sobre as ações do personagem. A imersão demanda do jogador a aceitação do jogo como uma realidade; é necessário estabelecer este grau de comprometimento a fim de que a atividade seja concretizada na sua totalidade potencial. Neste caso, atrair a atenção do jogador sobre o jogo é fundamental para a criação e manutenção do *transe imersivo*.

O capítulo três, através dos estudos sobre atenção, destaca alguns elementos presentes nos jogos eletrônicos que correspondem às estruturas que atraem o foco do indivíduo para uma atividade específica: agência, navegação, personagem, objetivos e linguagem. Atenção, desta maneira, direciona o aparelho perceptivo e o processamento de sentido do jogador sobre o jogo, permitindo, assim, a criação de uma atmosfera propícia para a imersão.

A Agência utiliza o princípio ativo do jogo para atrair a atenção do jogador. Isso ocorre em função da participação e da liberdade de alterar o mundo simulado. A Navegação

envolve a presença de uma história (vínculo afetivo), a construção de um fluxo coerente para a ação e as opções de exploração. O Personagem representa a possibilidade de customização de um *avatar* e o desejo do jogador de estar em outro lugar, ser outra pessoa ou criar e visualizar outra personalidade para si. O Objetivo fornece a razão para as ações, centram a atenção do jogador na sua conquista. E a Linguagem envolve a estética audiovisual, através da criação de um mundo realístico e verossímil, e a continuidade no fluxo de informação, através de uma “leitura” em que a interrupção não é uma quebra do discurso.

Conclui-se que os jogos narrativos de *videogame* reúnem em si características com forte potencial atrativo para a criação e manutenção de um estado em que o jogador se sente parte do mundo ficcional. Esta dissertação pretendeu demonstrar a força imersiva do jogo narrativo de *videogame* com base nas estruturas da atenção.

Duas possíveis novas vias de estudo resultaram da presente pesquisa. A primeira é mais centrada no jogador (e não somente no sistema) a fim de entender de que forma a experiência da imersão ocorre no indivíduo. Somente assim será possível elaborar estratégias realmente eficientes para o uso do jogo narrativo além do campo do entretenimento.

A segunda nova via de estudo envolve o conceito de interatividade e real liberdade participativa do jogador sobre a simulação. Apesar de uma aparente liberdade de atuação no universo fictício do jogo, o que ocorre de fato é uma participação limitada. O jogador está restrito ao previamente programado, suas ações condicionam-se ao que o desenvolvedor do jogo definiu em sua programação, seja relativo às questões tecnológicas (linguagem de programação do jogo, capacidade de armazenamento) ou as dramáticas (planejamento narrativo do roteirista). A questão a ser destacada neste momento é entender como a sensação de imersão é criada e permanece nos jogos de *videogame* mesmo na presença de restrições e falta de liberdade real.

Como forma de entretenimento, a natureza prazerosa do *videogame* é clara. O jogo, entretanto, não se sustenta apenas devido ao seu caráter divertido, precisa de características que apoiem a criação e conservação de um estado imersivo para o jogador. Estas características são os elementos lúdicos e narrativos que compõem o *videogame*, como a possibilidade de exploração, cumprimento de objetivos, presença de enredo ou a criação de personagens.



## REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. *Cybertext: perspective on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press; 1997.

\_\_\_\_\_. Playing research: methodological approaches to game analysis. 2003. In: DK CONFERENCE, Spilforskning. *Anais da SPILFORSKNING.DK CONFERENCE*. Spilforskning: [s. n.], 2003. Disponível em: <<http://www.spilforskning.dk/gameapproaches/GameApproaches2.pdf>>. Acesso em: 09 mar. 2012.

\_\_\_\_\_. Genre trouble: narrativism and the art of simulation. In: WARDRIP-FRUIN, Noah. (Org.). *First Person: new media as story performance and game*. Massachusetts: MIT Press; 2004.

A ERA DO VIDEOGAME: episódio 2. Produzido por *World of Wonder Productions e Discovery Networks International*. [S.l.]: Discovery Channel, 2007. Disponível em: <<http://discoveryblog-documentarios.blogspot.com/2008/10/era-do-video-game-discovery-channel.html>>. Acesso em: 07 mar. 2012.

ALONE IN THE DARK. [S.l.]: Infogrames. 1992. 1 CD-ROM.

ALONE IN THE DARK: Inferno. [S.l.]: Eden Games. 2008. 1 BLU-RAY.

ARISTÓTELES. *A poética clássica*. São Paulo: Cultrix; 2005.

ASSASSIN'S CREED. Ubisoft. [S.l.]: 2008. 1 BLU-RAY.

ASSASSIN'S CREED 2. Ubisoft. [S.l.]: 2009. 1 BLU-RAY.

ASSASSIN'S CREED: Brotherhood. [S.l.]: Ubisoft. 2010. 1 BLU-RAY.

ASSASSIN'S CREED: revelations. [S.l.]: Ubisoft. 2011. 1 BLU-RAY.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento; 2007.

CALL OF DUTY 4: Modern Warfare. [S.l.]: Activision. 2007. 1 BLU-RAY.

CASTLE WOLFENSTEIN. [S.l.]: Muse Software. 1981. 1 CD-ROM.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis: Vozes, 1998

CHANGEUX, J. P. Os objectos mentais. In: \_\_\_\_\_. *O homem neuronal*. 2. ed. Lisboa: Dom Quixote; 1991.

CHARTIER, R. *Práticas da leitura*. São Paulo: Estação Liberdade; 1996.

CIVILIZATION V. [S.l.]: Firaxis Games. 2010. 1 DVD-ROM.

CLARK, Andy. *Mindware: an introduction to the philosophy of cognitive science*. New York; Oxford: Oxford University Press; 2001.

COUNTER-STRIKE. [S.l.]: Valve Software. 1999. 1 CD-ROM.

CRARY, Jonathan. *Suspensions of Perceptions: attention, spectacle, and modern culture*. Massachusetts: MIT, 2001.

\_\_\_\_\_. Visão que se desprende: Manet e o observador atento do século XIX. In: CHARNEY, L; SCHWARTZ, V. (Orgs). *O Cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify; 2004.

DANTE'S INFERNO. [S.l.]: Electronic Arts. 2010. 1 BLU-RAY.

DAVENPORT, T; BECK, J. *The Attention Economy*. Boston: Harvard Business School Press, 2001.

DOOM. [S.l.]: Id Software.1993. 1 CD-ROM

DOUGLAS, J.; HARGADON, A. The pleasures of immersion and interaction: schemas, scripts and the fifth business. In WARDRIP-FRUIIN, Noah. (Org.). *First Person: new media as story performance and game*. Massachusetts: MIT Press; 2004.

DRAGON AGE: origins. [S.l.]: Bioware. 2009. 1 BLU-RAY.

DRAGON AGE 2. [S.l.]: Bioware. 2011. 1 BLU-RAY.

DUKE NUKEM 3D. [S.l.]: 3D Realms.1996. 1 CD-ROM.

ECO, Umberto. *Seis passeios pelo bosque da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras; 1994.

\_\_\_\_\_. *Lector in Fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos*. São Paulo: Perspectiva; 2004.

EISENSTEIN, Elizabeth L. *A Revolução da Cultura Impressa: os primórdios da Europa Moderna*. São Paulo: Ática; 1998.

ESKELINEN, Markku. Towards computer game studies. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah. (Org.). *First Person: new media as story performance and game*. Massachusetts: MIT Press; 2004

FRASCA, G. *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*. 1999. Disponível em: <www.ludology.org>. Acesso em: 23 mar. 2007.

GOD OF WAR. [S.l.]: SCE Studios Santa Monica. 2005. 1 BLU-RAY.

GOD OF WAR 3. [S.l.]: Santa Monica Studio. 2010. 1 BLU-RAY.

GOODY, Jack. *As conseqüências do letramento*. São Paulo: Paulistana; 2006.

GRAND THEFT AUTO: san andreas. [S.l.]: Rockstar North. 2004. 1 DVD-ROM.

GRAND THEFT AUTO 4. [S.l.]: Rockstar North. 2008. 1 BLU-RAY.

GREGERSEN, A.; GRODAL, T. Embodiment and interface. In: PERRON, B; WOLF, M. (Org.). *The video game theory reader 2*. New York: Routledge; 2009

HALF-LIFE. [S.l.]: Valve Software. 1998. 1 CD-ROM.

HAVELOCK, Eric. *Preface to Plato*. Cambridge: Harvard University Press; 1963.

\_\_\_\_\_. *The Greek concept of justice*. Cambridge: Harvard University Press; 1978.

\_\_\_\_\_. *A revolução da escrita na Grécia e suas consequências culturais*. Rio de Janeiro: Paz e Terra; 1996.

HEAVY RAIN. [S.l.]: Quantic Dream. 2010. 1 BLU-RAY.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

HUTCHINS, Edwin. *Distributed Cognition*. 2000. Disponível em: <<http://files.meetup.com/410989/DistributedCognition.pdf>>. Acesso em: 25 jan. 2011.

INFAMOUS. [S.l.]: Sucker Punch Productions. 2009. 1 BLU-RAY.

JENKINS, Henry. Game design as narrative architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah. (Org.). *First Person: new media as story performance and game*. Massachusetts: MIT Press; 2004.

JUUL, Jesper. *Games telling stories?: A brief note on games and narratives*. [S.l.: s.n.], 2001. Acesso em 05/08/2009. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.

\_\_\_\_\_. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. 2003. In: COPIER, M.; RAESSENS, J. *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht: Utrecht University. Disponível em: <<http://www.digra.org/dl/db/05163.50560>> Acesso em: 09 mar. 2012.

\_\_\_\_\_. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge; Massachusetts: MIT Press; 2005.

\_\_\_\_\_. Without a goal. In: KRZYWINSKA, Tanya; ATKINS, Barry (org). *Videogame/Player/Text*. Manchester: Manchester University Press; 2007. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/withoutgoal/>>. Acesso em: 09 mar. 2012.

\_\_\_\_\_. Fear of failing?: the many meanings of difficulty in video games. In: PERRON, B; WOLF, M. (Org.). *The video game theory reader 2*. New York: Routledge; 2009

\_\_\_\_\_. *Games are Getting Shorter* (and that is Good). 2011a. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/ludologist/games-getting-shorter>>. Acesso em: 10 fev. 2012.

\_\_\_\_\_. *Half-Real: A Dictionary of Video Game Theory*. 2011b. Disponível em <<http://www.half-real.net/dictionary/>>. Acesso em 26 out. 2011

L.A. NOIRE. [S.l.]: Rockstar North. 2011. 1 BLU-RAY.

LEITE, L. C. M. *O foco narrativo*. São Paulo: Ática; 2007.

LIMBO. [S.l.]: Playdead. 2011.

MACIEL, L.C. *O poder do clímax: fundamentos do roteiro de cinema e TV*. Rio de Janeiro: Record; 2003.

MAFIA II. [S.l.]: 2K Games. 2005. 1 BLU-RAY.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE. [S.l.]: Vicarious Visions; Savage Entertainment; n-Space2. 2009. 1 BLU-RAY.

MASS EFFECT 2. [S.l.]: BioWare. 2011. 1 BLU-RAY.

MATEAS, Michael. A preliminary poetics for interactive drama and games. In WARDRIP-FRUIN, Noah. (Org.). *First Person: new media as story performance and game*. Massachusetts: MIT Press; 2004.

MEDAL OF HONOR: airborne. [S.l.]: Electronic Arts. 2007. 1 BLU-RAY.

METAL GEAR SOLID 4. [S.l.]: Kojima Productions. 2008. 1 BLU-RAY.

MOULTHROP, Stuart. From work to play: molecular culture in the time of deadly games. In WARDRIP-FRUIN, Noah. (Org.). *First Person: new media as story performance and game*. Massachusetts: MIT Press, 2004.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP; 2003.

\_\_\_\_\_. From Game-Story to Cyberdrama. In WARDRIP-FRUIN, Noah. (Org.). *First Person: new media as story performance and game*. Massachusetts: MIT Press, 2004

\_\_\_\_\_. *The last word on Ludology v Narratology in Game Studies*. 2005. Estados Unidos: Georgia Institute of Tecnology. Disponível em: <[www.lcc.gatech.edu/~7Emurray/digra05/lastword.pdf](http://www.lcc.gatech.edu/~7Emurray/digra05/lastword.pdf)>. Acesso em: 06 jan. 2011.

NORMAN, Donald. *Things that make us smart*. Cambridge: Perseus Books; 1993.

PESSÔA, Júlia. Videogames: por uma poética da interatividade. *Revista Lumina*, Juiz de Fora, v. 4, n. 2, dez. 2010.

PIAGET, J. A psicogênese do conhecimento e sua significação epistemológica. In: PIAGET, J.; Chomsky, N. (org.). *Teorias da Linguagem, Teorias da Aprendizagem*. Trad. Rui Pacheco. Lisboa: ed. 70; 1985.

PRO EVOLUTION SOCCER. [S.l.]: Konami. 2010. 1 BLU-RAY.

PROPP, V. I. *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense Universitária; 2010.

PUDOVKIN, V. Métodos de tratamento do material. In: XAVIER, I. (org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal; 2008.

RED DEAD REDEMPTION. [S.l.]: Rockstar San Diego. 2010. 1 BLU-RAY.

REGIS, Fátima. Práticas de comunicação e desenvolvimento cognitivo na cibercultura. 2010. In COMPÓS, 19., Rio de Janeiro. *Anais da XIX COMPÓS*. Rio de Janeiro: [s. n.], 2010. Disponível em: <[http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_1444.doc](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1444.doc)>. Acesso em: 25 jan. 2011.

RESIDENT EVIL. [S.l.]: Capcom. 1996. 1 CD-ROM.

RESIDENT EVIL 2. [S.l.]: Capcom. 1998. 1 DVD-ROM.

RESIDENT EVIL 5. [S.l.]: Capcom. 2009. 1 BLU-RAY.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative as virtual reality: immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore; Londres: Johns Hopkins; 2001.

\_\_\_\_\_. *Narrative and the Split Condition of Digital Textuality*. 2005. Disponível em: <<http://www.dichtung-digital.com/2005/1/Ryan/>>. Acesso em: 15 jul. 2011.

\_\_\_\_\_. From narrative games to playable stories. *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, Nebraska, v. 1. 2009.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press; 2004

SILENT HILL. [S.l.]: Konami. 1999. 1 CD-ROM.

SILVA, F. S. L. C. E. *Drama interativo: a performance da narrativa no meio digital*. 2009. 253 f. Tese (Doutorado) – Instituto de Artes e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói; 2009.

SIMCITY. [S.l.]: Maxis. 1989. 1 CD-ROM.

- SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, LEO; SCHATZ, VANESSA R. (org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify; 2004.
- SOUZA, Marcelo Freire Pereira de. *Narrativa hipertextual multimídia: um modelo de análise*. Santa Maria: FACOS, 2010.
- THE GODFATHER 2. [S.l.]: Electronic Arts. 2009. 1 BLU-RAY.
- THE LORD OF THE RINGS: War in the North. [S.l.]: Snowblind Studios. 2011. 1 BLU-RAY.
- THE RISE OF ATLANTIS. [S.l.]: Playrix Entertainment. 2011.
- THE SIMS. [S.l.]: Maxis. 2000. 1 CD-ROM.
- THE SIMS 2. [S.l.]: Electronic Arts. 2004. 1 DVD-ROM.
- TODOROV, T. *As estruturas narrativas*. São Paulo: Perspectiva; 2008.
- TURKLE, Sherry. Video games and computer holding power. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick. (Eds.) *The new media reader*. Cambridge, MA: MIT Press; 2003.
- UFC UNDISPUTED. [S.l.]: THQ. 2010. 1 BLU-RAY.
- UNREAL. [S.l.]: Epic Games. 1998. 1 CD-ROM.
- VIGOTSKY, L. *A formação social da mente*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes; 2007.
- VOGLER, Christopher. *A Jornada do Escritor: estruturas míticas para escritores*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira; 2006.
- WII SPORTS. [S.l.]: Nintendo. 2006. 1 DVD-ROM.
- ZELDA. [S.l.]: Nintendo. 1987. 1 CD-ROM
- ZIMMERMAN, Eric. Narrative, interactivity, play and games: four naughty concepts in need of discipline. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah. (Org.). *First Person: new media as story performance and game*. Massachusetts: MIT Press; 2004.