Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Educação e Humanidades
Faculdade de Comunicação Social

Érica D'Alessandro Junho de Lemos

Análise comparativa de estruturas narrativas em jogos digitais

Rio de Janeiro
2018

Érica D'Alessandro Junho de Lemos

Análise comparativa de estruturas narrativas em jogos digitais

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. Vinícius Andrade Pereira

Rio de Janeiro
2018

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

L557 Lemos, Érica D'Alessandro Junho de
Análise comparativa de estruturas narrativas em jogos digitais / Érica D'Alessandro Junho de Lemos. – 2018.
82 f.

Orientador: Vinícius Andrade Pereira
Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Faculdade de Comunicação Social

1. Comunicação Social – Teses. 2. Videogames – Teses. 3. Jogos Digitais – Teses. I. Pereira, Vinícius Andrade. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Faculdade de Comunicação Social. III. Título.

es CDU 316.77

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

_____ _____

Assinatura Data

Érica D'Alessandro Junho de Lemos

Análise comparativa de estruturas narrativas em jogos digitais

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Aprovada em 27 de abril de 2018

Banca Examinadora:

_____

Prof. Dr. Vinícius Andrade Pereira (Orientador)
Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ

_____

Prof. Dr. Emanoel Ferreira
Universidade Federal Fluminense - UFF

_____

Prof. Dr. Thiago Falcão
Universidade Federal do Maranhão - UFMA

Rio de Janeiro

2018

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho ao meu marido, que é meu maior companheiro de aventuras.

AGRADECIMENTOS

Uma dissertação, embora seja um trabalho de pesquisa e escrita essencialmente solitário, depende de inúmeras outras pessoas para vir à luz. Agradeço, assim, a todos que contribuíram para que esta gestação de dois anos fosse deliciosa e recompensante.

Aos meus pais, Jorge e Paula, o eterno agradecimento pela pessoa que me ensinaram a ser e pela dedicação incansável à minha formação acadêmica. Sem vocês, nada disto seria possível!

Ao Munir, meu marido, namorado, amor, amigo e parceiro, um muito obrigada pelo apoio de sempre e pelas inúmeras horas de videogames que compartilhamos. Que o título de mestre nos ajude a construir o lindo futuro que sonhamos juntos já há tempo tempo!

À Ellen, minha irmã e amiga, agradeço pelo amor incondicional e pelo desejo que desperta em mim de ser uma pessoa melhor a cada dia.

Ao meu orientador, Vinícius Pereira, agradeço as interferências sempre pertinentes, que fizeram com que este trabalho fosse muito melhor do que poderia ter sido.

À Thaïs, agradeço a amizade, o apoio e conforto diários, o estímulo que sempre vem quando eu mais preciso e os maravilhosos e indescritíveis muffins de maçã!

À Clarice, agradeço a amizade, as conversas profundas e, enquanto chefe, a paciência e a compreensão da loucura que é estudar e trabalhar ao mesmo tempo!

Por fim, a todos os amigos da ANCINE, da Produção Cultural, do Cinema, do balé, do Pentágono e do Nilo: obrigada por fazerem meus dias mais felizes e minha vida mais plena!

We all make choices, but in the end, our choices make us.

Andrew Ryan, em Bioshock.

RESUMO

LEMOS, Érica D'Alessandro Junho de. **Análise comparativa de estruturas narrativas de jogos digitais.** 2018. 82 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Rio de Janeiro, 2018.

Este trabalho tem como objetivo realizar um inventário das estruturas narrativas mais comumente utilizadas em jogos eletrônicos, identificando suas principais características e exemplificando sua aplicação a partir da análise de jogos que se encontram disponíveis no mercado. Diversos autores já se debruçaram sobre o assunto, investigando em seus trabalhos algumas dessas estruturas. No entanto, este estudo se justifica ao observamos que diferentes autores denominam diferentemente estruturas que são essencialmente similares, além de nenhum dos autores ter elencado todas as estruturas já identificadas. Assim, a partir da revisão bibliográfica do tema, da comparação entre as estruturas elencadas por esses autores e da identificação de jogos que utilizam dessas estruturas, buscamos organizar um conhecimento que ainda se encontra em grande parte difuso, carente de consolidação.

Palavras-chave: Narrativa. Videogames. Estruturas Narrativas. Jogos Digitais. Jogos Eletrônicos.

ABSTRACT

LEMOS, Érica D'Alessandro Junho de. **Comparative analysis of narrative structures in digital games.** 2018. 82 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Rio de Janeiro, 2018.

This paper aims to create an inventory of narrative structures that can often be found in electronic games, identifying their main characteristics, and exemplifying their application by analyzing games available on the market. Many authors have already researched this theme, investigating on their papers some of those structures. However, this research is justified when we notice that different authors name differently structures that are essentially similar, in addition to the fact that none of the authors listed all the structures that have already being identified. Therefore, by the bibliographic review of the theme, the comparison of the structures listed by those authors and the identification of games that use these structures, we aim to organize a knowledge that remains diffuse, in need of consolidation.

Palavras-chave: Narrative. Videogames. Narrative Structures. Digital Games. Electronic Games.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - O jogo Chopper Command, da Activision, lançado em 1982. 12
Figura 2 - O jogo Call of Duty WWII, da Activision, lançado em 2017. 12
Figura 3 - Um dos momentos de decisão em The Wolf Among Us, da Telltale Games, lançado em 2013. 13
Figura 4 - Pong, lançado pela Atari em 1972. 22
Figura 5 - Zork, um dos primeiros jogos de aventura em texto. 24
Figura 6 - The Secret of Monkey Island, de 1990. 25
Figura 7 - Cena do jogo Half Life. 26
Figura 8 - Tetris. 28
Figura 9 - Cena do jogo The Walking Dead. 37
Figura 10 - The Sims. 40
Figura 11 - cena do jogo L.A. Noire. 43
Figura 12 - Cena do jogo Life is Strange. 44
Figura 13 - A Jornada do Herói. 49
Figura 14 - O sangue que respinga na tela, em Left 4 Dead 2. 50
Figura 15 - Um dos audio diaries de Bioshock. 52
Figura 16 - A estrutura colar de pérolas. 56
Figura 17 - A estrutura python. 57
Figura 18 - O jogo The Last of Us. 58
Figura 19 - Estrutura narrativa do tipo ramificada. 60
Figura 20 - Estrutura narrativa do tipo ramificada. 61
Figura 21 - Estrutura narrativa do tipo ramificada. 61
Figura 22 - Estrutura com ramificação única ao final. 62
Figura 23 - Estrutura com ramificação única em ponto não-final. 62
Figura 24 - Cena de Bioshock. 62
Figura 25 - A estrutura ramificada de Carlquist. 64
Figura 26 - A estrutura web de Lee Sheldon. 66
Figura 27 - The Legend of Zelda: Breath of the Wild. 67
Figura 28 - Parte do mapa de Hyrule 68
Figura 29 - Um dos personagens dá uma missão secundária a Link. 69
Figura 30 - Estrutura narrativa do tipo modular. 70

Figura 31 - O bilhete de Sam, em Gone Home. 71
Figura 32 - Um dos cômodos da casa de Katie, em Gone Home. 72
Figura 33 - Cena de Civilization VI, lançado em 2016. 73
Figura 34 - World of Warcraft, da Blizzard, um exemplo de MMORPG. 74
Figura 35- A estrutura não-linear de Carlquist. 75

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	11
1	**O QUE É NARRATIVA E QUAL A SUA RELAÇÃO COM OS VIDEOGAMES?**	15
1.1	**O que é narrativa?**	15
1.2	**Narrativa e videogames**	20
2	**ALGUNS CONCEITOS E QUESTÕES PARA ENTENDER COMO SE COMPORTA A NARRATIVA NOS GAMES**	28
2.1	**Principais características das mídias digitais**	28
2.2	**Interatividade (ou agência) e narrativas multiformes**	31
2.3	**Idiossincrasias**	39
2.4	**Tipos de enredo**	41
2.5	**Remediação**	45
2.5.1	Jornada do herói	46
2.5.2	Câmera subjetiva	49
2.5.3	Cutscenes	50
2.5.4	Trilha sonora	52
3	**ESTRUTURAS NARRATIVAS DE GAMES**	55
3.1	**Colar de pérolas, estrutura *python* ou história linear**	55
3.2	**Ramificação narrativa**	59
3.3	**Parque de diversões**	63
3.4	**Modular**	69
3.5	**Blocos de construção ou máquina de histórias**	72
	CONCLUSÃO	76
	REFERÊNCIAS	79

INTRODUÇÃO

Quando Steve Russell, no começo da década de 1960, criou *Spacewar!*, considerado por alguns estudiosos como o primeiro jogo de computador[1], ele provavelmente não imaginava que, cinquenta anos depois, a indústria dos videogames movimentaria bilhões de dólares anualmente e que títulos como *Resident Evil*[2] e *Defiance*[3] sairiam das telas dos microcomputadores para as do cinema e da televisão.

Inicialmente restritos aos ambientes acadêmicos norte-americanos, os jogos digitais expandiram-se para diferentes plataformas - chegando até mesmo aos aparelhos celulares -, ganharam o mundo e tornaram-se uma das principais atividades de lazer para crianças, adolescentes e adultos[4].

Em pouco mais de meio século, o mercado consumidor de videogames testemunhou transformações radicais de forma e conteúdo, e hoje possui à sua disposição uma infinidade de jogos com objetivos, gêneros e estética bem diferentes. Com o aumento constante da capacidade de armazenamento e da velocidade de transmissão de dados, muitos desenvolvedores começaram a investir na criação de ambientes virtuais cada vez mais aprimorados e, em alguns casos, incrivelmente realistas, bem diferentes dos gráficos simples e quase abstratos dos primeiros jogos, como se pode ver nas imagens abaixo:

---

[1] Fonte: KENT, Steven L. *The Ultimate History of videogames: from Pong to Pokemon – the story behind the crazy that touched our lives and changed the world*. New York: Three Rivers Press, 2001.

[2] Franquia de jogos de terror cujo primeiro título foi lançado pela Capcom em 1996, somando, neste momento, mais de dez jogos subsequentes. A franquia estreou nos cinemas em 2002, com *Resident Evil – O Hóspede Maldito*. Fonte: https://residentevil.com.br/#. Acesso em nov. 2017.

[3] Trata-se de um MMO (*Massively Multiplayer Online*, um tipo de jogo online que é jogado simultaneamente por muitos jogadores) lançado em 2013, juntamente com a série homônima, que se passa no mesmo universo ficcional e foi exibida até 2015 no canal Syfy.

[4] Fonte: Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais. Disponível em: http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatorio_Final.pdf. Acesso em jun. 2017.

Figura 1 - O jogo Chopper Command, da Activision, lançado em 1982.

Fonte: Onlinemania[5].

Figura 2 - O jogo Call of Duty WWII, da Activision, lançado em 2017.

Fonte: Steam[6].

Muitos estúdios passaram, ainda, a inserir em seus games histórias cada vez mais elaboradas, que começaram a dar sentido e significado a ações lúdicas como pular ou correr. Embora nem todos os jogos digitais se proponham a contar uma história, é inegável que muitos o têm feito sistematicamente, em diferentes graus. Apropriando-se de algumas ferramentas da literatura e de outras mídias que os precederam, em especial do cinema, os videogames têm criado, paulatinamente, uma gramática narrativa própria, descobrindo a cada

[5] Disponível em: http://www.onlinemania.es/juego/16850/Chopper-Command-8Atari-26009.html. Acesso em nov. 2017.

[6] Disponível em: http://store.steampowered.com/app/476600/Call_of_Duty_WWII/. Acesso em nov. 2017.

novo título e a cada novo *hardware* seu potencial como meio de comunicação.

E se inicialmente a narrativa era apenas contextualizante, responsável por motivar as ações do jogador sem "ocupar" muito seus pensamentos, hoje é fácil encontrar jogos que procuram despertar, através de histórias detalhadamente elaboradas, sentimentos como empatia, tristeza ou esperança. O jogador é frequentemente posicionado em encruzilhadas dramáticas que exigem decisões imediatas, e suas escolhas muitas vezes impactam o percurso da narrativa.

Figura 3 - Um dos momentos de decisão em The Wolf Among Us, da Telltale Games, lançado em 2013.

Fonte: Greebot.com[7].

É flagrante a peculiaridade das narrativas em jogos digitais, pois, embora também utilizem técnicas e ferramentas já aplicadas por outros meios de comunicação, as narrativas lúdicas devem ser estruturadas de forma a absorver as intervenções do jogador, o que tem sido feito de diferentes maneiras. De narrativas altamente estruturadas, onde a participação do jogador pouco influencia o desenrolar da trama, até narrativas em potencial, que dependem fundamentalmente dos inputs dos jogadores para de fato se constituírem, é possível observar diferentes formas de contar uma história através dos games.

O objetivo desta pesquisa é realizar um inventário das estruturas narrativas mais comumente utilizadas em jogos eletrônicos, identificando suas principais características e

[7] Disponível em: https://www.greenbot.com/article/2844404/the-wolf-among-us-offers-a-taut-whodunit-in-a-fairytale-world-gone-awry.html. Acesso em dez. 2017.

exemplificando suas aplicações a partir da análise de jogos que se encontram disponíveis no mercado.

Diversos autores já se debruçaram sobre o assunto, investigando em seus trabalhos algumas dessas estruturas. No entanto, este estudo se justifica ao observamos que diferentes autores denominam diferentemente estruturas que são essencialmente similares, além de nenhum dos autores ter elencado todas as estruturas já identificadas. Assim, a partir da revisão bibliográfica do tema, da comparação entre as estruturas elencadas por cada um desses autores e da identificação de alguns jogos que se utilizam dessas estruturas, buscamos organizar um conhecimento que ainda se encontra em grande parte difuso, carente de consolidação.

Os termos videogames, games, jogos digitais, jogos de computador e jogos eletrônicos serão utilizados de forma indiscriminada ao longo deste trabalho, referindo-se aos jogos construídos para suportes tecnológicos eletrônicos ou computacionais, conforme conceituação de Santaella e Feitoza (2009). Decidimos, ainda, não destacar em itálico palavras de origem estrangeira que tenham seu uso difundido em nossa cultura - games, videogames e joysticks, por exemplo -, já que as mesmas serão numerosas neste texto.

Para que possamos de fato compreender as estruturas narrativas aqui elencadas, será necessário percorrer um longo caminho, partindo, inicialmente, da compreensão do conceito de narrativa e de suas principais características. Será necessário, ainda, discutir de que forma a narrativa foi sendo agregada aos videogames, e com quais objetivos. É sobre isso que falaremos no capítulo 1.

No capítulo 2, debruçar-nos-emos sobre as principais características das mídias digitais, as quais impactam imensamente seu potencial enquanto meio de comunicação, e discutiremos alguns conceitos fundamentais como agência, interatividade e narrativa multiforme. Serão apresentadas, ainda, algumas das particularidades narrativas dos jogos digitais: os tipos de enredo mais comumente encontrados e a forma como se apresentam nessa mídia, por exemplo. Por fim, a partir da definição de remediação, iremos abordar as formas como os videogames se apropriaram e continuam se apropriando das mídias que os precederam.

Para finalizar, dedicaremos o terceiro capítulo às estruturas narrativas de games propriamente ditas, elencando as estruturas que já foram identificadas por outros autores, comparando-as entre si, destacando suas principais características e apresentando jogos digitais disponíveis no mercado que se utilizam de cada uma delas, a título de exemplificação.

1 **O QUE É NARRATIVA E QUAL A SUA RELAÇÃO COM OS VIDEOGAMES?**

1.1 **O que é narrativa?**

Desde que os primeiros seres humanos descobriram como se comunicar uns com os outros, o ato de contar histórias tem sido parte de nossos processos culturais. Diversas invenções humanas têm como objetivo permitir a comunicação, e muitas delas se tornaram, eventualmente, veículos para a contação de histórias, ficcionais ou não (SOUSA, 2013).

Segundo Renata Gomes (2016), a narrativa emergiu nas sociedades primariamente orais como uma estratégia de reorganização da experiência, a partir da necessidade de dar sentido à experiência do vivido e disseminá-la na forma de conhecimento.

Chatman (1978) explica que, para a teoria estruturalista, toda narrativa é composta por dois elementos básicos: a história e o discurso. A história é o *quê* da narrativa, compreendendo o conteúdo ou a cadeia de eventos (como, por exemplo, as ações e os acontecimentos) e os *existentes*, que seriam os personagens e os itens de configuração. O discurso, por sua vez, é o *como* da narrativa, a forma como o conteúdo é comunicado ao leitor.

Sendo composta por elementos singulares e discretos, que diferem do todo que constituem, a narrativa pode ser considerada uma estrutura. É importante destacar, ainda, o caráter necessariamente relacional dos eventos narrativos:

> Claramente a narrativa é um todo porque é constituída de elementos – eventos e existentes – que diferem do que eles constituem. Eventos e existentes são únicos e distintos, mas a narrativa é um composto sequencial. Além disso, eventos na narrativa (em oposição à compilação aleatória) tendem a estar relacionados ou mutualmente vinculados. Se extrairmos aleatoriamente, do burburinho de um coquetel, um rol de eventos que aconteceram em diferentes momentos e em diferentes lugares a diferentes pessoas, nós claramente não teremos uma narrativa (...) (CHATMAN, 1978, p. 21)[8]

O autor acrescenta que uma narrativa não admitirá eventos ou outros tipos de fenômeno que não pertençam a ela ou que deixem de preservar suas leis. É necessário,

[8] Tradução nossa: “Clearly a narrative is a whole because it is constituted of elements - events and existents - that differ from what they constitute. Events and existents are single and discrete, but the narrative is a sequential composite. Further, events in the narrative (as opposed to the chance compilation) tend to be related or mutually entailing. If we were to extract randomly from cocktail chatter a set of events that happened at different times and different places to different persons, we would clearly not have a narrative (…)”.

portanto, que os fenômenos narrados sejam compatíveis com a lógica interna da narrativa.

Marie-Laure Ryan (2004) explica que um texto deve cumprir três requisitos para se qualificar como narrativa. Em primeiro lugar, deve criar um mundo e popular esse mundo com personagens e objetos. O mundo criado pelo texto deve, ainda, passar por transformações de estado causadas por eventos não habituais, sejam acontecimentos acidentais ou ações deliberadas. Essas transformações, no entendimento da autora, criam uma dimensão temporal e posicionam o mundo narrativo no fluxo da história. Por fim, o texto deve permitir a reconstrução de uma rede interpretativa de objetivos, planos, relações causais e motivações psicológicas em torno dos eventos narrados, dando coerência e inteligibilidade aos eventos físicos e transformando-os em uma trama.

Quando o texto cumpre esses requisitos, é criado um roteiro narrativo. Ryan destaca que essa definição não engloba os aspectos que levam o texto a capturar o interesse da audiência ou a ser apresentado de forma eficiente, embora a autora entenda que essas questões são fundamentais para que se tenha uma teoria narrativa completa.

A partir dessas reflexões, a autora propõe uma distinção entre "ser uma narrativa" e "possuir narratividade". Em suas palavras,

> Pode-se supor a propriedade de "ser" uma narrativa em qualquer objeto semiótico produzido com a intenção de evocar um roteiro narrativo na mente da audiência. "Ter narratividade", por outro lado, significa ser capaz de evocar esse roteiro. Além da vida por si mesma, a pintura, a música e a dança podem ter narratividade sem serem narrativas no sentido literal. A forma mais completa de narratividade ocorre quando a intenção do texto é ser uma narrativa e, além disso, o mesmo possui narratividade suficiente para ser construído como tal, embora a história codificada no texto e a história decodificada pelo leitor não possam jamais ser extraídas e posicionadas lado a lado para comparação (RYAN, 2004, pp 9-10).[9]

Ryan acrescenta que, de todos os códigos semióticos, a linguagem é o que melhor se adequa a contar histórias. Afinal, a linguagem é capaz de sumarizar qualquer narrativa, ao passo que pouquíssimas narrativas podem ser recontadas, por exemplo, exclusivamente através de figuras, já que estas não são capazes de expressar ideias abstratas como a causalidade.

Apesar disso, a autora pondera que, se definirmos narrativa em termos cognitivos, ela

[9] Tradução nossa: "The property of "being" a narrative can be predicated on any semiotic object produced with the intent of evoking a narrative script in the mind of the audience. "Having narrativity", on the other hand, means being able to evoke such a script. In addition to life itself, pictures, music, or dance can have narrativity without being narratives in a literal sense. The fullest form of narrativity occurs when the text is both intended as narrative and possesses sufficient narrativity to be constructed as such, tough the story encoded in the text and the story decoded by the reader can never be extracted from the brain and laid side by side for comparison".

não será um objeto linguístico, mas uma imagem mental. E embora seja verdade que apenas a linguagem é capaz de expressar a relação causal que liga os eventos de um roteiro narrativo, isso não significa que um texto deve necessariamente representar essas relações de maneira explícita para que seja entendido como uma narrativa. Isso porque a inferência da causalidade pode ser deixada a cargo do espectador:

> A mente é notavelmente capaz de se comportar de forma emergente – criando novas conexões e formando novos padrões de ideias em resposta a certos estímulos. É muito mais eficiente armazenar uma versão incompleta de uma dada narrativa e completá-la quando a necessidade surge do que assoberbar a memória com todos os detalhes de sua couraça lógica. O que é deixado de fora e o que é incluído nessa imagem depende do indivíduo intérprete. A completa e explícita representação de uma história é um ideal, algo como uma versão platônica ao redor da qual os leitores trabalham, conforme eles completam suas plantas-baixas cognitivas da história (RYAN, 2004, p. 12).[10]

Chatman (1978) também acredita na capacidade da audiência de completar mentalmente os detalhes da história narrada:

> A capacidade da audiência de fornecer detalhes plausíveis é virtualmente ilimitada, assim como a capacidade de um matemático de conceber uma infinidade de espaços fracionais entre dois pontos. Não que façamos isso, é claro, na leitura normal. Estamos falando apenas de uma propriedade lógica das narrativas: que elas evoquem um mundo de potencial detalhes da história, muitos deles que não chegam a ser mencionados, mas que poderiam ser fornecidos. O mesmo se dá com o personagem. Nós podemos projetar inúmeros detalhes adicionais a respeito dos personagens a partir do que é dito expressamente. Se uma garota é retratada como tendo olhos azuis e cabelos loiros e sendo graciosa, nós assumimos que sua pele é clara e sem manchas, que sua voz é gentil e que seus pés são relativamente pequenos, e assim por diante. (Os fatos podem ser outros, mas nós devemos ser informados disso, e nossa capacidade inferencial permanece impávida. De fato, nós acabamos por deduzir uma variedade de detalhes para dar conta da "discrepância"). (CHATMAN, 1978, p. 29)[11]

[10] Tradução nossa: "The mind is notorious capable of emergent behavior – of creating new connections and of forming new patterns of ideas in response to certain stimuli. It is much more efficient to store an incomplete version of a given narrative and to flesh it out when the need arises than to clutter memory with all the details of its logical armature. What is left out and what is included in this image depends on the individual interpreter. The complete and explicit representation of a story is an ideal, somewhat Platonic version toward which readers work, as they fill in their cognitive blueprint of the story".

[11] Tradução nossa: "The audience's capacity to supply plausible details is virtually limitless, as is a geometer's to conceive of an infinity of fractional spaces between two points. Not, of course, that we do so in normal reading. We are speaking only of a logical property of narratives: that they evoke a world of potential plot details, many of which go unmentioned but can be supplied. The same is true about character. We may project any number of additional details about characters on the basis of what is expressly said. If a girl is portrayed as "blue-eyed", "blonde", and "graceful", we assume further that her skin is fair and unblemished, that she speaks with a gentle voice, that her feet are relatively small, and so on. (The facts may be other, but we have to be told so, and our inferential capacity remains undaunted. Indeed, we go on to infer a variety of details to account for the "discrepancy").

Para Chatman, a audiência é, de fato, sempre chamada a interpretar a narrativa, não podendo se eximir dessa transação. Cabe ao autor escolher os eventos que ele sente serem suficientes para dar o necessário sentido de continuidade, e aos membros da audiência, por usa vez, cabe preencher as lacunas com eventos plausíveis:

> Se em uma sentença nos é dito que John se vestiu e, na outra, que ele correu até a bilheteria do aeroporto, nós assumimos que ocorreu, nesse intervalo, uma série de eventos não essenciais artisticamente, mas logicamente necessários: o personagem pegar sua maleta, andar do quarto até a sala de estar e atravessar a porta da frente, ir até seu carro ou a um ônibus ou a um táxi, abrir a porta do carro, entrar e assim por diante. (...) Normalmente, a audiência se contenta em aceitar as linhas gerais e preencher os interstícios com conhecimento que foi adquirido através da vivência ordinária e experiência artística (CHATMAN, 1978, pp. 28-30).[12]

Segundo Chatman (1978), uma explicação explícita só é indispensável, nas narrativas clássicas, para justificar eventos que sejam altamente improváveis. Isso se deve ao fato de que ações improváveis podem sim ser aceitas pela audiência, desde que explicadas ou motivadas de alguma forma.

O autor pondera, contudo, que os eventos narrativos não têm apenas uma lógica de conexão, mas também uma lógica de hierarquia, uma vez que alguns são mais importantes do que outros. Os eventos mais importantes, ou seja, aqueles que são responsáveis pelo avanço da trama, não podem ser excluídos sem que se destrua a lógica da narrativa. Esses eventos, que Chatman (1978) denomina *kernels* (ou núcleos), são como nódulos ou articulações em uma estrutura, funcionando como pontos de ramificação que forçam a movimentação da história para um dos vários caminhos possíveis. Os eventos de menor importância, que podem ser excluídos sem que se perturbe a lógica do enredo (embora sua omissão certamente empobreça a narrativa esteticamente), são chamados pelo autor de *satellites*, ou satélites.

Ainda que a existência de lacunas seja comum a todas as narrativas, cabe destacar que o meio utilizado pode ser especializado em certos tipos de efeitos narrativos, e não em outros. Chatman (1978) explica que o cinema, por exemplo, costuma apresentar os personagens sem expressar o conteúdo de seus pensamentos, cabendo ao espectador inferir tais pensamentos a partir do que é dito e feito pelo personagem. Por outro lado, o cinema não consegue evitar uma representação visual detalhada, como poderia fazer um livro ou uma narrativa verbal. Por

[12] Tradução nossa: "If in one sentence we are told that John got dressed and in the next that he rushed to an airport ticket counter, we surmise that in the interval occurred a number of artistically inessential yet logically necessary events: grabbing his suitcase, walking from the bedroom to the living room and out the front door, then to his car or to the bus or to a taxi, opening the door of the car, getting in and so on. (…) Normally, the audience is content to accept the main lines and to fill the interstices with knowledge it has acquired through ordinary living and art experience".

exemplo: diferentemente do que ocorre com a literatura, ao cinema não é possível "dizer", simplesmente, que um homem entrou na sala sem "descrever" suas vestimentas, uma vez que personagem que aparece na tela deverá estar vestido de alguma forma.

A respeito da relação entre a narrativa e as diferentes mídias, Gomes (2016) defende que:

> (...) a narrativa transcende os meios que a incorporam, tendo existido mais funcionalmente na oralidade, depois evoluído e se modificado no texto manuscrito e no texto impresso, mas também, em sua forma mimética, no teatro, no cinema, na televisão, entre várias formas presentes e outras que, acreditamos, ainda hão de surgir. A cada um desses meios a narrativa se amolda de maneira diferente, em diálogo com o contexto histórico e fazendo-se valer das características intrínsecas a cada um para criar diferentes possibilidades que, contudo, de alguma maneira, continuam reorganizando o fluxo da experiência vivida (GOMES, 2016, pp. 104-105).

Ryan (2004) acredita que a narrativa é um fenômeno independente da mídia, embora defenda que nenhum meio é mais eficiente do que a linguagem para deixar explícita a estrutura lógica da narrativa.

Para Herman (2004), existem três diferentes pontos de vista quanto à relação entre narrativa e meios de comunicação. O primeiro, que o autor chama de tese, defende que a narrativa independe do meio e que suas propriedades essenciais permanecem inalteradas, ainda que apresentadas em diferentes formatos. A antítese, por sua vez, defende que as narrativas são radicalmente dependentes de sua mídia, de forma que a versão escrita e a versão oral de uma mesma história seriam narrativas completamente diferentes.

O autor defende uma posição intermediária – ou síntese -, explicando que, embora narrativas em diferentes mídias explorem um mesmo estoque de princípios de design narrativo, elas o exploram de formas diferentes, de maneiras que são específicas àquela mídia. Ou, melhor dizendo, em "uma certa *variedade* de maneiras determinadas pelas propriedades de cada mídia" (HERMAN, 2004, p. 51)[13]. Assim, "as histórias são moldadas, mas não determinadas, pelos seus formatos de apresentação" (idem, p. 54)[14].

Esta pesquisa foi guiada a partir dessa posição intermediária. Entendemos que a narrativa nos jogos pode, em grande parte, ser analisada a partir de conceitos e ferramentas de outras formas narrativas, mas acreditamos também que esses conceitos e ferramentas não podem ser aplicados indiscriminadamente. Isso porque as narrativas de jogos digitais possuem

[13] Tradução nossa: "(…) in a certain *range* of ways determined by the property of each medium".

[14] Tradução nossa: "(…) stories are shaped but not determined by their presentation formats".

especificidades relevantes, que devem ser investigadas a partir de uma análise que integre narrativa e jogabilidade[15]. Tais elementos - embora pareçam independentes e tenham por muito tempo sido encarados pela Academia como, de fato, independentes e isolados[16] - afetam-se mutuamente, resultando em uma experiência narrativa – e lúdica - muito peculiar.

1.2 **Narrativa e videogames**

Ryan (2004) conta que, a partir dos anos 1980, é possível identificar o surgimento de diversos tipos de narrativa que têm o computador como suporte: a ficção em hipertextos, uma espécie de versão não-linear e ramificada do romance pós-moderno; os dramas interativos, roteiros aristotélicos em que o usuário interage com personagens gerados por inteligência artificial; os mundos narrativos, que são ambientes virtuais em que o usuário cria seu próprio personagem e interage em tempo real com outros usuários; e os jogos de computador, que podem conter qualquer uma dessas outras formas narrativas. A autora pondera que:

> (...) se podemos dizer que as mídias digitais criam novas formas de narratividade, essa novidade não diz respeito à semântica, mas sim às estratégias de apresentação (ou seja, discurso) e, acima de tudo, a fatores pragmáticos: novos modos de envolvimento do usuário, novos tipos de interface e novas relações entre o autor (ou melhor, o desenvolvedor do sistema), a trama (ou tramas) e os usuários[17] (RYAN, 2004, p. 333)

Espen Aarseth (2005) desenvolveu o conceito de literatura ergódica, referindo-se justamente ao texto que depende de participação não-trivial para se construir. A participação não-trivial, segundo o autor, é aquela que demanda uma atitude colaborativa, diferenciando-se da participação trivial, que engloba atividades básicas para que um texto seja consumido,

[15] Jogabilidade se refere a um ambiente que proporciona, além de recursos para se chegar a um objetivo, desafios que obstaculizem o processo (SILVA e TRISKA, 2012)

[16] Referimos-nos, aqui, à controversa (e aparentemente superada) rivalidade entre ludologistas e narratologistas, que dominou os estudos sobre narrativa em games no início dos anos 2000. Segundo os ludologistas, o prazer principal dos games é o sentido de agência, o qual seria incompatível com a construção de uma narrativa mais relevante. Para os narratologistas, por sua vez, jogos eletrônicos são um campo fértil para a construção de narrativas, que podem não só agregar valor à experiência do jogo, mas se constituir como a verdadeira razão do jogo (MATEAS e STERN, 2005).

[17] Tradução nossa: "(…) if digital media can be said to create new forms of narrativity, this novelty does no concern semantics but, rather, presentational strategies (that is, discourse) and, above all, pragmatic factores: new modes of user involvement; new types of interface; and new relations between the author (or, rather, system designer), the plot (or plots), and users".

como focar o olhar sobre o livro e decodificar a escrita. O termo literatura ergódica faz oposição ao discurso narrativo, que exige do leitor apenas o engajamento trivial. Um exemplo de literatura ergódica seria o jogo eletrônico ou, ainda, uma ficção em hipertextos, que exige do leitor a seleção de quais links seguir para que a história de fato se materialize.

A respeito dos jogos de computador, Ryan (2004) afirma que seu sucesso narrativo reside na habilidade que esses jogos têm de explorar a força que mais fundamentalmente move uma trama adiante: a solução de problemas. Mesmo assim, a autora destaca que o objetivo do jogo, bem como sua principal fonte de prazer, é a performance, a realização de ações pelo jogador no ambiente lúdico, de modo que, muitas vezes, os jogadores estão por demais absorvidos nas tarefas que devem realizar para refletir sobre a trama que se escreve a partir de suas ações. Para Ryan, portanto, "o elemento narrativo de jogos de computador é tipicamente subordinado às ações lúdicas[18]" (RYAN, 2004, p. 350).

Alguns autores, contudo, possuem um entendimento diferente da questão, vendo a narrativa não como um elemento secundário, mas como parte importante da experiência do jogo. Para eles, muitos jogadores não querem apenas agir em um ambiente virtual, mas desejam que suas ações no ambiente lúdico tenham significado. Nas palavras de Klevjer (2002, p. 197), "sim, nós queremos ser livres, jogar, dominar e conquistar, mas também queremos que nossas ações tenham significado dentro de um universo ficcional mítico[19]". Para Carlquist (2002, p. 17), "não tem a ver apenas com jogar; também é sobre ser um herói, resolver um enredo ou participar de um drama. E essa perspectiva é importante para que se entenda a mídia"[20].

Picolo (2011) defende que as mídias digitais possuem a capacidade não só de simular, mas também de contar histórias e possibilitar que narrativas sejam vistas de pontos de vista privilegiados, o que enriqueceria a experiência. Ferreira (2008, p. 7), por sua vez, defende que "um game com uma boa base narrativa proporciona um envolvimento emocional que se torna fundamental para 'prender' a atenção do jogador".

Cabe destacar que, para além de proporcionar pontos de vista privilegiados, dar significado às ações realizadas pelo jogador e promover seu envolvimento emocional com o jogo, a presença da narrativa em jogos eletrônicos possui um caráter mercadológico, pois

[18] Tradução nossa: "The narrative element of computer games is therefore typically subordinated to the playing action".

[19] Tradução nossa: "Yes, we want to be free, to play, to master and to conquer, but we also want our actions to be meaningful within a mythical fictional universe".

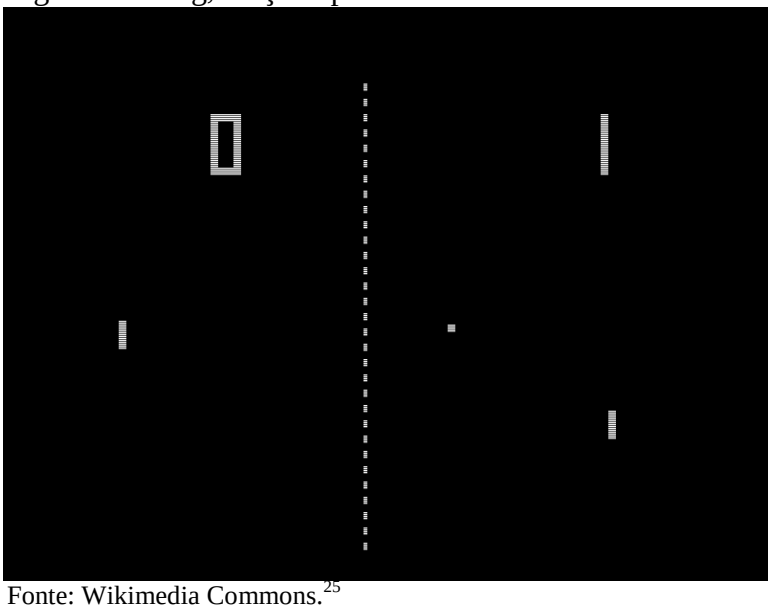
[20] Tradução nossa: "It is not just about playing; it is also about being a hero, solving a plot or participating in a drama. And this perspective is important for an understanding of the medium".

permite o lançamento de franquias altamente rentáveis, bem como adaptações *de* e *para* outras mídias, como o cinema e os quadrinhos. Criam-se universos ficcionais a serem exaustivamente explorados, muitas vezes valendo-se da lógica do *transmídia*[21].

Observando os catálogos de lojas virtuais como a Steam[22] ou a Live[23], é possível perceber que é grande o número de jogos com preocupações narrativas, em maior ou menor grau[24]. Mas isso não foi sempre assim.

Os primeiros videogames comerciais surgiram no início da década de 1970, em especial a partir do lançamento do *Pong* pela Atari, em 1972. Esses primeiros jogos eram, em sua maioria, adaptações de jogos antigos, físicos (NEEVES, 2016). *Pong*, por exemplo, era uma espécie de tênis de mesa, composto por duas palhetas, controladas verticalmente pelos jogadores adversários, e por uma bolinha.

Figura 4 - Pong, lançado pela Atari em 1972.



Fonte: Wikimedia Commons.[25]

[21] "Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. (...) Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais o consumo". (JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009, p. 138).

[22] http://store.steampowered.com/

[23] Loja virtual dos consoles Xbox. https://www.xbox.com/pt-BR/live.

[24] Vale destacar, por exemplo, que, dos dez jogos listados pela IGN Brasil como os melhores lançamentos do primeiro semestre de 2017 (http://br.ign.com/lista/50591/feature/os-10-melhores-games-do-primeiro-semestre-de-2017), apenas um deles (Mario Kart), não conta uma história propriamente dita. Acesso em 03 nov. 2017.

[25] Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pong.png. Acesso em mai.2017.

Os desenvolvedores não tinham preocupações narrativas e criavam jogos nos quais o objetivo principal do jogador deveria ser o acúmulo de pontos. Naquela época, os games tinham curta duração e estimulavam a alta rotatividade de jogadores, o que era necessário para que os estabelecimentos lucrassem com os *arcades*[26] (FERREIRA, 2008).

Nesses primeiros jogos, a narrativa, quando existente, era apenas contextualizante. Como explicam Pinheiro e Branco, as histórias funcionavam como

> (...) roupagens que 'embrulhavam' o produto: dava-se o nome de nave para aquele pontinho azul, enquanto que, na caixa do jogo, dizia-se que os inimigos (outros pontinhos azuis) eram 'os terríveis zarkonianos'. E isso era tudo que se oferecia ao gamer antes de ligar o console e sair 'atirando'. (PINHEIRO e BRANCO, 2006, p. 33)

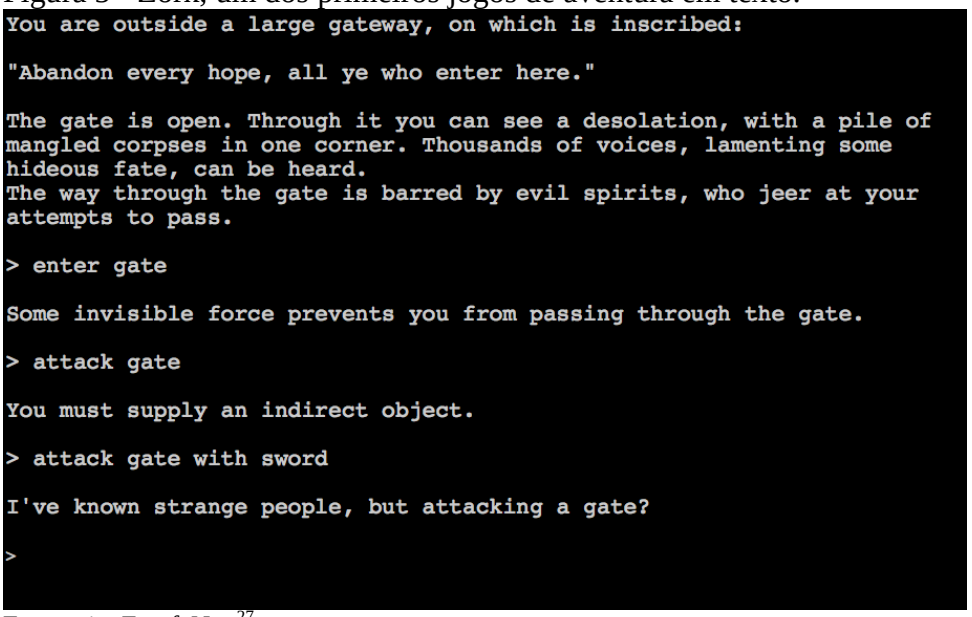
Para Gustavo Audi (2012), a inserção de narrativas em jogos eletrônicos foi motivada pela necessidade de renovação desses jogos, o que estaria ligado a fatores econômicos, sociais e tecnológicos. É significativo que, em 1983, o mercado dos *arcades*, que desde o início dos anos 1970 se mostrava bastante promissor, tenha encolhido cerca de 40% (MCGANN, 2003).

Audi (2012) traça uma linha do tempo que mostra a presença cada vez mais forte da narrativa nos games, os quais teriam sido, a princípio, puramente lúdicos ou não-narrativos. Em um segundo momento, à ação lúdica teria sido acrescentada uma *sugestão* de narrativa, fazendo alusão a outro conteúdo, como um filme, por exemplo. No final da década de 1970 e início da década de 1980, essa *sugestão* teria se transformado em *apresentação*: embora houvesse uma história por trás da ação, ela ainda era frágil e secundária aos aspectos lúdicos do jogo. A narrativa só ganharia maior destaque a partir da década de 1980, quando o jogador passaria finalmente a ser um ator nessa narrativa, com papel fundamental no encadeamento dos eventos.

Embora a linha do tempo de Audi seja uma boa referência, pelo menos no que se refere aos jogos primordialmente gráficos, cabe destacar que, na segunda metade da década de 1970, jogos eminentemente narrativos, como *Colossal Cave Adventure* e *Zork*, se tornaram bastante populares (SOUSA, 2013).

[26] Máquinas de entretenimento operadas por fichas, também conhecidas como fliperamas.

Figura 5 - Zork, um dos primeiros jogos de aventura em texto.



Fonte: site FarofaNet.[27]

Nesses jogos, a interação se dava por meio de comandos textuais, a partir dos quais o jogador explorava o ambiente virtual criado pelo desenvolvedor e tomava decisões que afetavam a história fantástica que a obra narrava, conforme melhor esclarecido por Emmanoel Ferreira:

> De tempos em tempos, a narrativa chegava em certos pontos (bifurcações) que demandavam uma "ação" do jogador: esta ação se dava a partir de comandos de texto, geralmente formados por duas palavras, do tipo "seguir adiante" ou "abrir porta". Em resposta aos seus comandos, o jogo apresentava novos textos, continuando assim sua narrativa. Desse modo, de acordo com os comandos aplicados pelo usuário, a história tomaria um determinado rumo, podendo seguir por diferentes bifurcações e assim alcançar diferentes finais. (FERREIRA, 2008, p. 3)

Em 1979, a Atari lançou o *Adventure*, uma adaptação gráfica do já mencionado *Colossal Cave Adventure*. Segundo Sousa (2013), o *Adventure* foi um dos jogos mais bem-sucedidos do console Atari 2600, e acabou sendo responsável pelo nascimento de um novo gênero: os *Adventure Games*. Para o autor, esse gênero viria, com o tempo, a prover algumas das experiências narrativas mais ricas dessa mídia.

Sousa (2013) destaca que, até o final dos anos 1980, a grande maioria dos jogos digitais disponíveis eram baseados em desafios à habilidade motora dos jogadores, existindo muito poucos títulos com preocupações narrativas. A partir desse momento, contudo, a divisão de entretenimento da Lucasfilm, chamada a princípio de Lucasfilm Games e

[27] Disponível em: http://farofaman.blogspot.com.br/2013/01/zork-o-game-de-aventura-mais-classico.html. Acesso em mai. 2017.

posteriormente de LucasArts, foi responsável pelo nascimento do jogo de aventura moderno, tendo lançado algumas obras icônicas como *Labyrinth*, em 1986, e *The Secret of Monkey Island*, em 1990. Esses jogos, com mecânica do tipo *point-and-click*[28], propunham a montagem de uma espécie de quebra-cabeças narrativo a partir da interação do jogador, através do seu avatar, com elementos do cenário e NPCs[29]. Ganhar ou perder não era a questão principal desses jogos, e a função do jogador era, mais do que angariar pontos ou destruir adversários, resolver os *puzzles* que bloqueavam o progresso narrativo.

Picolo (2011) cita o lançamento, na mesma época, dos primeiros RPGs eletrônicos, como o *Zelda*, de 1986, e o *Final Fantasy*, de 1987, que também possuíam forte viés narrativo.

Figura 6 - The Secret of Monkey Island, de 1990.

Fonte: blog Games You Should(ve) Played.[30]

A partir do início dos anos 2000, o gênero Aventura perdeu popularidade, cedendo espaço para os jogos de Ação (SOUSA, 2013; FERREIRA, 2008). Esses jogos, altamente competitivos, desafiavam principalmente a velocidade de reflexo dos jogadores, o que configurava uma espécie de retorno à lógica predominante nas décadas iniciais da mídia, com ênfase principal nos aspectos lúdicos e na obtenção de pontos.

[28] Em português, "apontar e clicar". A mecânica, como sugere o nome, consiste em apontar o cursor do *mouse* para um elemento ou local do cenário e clicar, o que faz com que o personagem controlado pelo jogador se desloque pelo mundo fictício ou interaja com outros personagens ou objetos.

[29] Sigla em inglês para *Non-Playable Character*, refere-se aos personagens do jogo que não são controlados pelo jogador.

[30] Disponível em: https://gamesyoushouldveplayed.wordpress.com/tag/the-secret-of-monkey-island/. Acesso em mai. ...2017.

Mesmo os títulos do gênero Ação, no entanto, começaram com o tempo a incorporar histórias e a desenvolver personagens interessantes que transformassem o jogo em uma experiência maior. Aparentemente, a era dos *Adventure Games* deixou marcas na indústria de videogames, fazendo com que significativa parcela dos jogadores exigisse boa trama e bons personagens, para além de um bom *gameplay*[31]. (SOUSA, 2013).

Half-Life, lançado pela Valve em 1998, foi um dos primeiros jogos de Tiro em Primeira Pessoa[32], um subgênero bastante popular do gênero Ação, a focar também nos aspectos narrativos, apresentando um universo ficcional denso e uma trama instigante. Conforme relata Herlander Elias,

> em Half-Life o jogador passou a experimentar uma experiência de tipo cinematográfico, num ambiente deformável, com uma visão subjectiva bem recriada, interagindo com "personagens não jogáveis" (pelo jogador), as chamadas NPCs (non-playable characters); isto tudo com base numa forte narrativa, um argumento de luxo e controlando a personagem Gordon Freeman (ELIAS, 2007, p. 2194).

Hoje, diferentemente das partidas de curta-duração que predominavam na era dos *arcades*, é comum que um jogador demore mais de seis horas para chegar ao final de um game, "o que favorece e possibilita um desenvolvimento narrativo sem precedentes" (FERREIRA, 2008, p. 2).

Figura 7 - Cena do jogo Half Life.

Fonte: site XBLA Fans.[33]

[31] Refere-se à forma específica como o jogador pode interagir no ambiente em que se encontra. São as regras, os .padrões lúdicos que conectam o jogador ao jogo.

[32] O gênero é mais conhecido pela sigla FPS, que, em inglês, se refere ao termo *First Person Shooter*.

[33] Disponível em: http://www.xblafans.com/xblas-most-wanted-half-life-22720.html. Acesso em mai. 2017.

Segundo Falcão (2015), a inserção cada vez maior de narrativas em jogos eletrônicos está relacionada a uma mudança de paradigma no campo da cultura, que passou a ser regido pela mesma lógica pós-industrial de personalização de bens. Para o autor,

> (...) os videogames ganham força como produto rentável justamente por conjugar elementos expressivos, estéticos e técnicos provenientes dos meios de comunicação de massa (em especial do cinema) com pressupostos de interação (tanto fechada quanto aberta) para articulação de conteúdos. (FALCÃO, 2015, p. 50)

Do ponto de vista lúdico, uma vantagem da inserção de narrativas nos jogos digitais é o fato de que a narrativa fornece *explicação* ou *sentido* para a mudança das regras, fazendo com que o mundo virtual seja mais crível (ANG, 2006). Dessa forma, limitações de movimentação impostas pelo jogo, por exemplo, passam a ser vistas como naturais, e não arbitrárias, quando o jogador percebe que seu personagem ficou doente, ou que existem soldados inimigos nas redondezas. Uma narrativa coerente, nesse caso, contribui para o incremento da dificuldade do jogo e para seu dinamismo lúdico, evitando a quebra de imersão que poderia ser ocasionada pela mudança brusca das regras.

Além disso, ao contrário dos jogos físicos ou analógicos, que demandam do jogador o conhecimento prévio das regras, nos videogames “os jogadores começam cada fase enfrentando o obstáculo de não saber o que fazer e não saber como jogar” (MCGONIGAL, 2012, p. 35). Embora muitas vezes existam tutoriais no início dos jogos, o jogador aprende boa parte das regras conforme avança, observando o espaço lúdico e testando seus limites. Portanto, a criação de um espaço lúdico que seja também um universo ficcional internamente coerente ajuda na adaptação e “treinamento” do jogador, em especial quando são introduzidos elementos míticos e arquétipos que fazem parte do imaginário coletivo.

2 ALGUNS CONCEITOS E QUESTÕES PARA ENTENDER COMO SE COMPORTA A NARRATIVA NOS GAMES

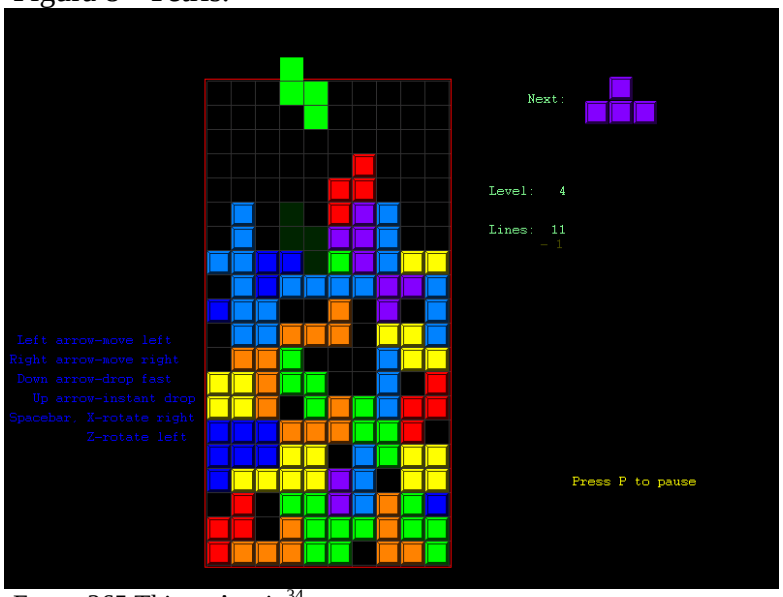
2.1 Principais características das mídias digitais

Para compreender a forma como a narrativa se apresenta nos jogos eletrônicos, é importante analisar os aspectos que diferenciam os meios digitais dos meios que os precederam.

Segundo Janet Murray (2003), os meios digitais possuem quatro características que os tornam um campo fértil para a construção narrativa: são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos.

Quando Murray afirma que os meios digitais são procedimentais, refere-se à capacidade de criação de regras que governem o ambiente digital, os chamados algoritmos. No jogo *Tetris*, por exemplo, toda vez que as peças se encaixam de forma a preencherem uma linha horizontal sem deixar espaços vazios, essa linha desaparece e o jogador pontua. Qualquer que seja a forma escolhida pelo jogador para o encaixe das peças, o programa irá reconhecer a linha horizontal, se existente, e, conforme a regra, fazê-la desaparecer.

Figura 8 - Tetris.



Fonte: 365 Things Austin[34].

[34] Disponível em http://365thingsaustin.com/2012/07/13/195-12-5th-annual-classic-game-fest/. Acesso em dez. 2017.

A propriedade participativa, por sua vez, refere-se à capacidade dos meios digitais de reagir às informações que inserimos neles. O sistema do jogo *Tetris* é capaz não apenas de reconhecer quando uma linha horizontal é formada, mas também permite que o jogador "manipule" as peças da forma como desejar, dentro de certos limites estabelecidos. Quando o jogador pressiona o botão direcional para a direita, por exemplo, a peça representada na tela movimenta-se nessa mesma direção, respondendo ao input do jogador.

A terceira característica listada por Murray (2003) é o caráter espacial das mídias digitais, que permitem a navegação, a experimentação do espaço. A autora afirma que esse processo de navegação do espaço é exclusivo do ambiente digital: afinal de contas, em um livro ou um filme somos apresentados à descrição textual ou imagética de um ambiente, mas não podemos escolher para onde olhar ou para onde caminhar. Em um jogo de videogame, contudo, podemos alterar nosso ponto de vista e revelar novos aspectos do espaço a qualquer momento, fazendo com que nosso avatar caminhe ou olhe para o outro lado.

Machado (2007) concorda que a realidade virtual apresenta uma nova possibilidade de experimentação do espaço:

> Na pintura, assim como no cinema, a tridimensionalidade do espaço representado é algo que o espectador pode presumir, mas não experimentar. As posições e os movimentos do espectador não alteram a imagem, pois ela já está, num certo sentido, vista por outro, o sujeito da representação. Na realidade virtual, entretanto, o espaço visualizado depende inteiramente da posição e da direção do olhar do observador. (MACHADO, 2007, p. 172)

É importante ressaltar que, quando falamos em navegação do espaço, não nos referimos apenas à navegação visual. Nos jogos de aventura em texto também há um mundo geográfico a ser explorado, ainda que esse mundo não seja representado graficamente. Em *Zork,* o jogador navega pelo espaço quando, por exemplo, digita o comando "vá para o norte" e o programa responde com a descrição de um ambiente diferenciado do que se o comando tivesse sido "vá para o sul". Ou seja, se o espaço pode ser mapeado e explorado pelo interator - independentemente dessa exploração ser gráfica, textual ou por comandos de voz -, ele é navegável.

Nas mídias digitais, portanto, a imagem não é apenas aparência, superfície, mas sim um processo, algo que o interator modifica e no qual ele penetra, passando a ser percebida através da experiência corporificada (MACHADO, 2007),

A quarta característica dos meios digitais elencada por Murray (2003) é seu caráter enciclopédico. Isso significa que o computador é o meio de maior capacidade de

armazenamento de informações já inventado, sendo muito fácil tanto inserir quanto recuperar rapidamente grande quantidade de dados.

Ryan (2004) acredita que as propriedades fundamentais das mídias digitais são cinco, e que cada uma delas afeta a narratividade do meio de forma positiva ou negativa. A primeira, que é a natureza reativa e interativa do meio, equivale à característica participativa de Murray, embora Ryan amplie seu entendimento:

> Refiro-me à habilidade que possuem as mídias digitais de responder a condições que se modificam. *Reatividade* se refere a respostas às mudanças no ambiente ou a ações não intencionais do usuário; *interatividade* é uma resposta a uma ação deliberada do usuário[35] (RYAN, 2004, p. 338).

A segunda propriedade das mídias digitais destacada por Ryan é a capacidade multimídia, a existência de múltiplos canais sensórios e semióticos. Os recursos de rede - ou seja, a capacidade que têm as mídias digitais de conectar pessoas e máquinas através do espaço e trazê-las para o mesmo ambiente digital - é a terceira característica listada pela autora, que explica que essa propriedade "abre a possibilidade de sistemas multiusuários e ao vivo ('em tempo real'), além da comunicação assíncrona[36]" (RYAN, 2004, p. 338).

A quarta propriedade dos meios digitais, para Ryan, é a volatilidade dos signos. Nas mídias digitais, onde toda informação é armazenada de forma binária, correspondendo aos dígitos zero ou um, é incrivelmente fácil apagar, reescrever, modificar, reinventar. Diferentemente de livros e pinturas, os textos digitais podem ser facilmente atualizados e reescritos, sem que seja necessário se desfazer de seu suporte. "Essa propriedade explica a natureza fluida e dinâmica sem paralelo das imagens digitais[37]" (RYAN, 2004, p. 338).

Por fim, temos a modularidade, a quinta propriedade dos meios digitais:

> Porque o computador torna tão fácil reproduzir informações, trabalhos digitais tendem a ser compostos por vários objetos autônomos. Esses objetos podem ser utilizados em diferentes contextos e combinações, e passar por várias transformações ao longo do processo[38] (RYAN, 2004, p. 338)

[35] Tradução nossa: "By this I mean the ability of digital media to respond to changing conditions. *Reactivity* refers to responses to changes in the environment or to nonintentional user actions; *interactivity* is a response to a deliberate user action".

[36] Tradução nossa: "This opens the possibility of multi-user systems and live ('real time') as well as delayed communication".

[37] Tradução nossa: "This property explains the unparalleled fluidity and dynamic nature of digital images".

[38] Tradução nossa: "Because the computer makes it so easy to reproduce data, digital works tend to be composed of many autonomous objects. These objects can be used in many different contexts and combinations, and undergo various transformations, during the run of the work".

Ryan (2004) entende que, embora o poder expressivo das mídias digitais não possa ser descrito sem que se mencione essas cinco propriedades, a primeira, a interatividade, é a que realmente se destaca, podendo ser considerada a propriedade mais essencial. Isso porque um romance, por exemplo, pode ser digitalizado e distribuído pela Internet (terceira propriedade), e até mesmo atualizado diariamente (quarta propriedade), sem que deixe de ser um romance tradicional. Quando a interatividade é incluída no texto, no entanto, a habilidade desse texto de contar histórias e as maneiras como ele pode contá-las são profundamente afetadas.

2.2 **Interatividade (ou agência) e narrativas multiformes**

Ryan (2011) define interatividade como "a habilidade do usuário de fornecer input ao computador e a habilidade do computador de ajustar seu comportamento de acordo com esse input[39]".

Diversos autores, no entanto, evitam o termo interatividade, por acreditarem que o mesmo tem sido utilizado de forma irrestrita e genérica, preferindo adotar a nomenclatura *agência*. Esse é o caso, por exemplo, de Janet Murray e Arlindo Machado:

> Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos – o sentido de agência. Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. (MURRAY, 2003, p. 127)

> Um ambiente virtual pode ser explorado da forma como o interator quiser. (…) O caminho a seguir não está predeterminado. Agenciar é, portanto, experimentar um evento como o seu agente, como aquele que age dentro do evento e como o elemento em função do qual o próprio evento ocorre. (MACHADO, 2007, p.p. 211 e 212)

Suely Fragoso (2015, p. 196) entende que a interatividade pode ser definida como "a possibilidade de alterar os elementos que compõem as *representações* mediáticas", o que seria diferente da mera interação com aparelhos. A interatividade, portanto, existe quando o jogador move um objeto no mundo do jogo, e não quando que altera o equilíbrio de cores de uma tela de televisão, por exemplo.

A autora entende, ainda, que a interatividade é um pré-requisito para a agência, que pode ser definida como

[39] Tradução nossa: "(…) the user's ability to provide input to the computer, and the computer's ability to adjust its behavior according to this input".

> (...) um processo contínuo de negociação entre o jogador e o jogo, em que o jogador interage simultaneamente com os conteúdos e a estrutura do jogo; com as representações que enunciam aqueles conteúdos e estruturas; com os dispositivos tecnológicos que os viabilizam e com os elementos de seu entorno material (FRAGOSO, 2015, p. 196).

Fragoso (2015, p. 205) destaca que "o exercício da agência requer que o jogador seja continuamente informado não apenas dos *efeitos* de suas ações, mas das *possibilidades* de ação e da *situação* do mundo do jogo".

Embora acreditemos que as definições de interatividade e agência apresentadas por Suely Fragoso são as mais claras e adequadas, não podemos negar que diversos autores utilizam uma ou outra nomenclatura para se referirem ao mesmo fenômeno: a capacidade do sistema de entender o input do usuário e adaptar-se a ele. Neste trabalho, portando, utilizaremos ambas as nomenclaturas de forma intercambiável, entendendo que interatividade e agência não se configuram simplesmente pela interação do usuário com um ambiente digital, mas apenas quando essa interação é significativa, modificando de forma perceptível o sistema.

Ryan (2011) afirma que os textos digitais são como uma cebola, compostos por diferentes camadas, e que a participação do usuário pode se dar de quatro formas (ou seja, em quatro "camadas da cebola"). No primeiro nível, chamado de *interatividade periférica*, a interação do usuário não afeta a história em si nem a ordem em que esta se apresenta:

> Meu primeiro exemplo é o poema "Cruising", de Ingrid Ankerson e Megan Sapnar. A "história" do poema é a memória de crescer em uma pequena cidade de Wisconsin. (...) A ação do usuário consiste em controlar o display. Movendo o cursor, o leitor pode fazer com que o texto e seu fundo gráfico cresçam ou encolham, movam-se para a esquerda ou para a direita, e movam-se em diferentes velocidades. O objetivo é conseguir uma combinação de tamanho, velocidade e direção que permita que o texto seja decifrado; na maioria do tempo as letras são muito pequenas, e movem-se rápido demais para que os olhos podem entender as palavras. (...) Mas não importa o quão rápido ou devagar o carro se mova, não importa se ele vai para a frente ou para trás, é o mesmo texto que rola em frente aos olhos do leitor[40] (RYAN, 2011)

No segundo nível, a história ainda é previamente determinada, mas, graças à interação do usuário, sua apresentação é altamente variável. Aqui, a interatividade opera no nível do

[40] Tradução nossa: "My first example is the poem "Cruising", by Ingrid Ankerson and Megan Sapnar. The "story" of the poem is a memory of growing up in a small Wisconsin town. (…) The user's action consists of controlling the display. By moving the cursor, the reader can make the text and its graphic background grow or shrink, move left or right, and move at different speeds. The goal is to get a combination of size, speed and direction that allows the text to be deciphered; for most of the time, the letters are too small, and they move too fast for the eye to make out the words. (…) But no matter how fast or slow the car moves, no matter whether it goes forward or backward, it is the same text that rolls before the reader's eyes".

discurso narrativo. Esse tipo de estrutura é comumente conhecido como *hipertexto*.

No terceiro nível, por sua vez, o usuário assume o papel de membro do mundo ficcional, e o sistema garante a ele alguma liberdade de ação. Ainda assim, o objetivo do agenciamento do usuário é fazê-lo progredir através de um arco-dramático pré-determinado. Segundo Ryan, essa estrutura é típica dos jogos de computador, em especial dos jogos de aventura, tiro e investigação.

Por fim, no quarto nível, a história não é predeterminada, sendo gerada a partir dos dados do sistema e dos inputs do usuário.

Nos dois primeiros níveis, a participação do usuário é externa e exploratória. No terceiro nível, é introduzida a participação interna, que pode ser, ainda, exploratória ou ontológica. Ryan (2011) explica que *participação interna* significa que o usuário tem um corpo, ou um avatar, no mundo ficcional, e que as ações que lhe são permitidas não são meramente maneiras abstratas de acessar visualmente o texto, como na participação externa, mas representam um engajamento físico do avatar com o mundo ao seu redor. Esse engajamento se dá a partir de movimentos como caminhar, pular, atirar, construir e manipular objetos, para citar alguns exemplos. Quando esse engajamento consiste apenas em se movimentar pelo mundo virtual e observar objetos, a participação é, além de interna, *exploratória*. Quando, por outro lado, o usuário tem o poder de afetar o mundo virtual e o destino do avatar, a participação é interna e *ontológica*:

> A participação interna-exploratória é encontrada naqueles jogos em que a missão do jogador consiste em solucionar um mistério, como um caso de assassinato. Esses jogos conectam dois níveis de narrativa: o nível da história sendo investigada pelo avatar do jogador, que é escrita dentro do jogo, e o nível da investigação, que é variável, uma vez que é criada a partir das ações do jogador. Mas de longe a forma de participação mais comum em videogames é a ontológica. Nós a encontramos sempre que a vida do avatar está em jogo. Nesse caso, nós podemos dizer que cada partida do jogo cria uma nova história para o avatar, e uma nova história para o mundo ficcional[41] (RYAN, 2011).

Ryan (2009) explica que a combinação entre narrativa e interatividade pode resultar em jogos narrativos, ou *narrative games*, e histórias jogáveis, ou *playable stories*. A autora esclarece que, no caso dos jogos narrativos, a história está subordinada aos elementos lúdicos,

[41] Tradução nossa: "Internal-exploratory participation is found in those games in which the mission of the player consists of solving a mystery, such as a murder case. These games connect two narrative levels: the level of the story being investigated by the player's avatar, which is written into the game, and the level of the investigation, which is variable, since it is created by the actions of the player. But by far the most common form of participation in videogames is ontological. We find it whenever the life of the avatar is at stake. In this case we can say that each run of the game creates a new lifestory for the avatar and a new history for the fictional world".

e tem por objetivo aprimorar ou elevar o gameplay. Nas histórias jogáveis, por outro lado, as ações do jogador estão subordinadas à narrativa, que detém primazia sobre os elementos lúdicos.

Para a autora, os jogos narrativos apresentam, em sua maior parte, uma abordagem *top-down*, ou seja, de cima para baixo. Nesse caso, o progresso do jogador é uma jornada por um caminho que já foi traçado previamente e que leva a um destino fixo, ou a vários destinos, quando o sistema oferece pontos de ramificação.

As histórias jogáveis, por sua vez, têm como abordagem mais comum o *bottom-up*, ou de baixo para cima. Nessa lógica, cada elemento do jogo é relacionado a uma série de possíveis comportamentos, e as escolhas oferecidas ao jogador são muito numerosas e complexas para que possam ser inteiramente antecipadas pelos desenvolvedores. A autora compara esse tipo de design narrativo com o programa de TV *Survivor:*

> O desenho narrativo de baixo para cima é um pouco como o programa de TV *Survivor*: você joga alguns personagens com traços de personalidade bem definidos juntos em um espaço e espera para ver que tipo de história irá emergir de suas intenções. Se existe um ponto negativo nos sistemas de baixo para cima, é a ausência de encerramento: sem um controle autoral de cima para baixo, é virtualmente impossível criar uma curva aristotélica de tensão crescente e decrescente, ou uma sequência de eventos que terão fim após a resolução de um conflito[42] (RYAN, 2009, p. 52).

A autora cita os jogos da franquia *The Sims* como exemplos de design *bottom-up*, destacando que jogos de aventura e *shooters*[43] costumam estar associados a abordagens *top-down*.

Cabe destacar que as abordagens *top-down* e *bottom-up* não são mutuamente excludentes, uma vez que sistemas *top-down* não seriam realmente interativos se não encontrassem uma forma de integrar os comandos *bottom-up* dos jogadores em seu arco narrativo. Por outro lado, elementos roteirizados podem ser usados em sistemas do tipo *bottom-up*, para que seja dada à obra uma forma narrativa mais apropriada (RYAN, 2009).

Outros dois conceitos importantes para a compreensão das narrativas de games são a interatividade trivial e a interatividade não-trivial (ASCOTT *apud* FERREIRA, 2006). A interatividade trivial se dá em um ambiente fechado, com número finito de elementos. Nela,

[42] Tradução nossa: "Bottom-up narrative design is a little bit like the TV show *Survivor*: you throw a number of characters with well-defined personality features together in a space, and you wait to see what kind of story will come out of their intentions. If there is a drawback to bottom-up systems, it is the lack of closure of their output: without top-down authorial control, it is virtually impossible to create an Aristotelian curve of rise and fall in tension, or a sequence of events that stops after a conflict has been resolved".

[43] Jogos de tiro.

todas as possibilidades, que estão armazenadas no banco de dados do jogo, já foram previstas pelos desenvolvedores, não sendo possível a emergência de situações novas. Esse tipo de interatividade é o mais comum em jogos eletrônicos.

Na interatividade não-trivial, por outro lado, temos um sistema aberto, capaz de integrar novas variáveis. Situações novas, não previstas pelos desenvolvedores, seriam possíveis a partir da relação entre o usuário e a máquina, por meio da inteligência artificial, ou da relação entre diversos usuários, como nos jogos em rede. Para Ferreira (2006), essas são as verdadeiras narrativas interativas, já que o usuário ou jogador passa a ser, de fato, um coautor da história.

Murray (2003) destaca que os meios digitais possuem a capacidade de abrigar narrativas diferentes daquelas que tradicionalmente conhecemos: narrativas multiformes, por exemplo. Narrativas multiformes, para a autora, são aquelas que, partindo da mesma representação fundamental, proporcionam caminhos distintos, ou múltiplas versões, as quais seriam excludentes tanto na vida real quanto nos meios narrativos tradicionais.

A autora explica que as narrativas multiformes não devem ser confundidas com narrativas não-lineares. As relações de causa e efeito típicas das estruturas lineares podem se manter nas narrativas multiformes; a diferença é que coexistem no mesmo espaço narrativo diferentes versões dos acontecimentos. As escolhas do jogador, portanto, farão emergir uma dessas versões, e cada performance no ambiente virtual será acompanhada por diferentes consequências e desdobramentos. Narrativas multiformes alteram essencialmente a relação entre autor e espectador/interator. O autor, que antes detinha poder absoluto sobre a estória narrada, agora é o criador de um universo de possibilidades, deixando a cargo do interator a construção de uma trajetória narrativa específica, dentre tantas outras possíveis.

Embora Murray entenda que a capacidade de abrigar narrativas multiformes é uma das principais e mais interessantes diferenças entre as mídias digitais e as mídias que as antecederam, muitos desenvolvedores acreditam que os games devem permitir pequenas escolhas ao jogador, mas manter uma estrutura narrativa tradicional. Falam, inclusive, de uma *ilusão de liberdade*. Para eles, o importante é fazer o jogador acreditar que detém o poder de decisão, em uma narrativa cuja trajetória, na verdade, já foi definida anteriormente, tendo sido deixadas apenas algumas pequenas lacunas para intervenção:

> Nós não temos que sempre dar ao jogador uma verdadeira liberdade – nós devemos dar ao jogador apenas a sensação de liberdade. Isso porque, como discutimos, tudo que é real é o que você sente – se um designer esperto consegue fazer com que o jogador se sinta livre, quando o jogador na verdade tem muito poucas escolhas, ou até mesmo nenhuma escolha, então subitamente nós temos o melhor dos dois

> mundos – o jogador tem um sentimento maravilhoso de liberdade, e o designer conseguiu criar, de forma econômica, uma experiência com uma curva de interesse ideal e um conjunto ideal de eventos[44] (SCHELL, 2008, p. 284).

Toprac (2013) concorda que, quando falamos de controle, estamos falando, na verdade, de controle percebido, que é uma construção psicológica, não uma característica objetiva. Desde que o jogador esteja imerso o suficiente no mundo virtual para suspender sua descrença[45], a distinção entre a agência real e a ilusão de agência não será uma questão essencial para a experiência narrativa, uma vez que a ilusão de agência possuiria o mesmo potencial narratológico que a agência real (NEEVES, 2016).

Fendt et al (2012), tendo desenvolvido um jogo de aventura em texto e entrevistado jogadores voluntários a respeito das impressões que tiveram em diferentes pontos de decisão do jogo (alguns pontos implicavam em ramificação real da narrativa e outros, não), concluíram que, de fato, não há diferença significativa entre narrativas ramificadas e narrativas não-ramificadas que possuam *feedback* imediato:

> Nós mostramos que uma abordagem na qual as ações do jogador são reconhecidas mas não influenciam a jogabilidade tem o potencial de preservar a sensação de agência do jogador, ao mesmo tempo em que reduz a quantidade de controle que os autores devem criar. Nossa hipótese era de que uma história ramificada poderia ser reduzida a uma história não ramificada com resposta textual imediata à escolha do jogador. Nós mostramos que essa redução é possível, e que a maior parte da sensação de agência do jogador é preservada nessa redução[46] (FENDT ET AL, 2012, p. 11).

Emmanoel Ferreira, por outro lado, acredita que o grande diferencial das narrativas mediadas por computador é justamente a exploração de inúmeras possibilidades narrativas, "que podem ocorrer simultaneamente, paralelamente, circularmente, funcionando como uma matriz combinatória que oferece um grande potencial de novas situações, estando limitado apenas pelo banco de dados do dispositivo em questão" (FERREIRA, 2006, p. 157).

---

[44] Tradução nossa: "We don't always have to give the player true freedom – we only have to give the player the feeling of freedom. For, as we've discussed, all that's real is what you feel – if a clever designer can make a player feel free, when really the player has very few choices, or even no choice at all, then suddenly we have the best of both worlds – the player has the wonderful feeling of freedom, and the designer has managed to economically create an experience with an ideal interest curve and an ideal set of events".

[45] O termo suspensão da descrença, cunhado por Samuel T. Coleridge, refere-se a uma espécie de "acordo" estabelecido entre o autor de uma obra de ficção e a pessoa que dela desfruta. Embora saiba que o que está sendo narrado não aconteceu de fato, o leitor/espectador/interator dispõe-se a acreditar, por alguns momentos, naquela história; ou seja, "(...) fingimos que o que é narrado de fato aconteceu" (COLERIDGE *apud* VIEIRA, 1997).

[46] Tradução nossa: "We have shown that an approach where players' actions are acknowledged but don't influence gameplay has the potential to preserve the player's sense of agency while reducing the amount of control authors must create. We hypothesized that a branching story can be reduced to a non-branching story with immediate textual feedback of the player's choice. We have shown that this reduction is possible, and that most of the player's sense of agency is preserved in this reduction".

Mateas e Stern (2005) também argumentam que a narrativa de um jogo eletrônico não deve se resumir a uma única história completa, mas ser uma espécie de espaço narrativo potencial, que cada jogador percorrerá de forma única. Os autores desenvolveram os conceitos de agência local e agência global, que nos ajudam a compreender as formas de atuação do jogador na diegese[47] e os feedbacks[48] do jogo. A agência local (*local agency*) se dá quando o jogador pode perceber de imediato os resultados e consequências de suas ações. A agência global (*global agency*), por sua vez, é dada a longo prazo; as ações do jogador em determinado momento podem não ter resultados imediatos, mas influenciam ocorrências futuras.

Aplicando as conclusões de Fendt et al (2012) sobre a importância do feedback imediato do jogo à decisão do jogador, conforme detalhado anteriormente, podemos especular que a agência local possui maior potencial de despertar no jogador o sentimento de que suas ações são significativas do que a agência global, ainda que esta esteja relacionada a decisões mais significativas narrativamente. É interessante observar que, em consonância com esse entendimento, jogos com forte viés narrativo como *The Walking Dead* e *The Wolf Among Us*, da Telltale Games, procuram explicitar ao jogador que determinada escolha sua terá consequências futuras, conforme se pode observar na imagem abaixo:

Figura 9 - Cena do jogo The Walking Dead.

Fonte: The Writer`s Cohort[49].

[47] Nos estudos fílmicos, refere-se ao conjunto dos elementos da narrativa (como personagens e acontecimentos), tempo e espaço ficcionais.

[48] Palavra inglesa de uso disseminado em nosso idioma, é utilizada com o sentido de "reação" ou "resposta" a algum estímulo.

[49] Em português, "Clementine se lembrará disso". Imagem disponível em http://thewriterscohort.com/2016/02/choosing-the-illusion-of-choice/. Acesso em jun. 2017.

Ainda assim, é precipitado negar ou desqualificar inteiramente a criação de narrativas multiformes, pois é flagrante que esse tipo de construção resultará em um outro tipo de experiência narrativa. Como exemplo, podemos citar o jogo *Life is Strange*, desenvolvido pela Dontnod Entertainment e lançado pela Square Enix em cinco capítulos, entre janeiro e outubro de 2015.

Life is Strange é um jogo do tipo *point-and-click* ambientado em uma pequena cidade litorânea dos Estados Unidos. Nele, o jogador assume o papel de Max Caufield, uma jovem que retorna à cidade, depois de muitos anos, para estudar fotografia na universidade local. Após presenciar o assassinato de uma outra jovem no banheiro feminino da universidade, Max descobre que tem o poder de voltar no tempo e mudar os acontecimentos.

Ao jogador, cabe decidir com quais pessoas e objetos Max irá interagir e que tipo de diálogo irá travar com colegas, professores e desconhecidos. Tais escolhas são feitas pelo jogador a partir de uma lista de opções. Em muitos momentos, é permitido ao jogador fazer com que Max volte no tempo e tome uma decisão diferente da anterior, sendo possível, assim, observar as consequências de cada uma dessas decisões.

Um momento interessante é quando Max e sua melhor amiga Chloe vão até Frank, um traficante de drogas, para convencê-lo a entregar sua lista de clientes. Dependendo das escolhas de diálogo feitas do jogador, Max pode, sem querer, enfurecer Frank e testemunhar Chloe assassiná-lo em legítima defesa. A partir daí, o jogador tem duas opções: ir embora com Chloe, deixando o corpo de Frank na praia, ou voltar no tempo e tentar uma nova sequência de diálogos, que pode resultar no mesmo desenrolar de eventos, no fato de Chloe apenas machucar Frank, em vez de matá-lo, ou em um final pacífico para o encontro, sem mortos ou feridos.

No *Youtube*, existem diversos vídeos onde é possível observar a performance de jogadores de *Life is Strange*, ao mesmo tempo em que se escutam seus comentários e se observam suas reações faciais em uma pequena tela no canto do vídeo. É interesse observar, na sequência descrita acima, as diferentes reações dos jogadores diante do assassinato inesperado e não-intencional de Frank. Enquanto um deles fica satisfeito e afirma que Frank teve o que mereceu, outro fica desesperado e aperta quase com violência a tecla do computador que faz com que o tempo diegético da trama retroceda, ficando satisfeito apenas quando o encontro entre Max, Chloe e Frank termina de forma pacífica. Essa experiência, que depende fundamentalmente do caráter multiforme do jogo, dificilmente poderia ser reproduzida apenas pela manipulação das informações fornecidas ao jogador.

2.3 **Idiossincrasias**

Para além do potencial de abrigar narrativas multiformes, os jogos eletrônicos possuem especificidades narrativas que não podem ser desconsideradas. Videogames abrigam um tipo específico de narrativa, que, segundo Pinheiro e Branco (2006), não se resume apenas à história que está sendo contada nem, tampouco, a *como* ela está sendo contada. Os autores destacam o papel fundamental dos padrões lúdicos, que se referem às decisões que são permitidas ao jogador, à forma como ele pode explorar o ambiente digital e às habilidades que lhe são exigidas. Para compreender uma narrativa lúdica, o pesquisador deve se debruçar no jogo como um todo, levando em consideração não apenas o arco dramático ou a forma como a narrativa é comunicada ao jogador, mas também os aspectos de jogabilidade.

Para ilustrar a necessidade de observação da narrativa de jogos digitais de forma mais ampla, de modo a compreender de fato suas especificidades, podemos citar o jogo *The Sims.* Lançado pela Maxis em 2000, *The Sims* acabou se tornando uma franquia de sucesso, tendo chegado recentemente em sua quarta versão. Nele, o jogador cria um ou mais personagens e controla suas ações cotidianas a partir de um ponto de vista demiúrgico. Como explica Ryan,

> jogadores de *The Sims* guiam seus personagens indo ao banheiro, tomando banho, preparando e comendo refeições, lavando a louça, levando o lixo para fora, limpando a casa, dormindo e ganhando a vida. Isso não é drama; isso é uma simulação de rotina doméstica. Alfred Hitchcock certa vez descreveu o drama como 'a vida com as partes sem graça cortadas fora'. *The Sims* é a vida com as partes dramáticas removidas[50] (RYAN, 2011).

A análise da narrativa de *The Sims,* pura e simplesmente, não revela muita coisa sobre o fascínio exercido pelo jogo. Para entender seu sucesso, deve-se levar em conta que uma trama que parece trivial e entediante para um espectador de cinema pode ser muito excitante quando experienciada por um interator (KELSO ET AL *apud* RYAN, 2011). A carência de grandes reviravoltas é compensada pelo prazer de guiar seu personagem ao longo do tempo, escolhendo como ele vai se vestir, que tipo de carreira irá perseguir e como serão travadas relações com os outros personagens existentes. Relações essas que se dão em um idioma

[50] Tradução nossa: "Players of The Sims guide their characters in going to the bathroom, taking showers, preparing and eating meals, cleaning the dishes, taking out the garbage, cleaning house, sleeping, and earning a living. This is not drama; this is housekeeping simulation. Alfred Hitchcock once described drama as 'life with the dull bits cut out'. The Sims is life with the dramatic bits removed".

ininteligível[51] ao jogador, que só pode supor o que seus sims estão, afinal de contas, conversando uns com os outros.

Figura 10 - The Sims.

Fonte: The Sims Wiki[52].

Outra especificidade da narrativa em jogos digitais é a substituição do narrador tradicional por novos agentes enunciadores. Isso porque a narrativa, nessas mídias, já não pode ser definida a priori, devendo ser constituída por um campo de possibilidades governado por um programa:

> Em outras palavras, nos novos ambientes de imersão possibilitados pelos simuladores de acontecimentos virtuais, boa parte das estratégias narrativas que habitualmente eram atribuídas a um sujeito narrador interno à diegese passa agora a ser assumida por dois sujeitos simultaneamente: de um lado, o interator, o sujeito-EU que se deixa imergir na simulação, espécie de demiurgo que faz desencadear os acontecimentos da diegese; do outro, um sujeito-SE, um programa de geração automática de situações narrativas, que dialoga com o primeiro. Cabe a esse programa, se não decidir concretamente o que vai acontecer (uma vez que isso depende também das decisões tomadas pelo interator), estabelecer o universo de eventos permitidos e as condições para que ocorram. Ele funciona, portanto, como uma espécie de metanarrador, cuja função primeira é estabelecer as regras e condições para os acontecimentos possíveis no universo diegético, uma vez que as

[51] O "idioma" dos personagens de *The Sims* é o *simlish*, inventada por Will Wright. Mais informações sobre o *simlish* podem ser encontradas em http://pt-br.sims.wikia.com/wiki/Simlish. Último acesso em 21.12.2017.
[52] Disponível em: http://pt-br.sims.wikia.com/wiki/Arquivo:The_Sims_1_Beta_2.jpg. Acesso em dez. 2017.

> intrigas singulares serão efetivamente produzidas pelo interator que dialoga com o programa (MACHADO, 2007, p. 144).

Arlindo Machado (2007) aponta ainda que, diferentemente do cinema, as personagens de jogos eletrônicos não têm um comportamento definido anteriormente. O que o sistema define, na realidade, são as atitudes que devem ser tomadas pelos personagens diante de cada iniciativa do jogador. Para que isso seja feito adequadamente, todas as possibilidades de interação devem estar de alguma forma previstas no programa. Machado esclarece que

> o algoritmo mais comum para se definir o comportamento de uma personagem artificial é chamado de "máquina dos estados finitos". Ele é baseado nos autômatos celulares do matemático húngaro John Von Neumann, simulações computacionais que tentam emular, por meio de um conjunto de regras relativamente simples, a maneira como as leis da natureza funcionam. O desenho de jogo com base nesse algoritmo prevê, para cada personagem, um número finito de estados possíveis. Numa determinada situação, a personagem se vê diante de certas possibilidades de evoluir para outras situações. Dependendo das ações do interator, ela opta pela possibilidade que o programa considera mais adequada para fazer evoluir o jogo. (...) Naturalmente, como o seu próprio nome o define, esse algoritmo trabalha com um número *finito* de possibilidades, número esse definido pelo programador. Jamais passaria a essa personagem assumir qualquer outra atitude (...) (MACHADO, 2007, p. 156).

Existe, contudo, um outro tipo de algoritmo que funciona de forma menos determinística. Machado (2007) explica que as técnicas de programação conhecidas como *redes neurais* mimetizam, em alguma extensão, o processamento paralelo do cérebro humano e a comunicação entre os neurônios. "As redes neurais simulam, portanto, uma situação de 'aprendizado', no sentido de que podem não apenas discernir entre diferentes padrões de comportamento, mas também generalizar os resultados e aplicá-los em outras situações" (MACHADO, 2007, p. 157).

2.4 **Tipos de enredo**

Outro ponto discutido por Marie-Laure Ryan em seus trabalhos diz respeito aos tipos de enredo existentes e ao seu potencial para implementação da interatividade. Aos dois tipos de enredo elencados por Aristóteles, épico e dramático, Ryan (2008) acrescenta o enredo epistêmico, cuja emergência se deu no século XIX.

O enredo épico é focado nas proezas de um herói solitário e, por isso, possui potencial

para se desdobrar infinitamente, bastando, para tal, a criação de novas ameaças e novas façanhas heroicas. Segundo Ryan (2008), as narrativas épicas focam em ações físicas, e as relações humanas que motivam o herói são bastante simples:

> Pegue o enredo arquetípico do conto de fadas, como descrito por Vladimir Propp: um vilão causa dano a uma família, tipicamente pelo sequestro da princesa; o herói é enviado para reparar a situação: após um determinado número de testes, ele completa sua missão, derrotando o vilão com a ajuda de um doador, e é recompensado por suas ações com a mão da princesa. Ao longo desse enredo, não existe evolução nas relações pessoais: o herói é um fiel servo do expedidor; ele permanece oposto ao vilão até o fim (não existe reconciliação); ninguém muda de lado durante a briga entre as duas facções; quando o herói casa com a princesa, eles vivem felizes para sempre[53] (RYAN, 2008, pp 6-7).

O enredo épico tem sido bastante utilizado por desenvolvedores de jogos digitais, constituindo-se, ainda hoje, como o modelo dominante. Os jogos da franquia *Mario Bros*[54], por exemplo, possuem a típica trama de contos de fada descrita acima por Ryan: o jogador, na pele do carismático encanador Mario, precisa enfrentar diversos inimigos para salvar a princesa Peach do terrível Bowser.

As narrativas dramáticas, por outro lado, têm como foco a evolução de uma rede de relações humanas. Nesse tipo de enredo, as ações são primordialmente mentais, e não físicas, já que a maioria dos eventos consiste na comunicação verbal entre os personagens. Em geral, as narrativas do tipo dramático, que podem ser tanto trágicas quanto cômicas, apresentam um padrão bem definido que dificulta a expansão da história e é constituído pelas seguintes etapas: exposição, complicação, crise e resolução (RYAN, 2008).

O terceiro tipo de enredo, a narrativa epistêmica, tem como característica principal o desejo de saber. Estruturado a partir da sobreposição de duas histórias, uma constituída de eventos que ocorreram no passado e outra, em tempo presente, constituída pela investigação desses eventos, esse tipo de enredo pode ser encontrado no romance policial (RYAN, 2008). Embora a narrativa epistêmica não seja tão comum em jogos eletrônicos, chegou a ser utilizada por alguns títulos, como o aclamado *L.A. Noire*, de 2011. Nele, o jogador, na pele do

[53] Tradução nossa: "Take the archetypal plot of the fairy tale, as described by Vladimir Propp: a villain causes harm to a family, typically by kidnapping a princess; the hero is dispatched to repair the situation: after a certain number of test he fulfills his mission by defeating the villain with the help of a donor, and he is rewarded for his actions with the hand of the princess. Throughout this plot, there is no evolution in personal relations: the hero is the faithful servant of the dispatcher; he remains opposed to the villain until the end (there is no reconciliation); nobody changes side during the fight between the two factions; when the hero marries the princess, they live happily ever after".

[54] A franquia, da gigante japonesa Nintendo, estreou em 1983, com o lançamento de *Mario Bros* para arcades. Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Mario_Bros. Acesso em mai. 2017.

policial Cole Phelps, tem a responsabilidade de desvendar uma série de crimes na Los Angeles dos anos 1940, utilizando-se, para tal, das pistas encontradas nas cenas de crime e dos depoimentos de testemunhas e familiares das vítimas.

Figura 11 - cena do jogo L.A. Noire.

Fonte: Fast Games[55].

Para Ryan (2008), os jogos narrativos se baseiam em padrões épicos que deliberadamente sacrificam os personagens em prol da ação. As histórias jogáveis, por outro lado, sendo baseadas em relações interpessoais, são capazes de criar personagens críveis o suficiente para gerar emoções no jogador, porém somente o conseguem limitando sua agência. Ryan cita como exemplo o jogo *Façade*[56], no qual o jogador assume o papel de um amigo de longa data de Grace e Trip, um casal que, durante um evento social em seu apartamento, inicia uma exaltada discussão. A autora aponta que o jogador, além de não ser estimulado a desenvolver sentimentos significativos pelo seu avatar, é confinado ao papel de observador, sendo-lhe permitidas apenas algumas variações de diálogo que servem para expor facetas diversas do casal, ao passo que o drama propriamente dito se desenrola a partir de um roteiro relativamente fixo, imposto de cima para baixo pelo sistema.

Ryan chega a questionar se seria desejável criar histórias jogáveis capazes de criar uma conexão emocional intensa entre o jogador e seu avatar:

> É muito mais difícil, e talvez não seja desejável, engajar o jogador como um protagonista conduzido por fortes desejos egocêntricos em uma história jogável com

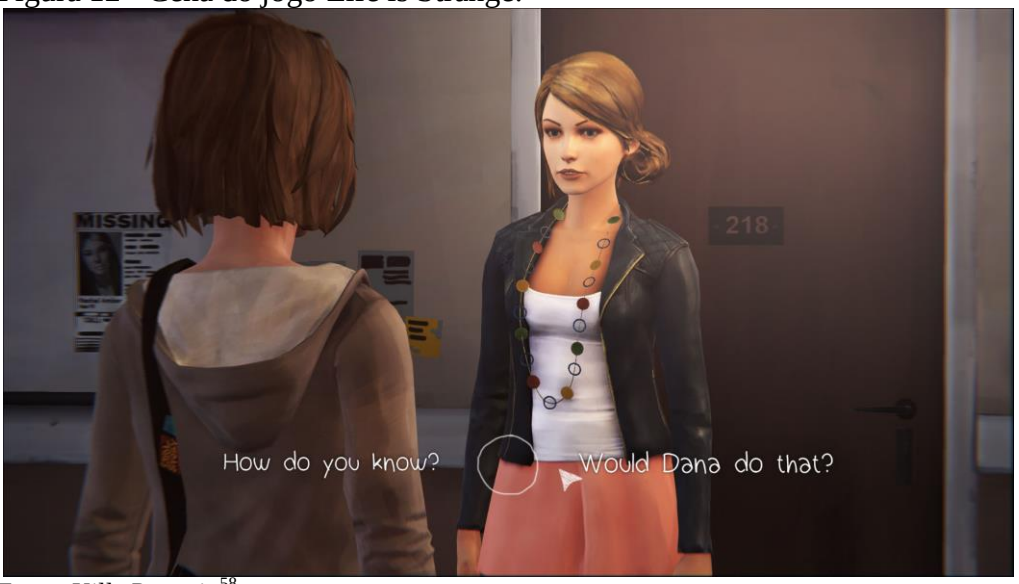
[55] Disponível em http://www.fastgames.com.br/l-a-noire-seminovo-ps3-pr-2687-187970.htm. Acesso em mai. 2017.

[56] Criado pelos pesquisadores Mateas e Stern em 2005, o jogo está disponível em http://www.interactivestory.net/.

> um enredo dramático porque, se o jogador se identificasse bastante com seu avatar, o drama poderia passar a ser muito similar à própria vida; uma ocasião para sofrimento e frustração, em vez de uma experiência prazerosa[57] (RYAN, 2008, p. 8).

O já citado *Life is Strange* (lançado vários anos após o artigo de Ryan, vale destacar) desafia esse entendimento. A partir da exploração do mundo virtual e da seleção de diálogos e reações em menus que aparecem com determinada frequência, o jogador conduz a trajetória de Max, uma estudante de fotografia que descobre ter o poder de voltar no tempo. O jogo, que pode ser classificado como uma história jogável com estrutura que combina inputs *top-down* e *bottom-up*, trata de temas como amizade e arrependimento, e funciona como uma jornada pessoal e emocional da protagonista Max.

Figura 12 - Cena do jogo Life is Strange.



Fonte: Killa Penguin[58].

Em *Life is Strange*, que pode facilmente ser categorizado como uma narrativa dramática, o jogador deve tomar decisões extremamente difíceis. Em determinado momento, Max se vê diante de Kate, uma colega que, após diversos episódios de *bullying*, decide tirar a própria vida. Dependendo dos argumentos escolhidos pelo jogador e do seu poder de observação, Max pode convencer Kate a desistir de pular do alto do prédio ou, não conseguindo convencê-la, ser obrigada a testemunhar seu suicídio. Um ponto interessante é que, nesse momento, os poderes de Max de viajar no tempo se recusam a funcionar, não

[57] Tradução nossa: "It is much harder, and perhaps not desirable, to engage the player as a protagonist driven by strong self-centered desires in a playable story with a dramatic plot, because if the player identifies strongly with her avatar, the drama could become too much life like itself; an occasion for suffering and frustration, rather than a pleasurable experience".

[58] Disponível em http://killapenguin.com/gamereviews/lifeisstrange/. Acesso em mai. 2017.

sendo possível ao jogador, portanto, voltar atrás e tentar de novo.

Muitos jogadores se sentem frustrados por não conseguirem salvar Kate, e grande parte deles decide jogar *Life is Strange* novamente apenas para que Max consiga convencer a amiga a desistir do suicídio.

Apesar de toda a carga emocional envolvida, *Life is Strange* foi aclamado pelo público e pela crítica especializada, tendo vendido mais de um milhão de cópias mundialmente[59]. O jogo recentemente ganhou uma continuação (na verdade, um *prequel*, pois a história do segundo título se passa antes dos acontecimentos do primeiro), o que reafirma seu sucesso.

2.5 **Remediação**

Embora os videogames possuam especificidades significativas, como vimos há pouco, alguns de seus elementos - trilha sonora, movimentos de câmera, decupagem e montagem, por exemplo - se comportam de forma similar a outras mídias, como o cinema:

> Videogames são compostos por elementos de outras formas de arte – eles incluem elementos textuais, visuais e sônicos – utilizando, assim, as linguagens literárias, cinemáticas, musicais e teatrais de outras formas de contação de histórias. Contudo, os jogos acrescentam o ingrediente único da interatividade do jogador, demandando a um crítico em potencial seu próprio tipo de competência analítica. (FILIPOWICH, 2016, pos. 1289)[60]

Segundo Bolter e Gruisin (2000)[61], as mídias digitais se desenvolveram em constante diálogo com suas predecessoras. Os autores definem a representação de um meio em outro como r*emediação*[62], prática que, embora não tenha sido inaugurada pelos meios digitais, é uma característica definidora dessas novas mídias.

Para King e Krzywinska (2002), a remedição frequente do cinema pelos videogames está relacionada ao grande prestígio cultural que possuem o cinema, como instituição, e o

[59] Fonte: https://www.polygon.com/2015/7/23/9022561/life-is-strange-episode-4-release-date-trailer. Acesso em mai. 2017.

[60] Tradução nossa: "Videogames are composed of elements from other art forms – they include textual, visual cinematic, and sonic elements of design - and so use the literary, cinematic, musical, and theatrical languages of other storytelling forms (Lavallée). However, games add the unique ingredient of player interactivity that demands its own kind of analytical competence from a would-be critic".

[61] Bolter e Grusin se basearam na obra "Understanding Media" de McLuhan, para criar a obra "Understanding New Media", na qual afirmam que a remediação é a principal característica técnica e formal dos meios digitais.

[62] No original em inglês, *remediation*.

filme, como meio de expressão. Assim, a associação com o cinema seria uma forma de "elevar" o jogo digital, que tradicionalmente ocupa uma posição hierárquica inferior.

Emmanoel Ferreira (2006), por sua vez, acredita que um dos grandes motivos para essa aproximação é que o cinema clássico atingiu um elevado potencial de imersão e de identificação com o espectador, o que também é almejado pelos games. Assim, "por que não utilizar esta mesma configuração no ambiente dos games, já que o que se intenciona, neste caso, não é senão uma imersão total do usuário no espaço virtual do jogo?" (FERREIRA, 2006, pp. 155-156).

A seguir, listamos as principais maneiras pelas quais os jogos digitais remediam outros meios de comunicação ou se apropriam de ferramentas utilizadas pelas mídias tradicionais para a criação de uma nova forma de narrativa.

2.5.1 Jornada do herói

Jonas Carlquist (2002) afirma que é fácil para os jogos digitais "tomar emprestadas" algumas técnicas e ferramentas narrativas do cinema, já que esses jogos também são uma mídia visual. Ele acredita que a teoria da Jornada do Herói, popularizada por Christopher Vogler e largamente utilizada por roteiristas cinematográficos, é muito útil para analisar a narrativa de videogames, uma vez que o herói é um importante arquétipo na maioria deles. A figura do herói aparece, segundo o autor, nos jogos de aventura, nos *first-person shooters*, nos jogos de ação em geral e nos RPGs.

Cabe destacar que, embora seja muito utilizada por roteiristas cinematográficos, a Jornada do Herói não é uma teoria criada especificamente para o cinema, remontando aos estudos de Campbell sobre as fábulas e mitos.

Apesar de reconhecer a adequação de alguns gêneros de jogo à Jornada do Herói, Carlquist destaca que os games raramente utilizam todos os doze estágios descritos por Vogler:

> (...) jogos de computador pegam emprestadas partes da jornada do herói, mas eles raramente utilizam todos os estágios. Muito da história de fundo é dada através da narrativa fora-do-jogo. A narrativa dentro-do-jogo foca bastante na ação e na resolução de enigmas. Isso significa que aos jogos de computador falta a profundidade da história. Partes nas quais é difícil para o jogador interagir são comumente deixadas de fora do jogo ou, no mínimo, fora da parte jogável. Elas

> podem ser mostradas em *cinematics*, recapitulações textuais, em clipes de áudio, etc... mas não na jogabilidade[63] (CARLQUIST, 2002, p. 30).

O primeiro estágio da Jornada do Herói é chamado de *mundo comum*. Nesse momento, o herói está em casa, em seu mundo normal (VOGLER, 2006). Segundo Carlquist (2002), esse primeiro estágio é quase sempre muito breve nos videogames e pouco se mostra o contraste entre o mundo ordinário e o mundo especial (ou da aventura), não sendo fornecida ao jogador, portanto, a oportunidade de conhecer o herói mais profundamente. Algumas vezes, esse estágio é mostrado em *cut scenes*, ou seja, em vídeos não interativos.

O segundo estágio é *o chamado à aventura* (VOGLER, 2006). O objetivo do herói é estabelecido nesse estágio, o qual, nos videogames, também costuma aparecer nas *cutscenes* iniciais ou em materiais externos ao jogo, como os manuais. Trata-se de um estágio muito importante nos jogos, pois é nesse momento que o jogador descobre por que o herói deve agir, ficando claras as motivações para as ações lúdicas que lhe serão demandadas (CARLQUIST, 2002).

O terceiro estágio é a *recusa do chamado*. Trata-se de um limiar de medo, momento da hesitação do herói, que não se sente preparado o suficiente para a tarefa que deve desempenhar (VOGLER, 2006). Assim como os estágios iniciais, a recusa do chamado não é sempre óbvia nos videogames, já que o jogador não irá hesitar em aceitar o chamado para a aventura; afinal, é para isso que ele comprou o jogo. Por isso, quando o game inclui a recusa, em geral o faz em *cutscenes* (CARLQUIST, 2002).

O quarto estágio da jornada do herói, chamado de *encontro com o mentor* (VOGLER, 2006), é outro momento raro nos videogames. A figura do mentor, embora muito comum em filmes e livros, não é uma figura padrão nos games, em especial em jogos de estratégia ou *first-person-shooters*. Segundo Carlquist, o mentor é mais frequente em jogos de aventura e RPGs, tendo como principal função dar informações vitais ao jogador e introduzir missões, também conhecidas como *quests* (CARLQUIST, 2002).

O quinto estágio é *a travessia do primeiro limiar*. Nesse momento, o herói se compromete integralmente com a aventura (VOGLER, 2006) e adentra o mundo especial pela primeira vez. Não há mais como voltar atrás. É comum, inclusive nos jogos digitais, que existam guardas próximos ao limiar para testar o herói (CALRQUIST, 2002).

---

[63] Tradução nossa: "(...) computer games borrow parts from the hero's journey but they seldom use all stages. Very much of the background story is given by out-of-game storytelling. The in-game storytelling focuses very hard on action and puzzle solving. This means that computer games lack the narrative depth of the story. Parts where it is hard for the player to interact are often left out of the game or at least out of the playable part. They can be shown in cinematics, in textual recapitulations, in audio clips, etc., but not in game playing".

O sexto estágio da jornada do herói é chamado de *testes, aliados, inimigos* (VOGLER, 2006). Nos videogames, esse estágio é muito significativo, pois é nesse momento que o herói soluciona quebra-cabeças e derrota diferentes tipos de inimigos. Carlquist (2002) explica que os bares são ambientes comuns nesse estágio, em especial nos jogos de aventura, sendo locais onde o herói tem suas habilidades testadas, encontra aliados e entrevê inimigos. O autor esclarece, ainda, que esse estágio costuma durar bastante tempo nos jogos digitais, correspondendo, muitas vezes, a mais de 80% da obra.

O sétimo estágio é *a aproximação da caverna oculta.* Tratam-se dos preparativos finais para a provação central da aventura (VOGLER, 2006). No caso dos videogames, é possível que existam guardas na entrada da caverna oculta, que o herói deve derrotar antes de poder entrar (CARLQUIST, 2002).

O oitavo estágio é *a provação*. Nesse momento, o herói está no aposento mais profundo da caverna oculta e deve enfrentar o maior desafio ou adversário (VOGLER, 2006). Nos videogames, o jogador encontra um inimigo muito poderoso, popularmente conhecido como "chefão" ou *boss*, tendo que utilizar toda a sua habilidade para vencer a batalha (CARLQUIST, 2002).

O próximo estágio é *a recompensa.* Os heróis "experimentam as consequências de sobreviver à morte" (VOGLER, 2006, p. 176), sendo reconhecidos e recompensados. Muitas vezes, este é o último estágio nos jogos digitais (CARLQUIST, 2002), embora a jornada do herói de Vogler ainda passe por outros três estágios: *caminho de volta*, uma jornada de retorno ao mundo comum; *ressureição*, que é o clímax da história, o último e mais perigoso encontro com a morte; e o *retorno com o elixir*, quando o herói, retornando para o mundo comum, traz algo para compartilhar com os que ficaram. Os estágios dez e doze, quando estão presentes nos games, aparecem mais frequentemente em forma de *cut scenes* (CARLQUIST, 2002).

Figura 13 - A Jornada do Herói.

Fonte: Fábrica de Jogos.net[64]

2.5.2 Câmera subjetiva

Uma das principais formas pela qual os jogos eletrônicos remediam o cinema é a câmera subjetiva, que alinha os olhares do espectador e do personagem, fazendo com ambos compartilhem o mesmo campo visual. Trata-se de um recurso que produz um forte efeito de imersão, sendo utilizado pelos jogos ditos em primeira pessoa.

Embora a técnica da câmera subjetiva tenha sido "herdada" do cinema, sua utilização, nos jogos digitais, possui objetivos e configuração diferentes, particulares a essa mídia. No cinema, a utilização da câmera subjetiva costuma ser bastante pontual, sendo intercalada com planos objetivos. Nos videogames, por outro lado, é comum que a câmera subjetiva seja o ponto de vista principal, compondo a maior parte das imagens apresentadas ao jogador. Nas palavras de Arlindo Machado (2007, p. 223), "a técnica da câmera subjetiva, marginal na história do cinema, converte-se agora em regra e princípio absoluto de uma nova dramaturgia que faz do lugar do espectador a força centrípeta da imagem"

Segundo Cruz (2005), a utilização dessa técnica serve para ampliar a sensação de que o jogador está dentro do jogo, uma vez que jogador e personagem compartilham o mesmo

[64] Disponível em: http://www.fabricadejogos.net/posts/youtube-o-que-e-jornada-do-heroi/. Acesso em dez. 2017.

ponto de vista. Assim, NPCs se dirigirão ao personagem olhando diretamente para a tela. O protagonista, nesse caso, jamais é visualizado, a não ser em espelhos. O que fica permanentemente à vista é a mão que segura a arma e, em alguns casos, os pés, se o jogador fizer com que o personagem olhe para baixo.

O jogo *Left 4 Dead 2*, lançado pela Valve em 2009, leva essa coincidência de olhares ainda mais ao extremo, ao "sujar" a tela com "o sangue que respinga" quando o jogador ataca um dos zumbis com uma arma branca, por exemplo um machado ou espada.

Figura 14 - O sangue que respinga na tela, em Left 4 Dead 2.

Fonte: Rock, Paper, Shotgun[65].

2.5.3 Cutscenes

Uma das principais ferramentas utilizadas pelos jogos digitais para transmitir informações cruciais sobre a história narrada são as *cutscenes*. Também conhecidas como *cinematics*, são trechos não interativos do jogo, nos quais o jogador perde o controle do seu avatar e assiste a uma espécie de filme, que se utiliza primordialmente da gramática cinematográfica.

Howells (2002) explica que as *cutscenes* apareceram bem cedo na história dos videogames, mas se tornaram mais comuns a partir do início dos anos 1990, com a adoção do CD-ROM. Esse suporte era capaz de armazenar muito mais informação do que os cartuchos que o precederam, além de poder incorporar música com qualidade de CD e vozes pré-

[65] Disponível em: https://www.rockpapershotgun.com/2009/11/17/rps-left-4-dead-2-review/. Acesso em dez. 2017.

gravadas. *Cutscenes* são frequentemente utilizadas nas aberturas e encerramentos dos jogos, bem como, no caso dos videogames narrativos, para passar informações cruciais da história ao jogador.

A adoção dessa ferramenta, embora extremamente comum, é polêmica, tendo sido objeto de diversos estudos. Alguns autores, como Sheldon, condenam sua utilização, afirmando que:

> Jogadores jogam para… jogar! Eles não querem tirar os dedos dos botões. Eles irão impacientemente apertar aqueles botões até que a *cutscene* termine. Isso se tornou um hábito para muitos jogadores. Qual é a solução normal para isso? Permite que os jogadores escapem da *cutscene* e avancem diretamente para o próximo nível do jogo. (...) nós deveríamos estar tentando criar histórias que sejam tão interessantes quanto o jogo. Nós não queremos que os jogadores cliquem para fora delas[66] (SHELDON, 2004, p. 32).

Sheldon (2004) afirma, ainda, que *cutscenes* reforçam a crença de que jogos e narrativas não se misturam. Para o autor, os roteiristas utilizam *cutscenes* porque elas são uma solução fácil para o dilema de como contar histórias em um jogo eletrônico, deixando de buscar outros meios para criar histórias realmente interativas, inserida no *gameplay*.

Ryan (2011) concorda que as *cutscenes* são a maneira mais fácil de combinar narrativa e interatividade. Segundo a autora, as *cutscenes* são, para muitos jogadores, uma recompensa por terem sido promovidos ao próximo nível; porém, se a história só avança durante as *cutscenes*, o significado das ações do jogador é drasticamente reduzido.

A autora acredita que uma maneira mais elegante e dinâmica de contar histórias nos jogos é fazer com que as ações do jogador contribuam diretamente para a revelação e desenvolvimento da trama. Uma técnica que costuma ser bem-sucedida é fazer com que personagens não-jogáveis atravessem o caminho do jogador, conversando com ele e revelando histórias do mundo ficcional, dando conselhos ou instruindo-o. Outro método citado por Ryan (2011) é "espalhar" documentos com informações sobre a história no mundo virtual, estimulando o jogador a pegá-los e lê-los. A autora aconselha, contudo, a utilização dessa técnica com parcimônia, porque jogar videogames não deve ser transformar na leitura de um romance.

O jogo *Bioshock*, lançado pela 2K Games em 2007, utiliza esse método, porém com

[66] Tradução nossa: "Players play games to ...well play! They don't want to take their fingers off the buttons. They will impatiently stab at those buttons until the cut scene is done. It's become habit with many players. What is the normal solution to this? Allow players to escape out of the cut scene and advance directly to the next level of gameplay. (…) we should be trying to create story that is as entertaining as the game. We don't want players to click out of it".

uma variação bem interessante. Em vez de coletar documentos, o jogador coleta aparelhos de som portáteis, que contêm uma espécie de áudio-diário de alguns habitantes da cidade de Rapture, onde se passa a história. Assim, enquanto ouve os relatos e passa a compreender melhor o estranho lugar onde se encontra, o jogador pode continuar se movimentando pelo cenário, explorando o mundo virtual.

Figura 15 - Um dos audio diaries de Bioshock.

Fonte: Sound Design in Games Wiki[67]

Rune Klevjer (2002) rebate as críticas ao uso de *cutscenes*, afirmando que esse tipo de passagem fílmica pode ter diferentes objetivos, tais como: dar ritmo ao jogo, criando momento de relaxamento entre ações intensas; auxiliar o jogador a planejar suas próximas ações; aumentar a expectativa para o que vem a seguir. As *cutscenes* podem, ainda, funcionar como um sistema de recompensa, seguindo-se a obstáculos de grande dificuldade (HOWELLS, 2002).

2.5.4 Trilha sonora

Nas duas primeiras décadas a partir do surgimento dos videogames, os elementos sonoros dos jogos eram claramente preteridos em função de seus elementos visuais, o que se deve principalmente à limitação dos cartuchos e equipamentos da época. Os primeiros jogos,

[67] Disponível em http://www.soundingames.com/index.php?title=Recordings. Acesso em jun. 2017.

portanto, não possuíam trilha musical, mas apenas efeitos sonoros incidentais, que funcionavam como *feedback* das ações realizadas pelo jogador. Em *Pong*, por exemplo, um ruído bastante desagradável indicava que o jogador havia marcado um ponto, enquanto um bip mais curto indicava que a "bolinha" havia tocado a "raquete".

A questão do áudio permaneceu sendo um problema ainda por muitos anos, como explica Erick Cardoso (2008) a respeito do *Famicon*, console lançado pela Nintendo em 1984:

> (...) o processamento de som sempre exigiu grandes recursos do computador. Com poucos canais de áudio, era comum perceber nos *games* efeitos sonoros encobrindo as músicas, além da trilha sonora composta de poucos timbres, agudos e repetitivos, fazendo com que apenas os mais entretidos jogadores pudessem suportar longas sessões diante da música eletrônica do *Famicon* (CARDOSO, 2008, p. 13).

Com o advento do CD, houve uma notável melhoria nas músicas dos jogos, o que se deve à maior capacidade de armazenamento dessa mídia, superior em mais de 20 vezes à capacidade dos antigos cartuchos (CARDOSO, 2008). A partir de então, trilhas musicais orquestradas passaram a ser incorporadas aos jogos. Hoje, "a trilha sonora atua de modo idêntico ao cinema, aumentando a imersão do espectador na história nos momentos de clímax" (FERREIRA, 2006, p. 5).

Ainda assim, o uso do som como ferramenta de feedback permanece, o que faz com que o áudio dos jogos tenha também uma função lúdica, para além da função imersiva e estética destacada por Emmanoel Ferreira. Portanto, não é incomum o uso de *bips* ou de outros efeitos sonoros não-realistas e sem origem aparente - ou seja, que não se sabe de onde vêm e que não possuem relação com os sons que seriam gerados no mundo real pelos objetos representados na tela - para indicar que o jogador pegou um item precioso ou triunfou em uma batalha.

Cabe destacar o elevado grau de imprevisibilidade do jogo, característica que interfere diretamente na criação de sua trilha sonora. No cinema, é possível que "algumas ocorrências simultâneas de eventos que prejudiquem quer a inteligibilidade do discurso quer a percepção do *bruit* possam ser devidamente tratadas no conforto da previsibilidade da sua ocorrência" (GAIO, 2013, p. 192), o que é muito mais difícil nos games, uma vez que é impossível prever quais serão as ações exatas do jogador em cada momento. Gaio explica que a composição em camadas vem justamente amenizar esse problema:

> Os ciclos musicais em repetição constante já há algum tempo deixaram de constituir uma solução para as longas durações de algumas secções de jogo. Em seu detrimento passou-se a apostar numa maior granularidade das passagens musicais.

> Estas são associadas a um elevado número de excertos que são compostos de forma a serem verticalmente combináveis entre si (camada a camada) e reutilizáveis em secções de jogo diferentes. (...) Para que esta tática seja o menos perceptível possível poderá ser essencial que as passagens musicais tenham poucos elementos identificativos (GAIO, 2013, pp. 191-192).

3 **ESTRUTURAS NARRATIVAS DE GAMES**

Alguns autores procuraram representar esquematicamente as estruturas narrativas encontradas em jogos eletrônicos, criando uma espécie de categorização dessas estruturas.

É interessante notar que nem todos os autores elencam, em seus trabalhos, todas as estruturas já categorizadas. É comum, ainda, que diferentes autores deem nomes diferentes para as mesmas estruturas.

Assim, esta seção tem por objetivo realizar uma espécie de inventário das estruturas narrativas de games, elencando estruturas já identificadas por outros autores, comparando-as entre si, destacando suas principais características e apresentando jogos digitais disponíveis no mercado que se utilizam de cada uma delas, a título de exemplificação.

3.1 **Colar de pérolas, estrutura *python* ou história linear**

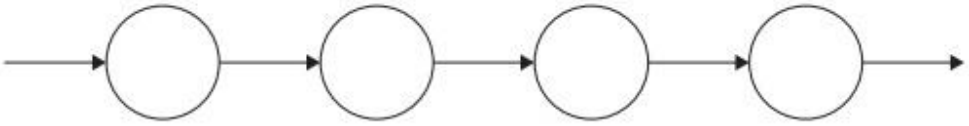
Jakub Majewski (2003) afirma que a narrativa em jogos eletrônicos pode ser estruturada de quatro formas, existindo, ainda, a possibilidade de estruturas híbridas constituídas de dois ou mais desses modelos. O primeiro deles é o *string of pearls*, ou colar de pérolas, modelo no qual o jogador possui alguma liberdade de escolha em determinados momentos, mas, no geral, segue uma cadeia predeterminada de eventos e uma trajetória narrativa linear. Schell, que utiliza a mesma nomenclatura, explica que:

> A ideia é que uma história completamente não-interativa (o fio) é apresentada na forma de texto, apresentação de slides ou de uma sequência animada, e então dado ao jogador um período de movimento livre e controle (a pérola), com um objetivo fixado em mente. Quando esse objetivo é alcançado, o jogador viaja pelo fio, através de outra sequência não-interativa, para a próxima pérola, etc. Em outras palavras, *cutscene*, nível do jogo, *cutscene*, nível do jogo...[68] (SCHELL, 2008, p. 265)

Essa estrutura, que, segundo os autores, é a mais comum nos games, pode ser representada da seguinte forma:

[68] Tradução nossa: “The idea is that a completely non-interactive story (the string) is presented in the form of text, a slideshow, or an animated sequence and then the player is given a period of free movement and control (the pearl) with a fixed goal in mind. When the goal is achieved, the player travels down the string via another non-interactive sequence, to the next pearl, etc. In other words, cut scene, game level, cut scene, game level…”.

Figura 16 - A estrutura colar de pérolas.



Fonte: SCHELL, 2008, p. 264.

Nesse modelo, cada ponto principal da história pode ser identificado com a parte inicial de uma pérola. O jogador, então, se move em direção à parte mais larga, no meio da pérola, onde possui liberdade para acionar diferentes eventos em qualquer ordem. Conforme o jogador prossegue através da pérola e ela começa a se estreitar novamente, o rol de opções do jogador também é limitado, até que exista apenas uma forma de prosseguir ou, o que é mais comum, uma *cut scene* não interativa, que pode ser comparada com o fio que conecta uma pérola à outra (MAJEWSKI, 2003).

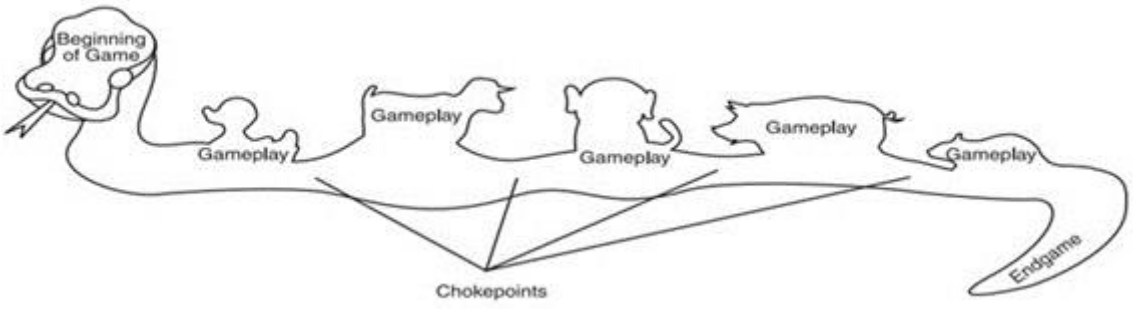
Carlquist (2002), que chama esse modelo simplesmente de *linear story*, ou história linear, explica que esse tipo de jogo é como ler um livro ou assistir a um filme: a história pode até ser excitante, mas o jogador não tem nenhuma influência sobre ela. Isso significa que o *gameplay*, por si só, não conta a história, sendo apenas o desdobramento dos conflitos determinados pelas partes não lúdicas do jogo:

> Em uma história linear, o jogador começa em A, então ele ou ela vai para B, C e D em uma dada ordem, e a história termina no E. Claro, também existem aqui alguns elementos mais ou menos não-lineares em cada seção. O jogador tem a escolha de decidir em qual monstro ele ou ela vai atirar primeiro, se seu herói ou sua heroína deve escolher uma fechadura em um armário fechado ou se o herói deve arrombar a porta com força[69] (CARLQUIST, 2002, p. 38).

Sheldon (2004) deu a essa mesma estrutura o nome *python*, por ela ser semelhante a uma serpente que tivesse engolido diversos animais, como na seguinte figura:

[69] Tradução nossa: “In a linear story, the player starts at A, then he or she goes do B, C and D in a given order, and the story ends at E. Of course, there are here also more or less non-linear elements in each section. The player has a choice of deciding which monster he or she will shoot first, if his or her hero should pick a lock on a closed door or if the hero should force the door with strength”.

Figura 17 - A estrutura python.



Fonte: SHELDON, 2004, p. 171.

Os *chokepoints* destacados na figura representam os momentos do jogo em que a narrativa se dá de forma linear, limitando o poder de decisão do jogador. Também são trechos a partir dos quais o jogador não pode voltar atrás, a não ser que comece um novo jogo ou retorne ao último ponto salvo na memória do dispositivo (SHELDON, 2004). Correspondem, portanto, ao fio que conecta as pérolas no esquema de Schell, ao passo que os animais "engolidos" pela serpente correspondem às pérolas em si.

Em jogos com estrutura *python* ou colar de pérolas, há o predomínio da agência local sobre a agência global. Como o arco dramático do jogo já foi predefinido pelos desenvolvedores, o que se permite ao jogador são pequenas escolhas com consequências de curto-prazo, as quais não chegam a alterar a trama previamente roteirizada. Pode-se intuir, ainda, que esse tipo de estrutura se relaciona mais com jogos narrativos do que com histórias jogáveis e se utiliza primordialmente da abordagem *top-down*.

Klevjer (2002) acredita que conter o progresso do jogo em uma história única e linear é conveniente, já que os jogos necessitam de um sistema de progressão com um objetivo claro, uma estrutura de recompensas e a introdução regular de novos elementos, como inimigos, armas e habilidades. Um jogo com uma narrativa simples e linear, portanto, funciona como uma desculpa plausível para a construção de um *gameplay* interessante.

Sheldon (2004), por outro lado, defende que adotar estruturas lineares vai de encontro ao que os jogadores realmente desejam em um game. Em suas palavras:

> Jogadores querem liberdade de escolha e ação. A narrativa linear claramente limita suas escolhas e ações. Eles desejam que o mundo seja afetado por suas ações. É um obstáculo técnico adicionar buracos de bala em paredes e fazer a maioria dos objetos destrutíveis. É um obstáculo de escrita/design criar momentos de história e personagens baseados em suas decisões[70] (SHELDON, 2004, p. 301).

[70] Tradução nossa: "Players want freedom of choice and action. Linear storytelling clearly limits their choices and actions. They want the world affected by their actions. It's a technical hurdle to add bullet holes in walls

De todo modo, jogos de grande reconhecimento possuem estrutura colar de pérolas, como o aclamado[71] *The Last of Us*, da Naughty Dog, lançado em 2013. Nele, o jogador encarna Joel, um homem que luta para sobreviver após uma infecção ter dizimado a maior parte da população norte-americana e ter transformado homens, mulheres e crianças em zumbis.

Uma combinação de acontecimentos reúne Joel e Ellie, uma menina que, embora tenha sido infectada, não manifestou os efeitos da infecção. A imunidade de Ellie ao fungo que destruiu o país se transforma na única esperança de desenvolvimento de uma cura, e Joel acaba sendo responsável por proteger Ellie e fazer com que a menina chegue sã e salva ao reduto dos Vaga-Lumes, uma milícia rebelde que se esconde fora da zona de quarentena imposta pelas autoridades.

Figura 18 - O jogo The Last of Us.

Fonte: Playstation.com[72]

Os cenários do jogo são amplos e o jogador pode explorá-los e escolher qual estratégia utilizar para chegar ao seu destino, decidindo se vale a pena partir para o combate direto ou adotar uma postura mais furtiva para escapar dos infectados. Além das armas recuperadas ao

---

and make most objects destructible. It's a writing/design craft hurdle to create moments of story and character based on their decisions"

[71] O jogo é considerado por vários críticos como um dos melhores lançamentos para Playstation 3, conforme http://www.metacritic.com/game/playstation-3/the-last-of-us, http://www.ign.com/lists/games-of-a-generation/3 e http://nintendoeverything.com/edge-ranks-the-ten-best-games-of-the-generation/, por exemplo. Acesso em nov. 2017.

[72] Disponível em: https://www.playstation.com/pt-pt/games/the-last-of-us-remastered-ps4/. Acesso em nov. 2017.

longo do caminho, objetos comuns - como garrafas e tijolos - também podem ser utilizados para distrair ou ferir os inimigos. E acidentes do terreno ou obstáculos diversos – como carros abandonados ou caixas – podem funcionar como trincheira durante os combates.

Apesar de toda a versatilidade lúdica, no entanto, a narrativa do jogo segue um percurso linear e pré-determinado, como em um filme, sendo um exemplo indiscutível de estrutura do tipo colar de pérolas. As informações sobre a história são passadas ao jogador através de *cutscenes*, que se alternam ao gameplay, e de diálogos entre os personagens. Não existe a possibilidade de chegar ao final do jogo sem passar por todas as etapas da história, e o jogo tampouco fornece a opção de qual trajetória narrativa seguir.[73]

3.2 **Ramificação narrativa**

A segunda forma de estruturar a narrativa de um jogo eletrônico é permitir que o jogador escolha apenas uma dentre certa quantidade de opções disponíveis, de forma que cada escolha o leve a um resultado diferente, como bifurcações em uma estrada. Como explica Emmanoel Ferreira:

> (...) esta lógica funcionaria da seguinte forma: dada uma situação, se a resposta for A, tome o caminho X; se B, tome o caminho Y, e assim por diante. Deparamos aqui com um leque finito de possibilidades de ação ao dispor do jogador: ao contrário do que é propositalmente levado a imaginar, este não tem total liberdade de escolha, podendo apenas escolher entre n possibilidades de ação previstas pelo desenvolvedor do game. (FERREIRA, 2008, p. 4)

Nesse tipo de narrativa, teríamos, portanto, a interatividade trivial, não sendo possível a emergência de situações não previstas pelo desenvolvedor.

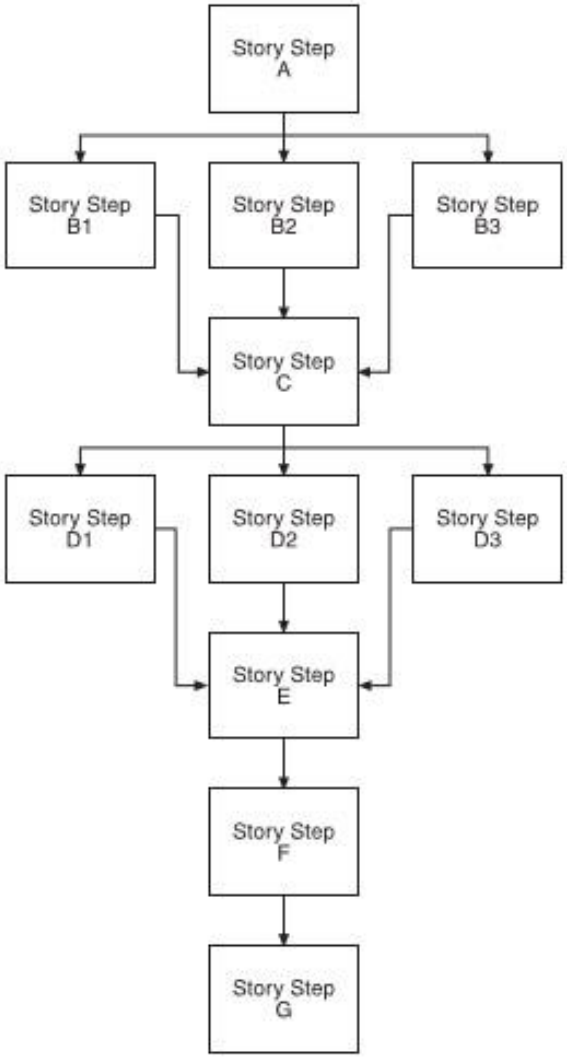
Majewski (2003) também elenca, em seu trabalho, o modelo de ramificação narrativa. Para o autor, o resultado dessas ramificações pode se assemelhar a uma árvore ou, em casos mais complexos, a uma rede de possibilidades.

O modelo de ramificação narrativa, embora menos comum do que o modelo colar de pérolas, pode ser identificado nos *adventures* em texto da década de 1970 por exemplo. Um dos problemas desse tipo de estrutura é a "explosão combinatória" (SCHELL, 2008), pois, ao dar ao jogador 3 opções diferentes em 10 cenas sequenciais, o jogo deverá fornecer nada mais

[73] O roteiro completo de *The Last of Us* está disponível em https://www.gamefaqs.com/ps3/652686-the-last-of-us/faqs/68485. Acesso em nov. 2017.

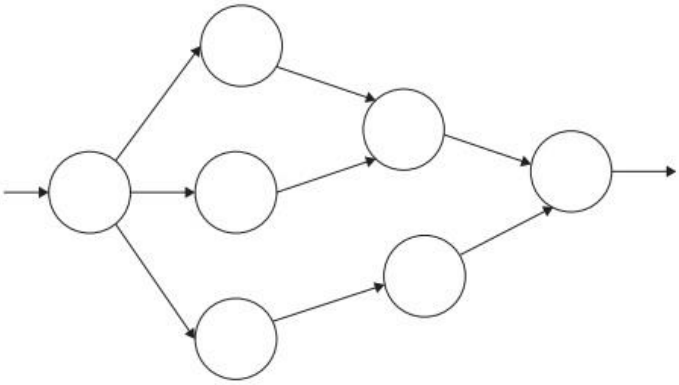
nada menos do que 88.573 desenlaces diferentes, o que torna inviável sua realização. É comum, portanto, que desenvolvedores criem pontos onde diferentes ramificações se reúnem, fazendo com que o jogador tenha menor influência sobre a história narrada do que imagina, como demonstrado abaixo:

Figura 19 - Estrutura narrativa do tipo ramificada.



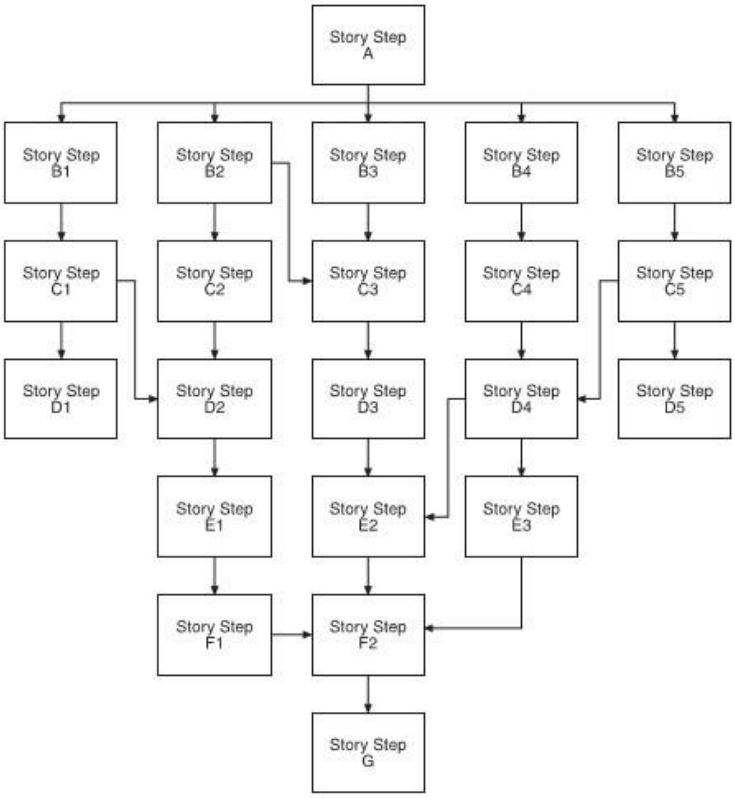
Fonte: SHELDON, 2004, p. 306.

Figura 20 - Estrutura narrativa do tipo ramificada.



Fonte: SCHELL, 2008, p. 267.

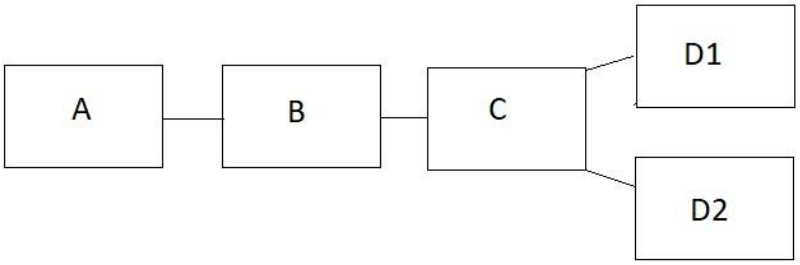
Figura 21 - Estrutura narrativa do tipo ramificada.



Fonte: SHELDON, 2004, p. 302.

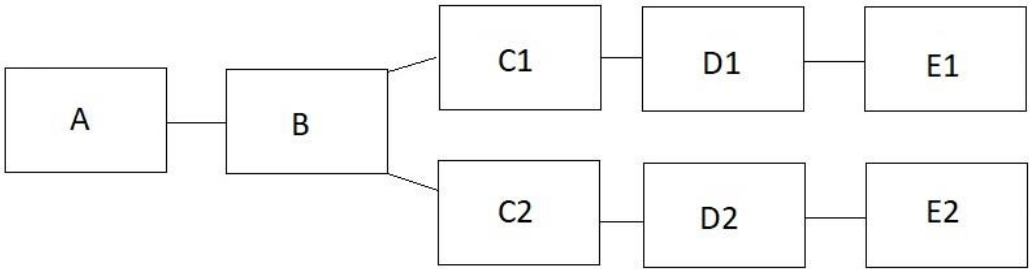
Nas imagens acima, temos estruturas narrativas com diversas ramificações. Ainda existe, contudo, um outro tipo de estrutura ramificada, que Sheldon (2004) chama de *single point branching*, ou ramificação de ponto único. Nessa estrutura, a narrativa geralmente é linear, porém apresenta ao jogador, em determinado momento, uma escolha que o levará a um dos finais possíveis. Esses finais, acrescenta o autor, podem ter igual valor ou um deles pode ter precedência sobre os outros, podendo ser considerado pelos jogadores como o final vencedor, ou *golden path.*

Figura 22 - Estrutura com ramificação única ao final.



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 23 - Estrutura com ramificação única em ponto não-final.



Fonte: elaborado pela autora.

A precedência de um final sobre o outro pode ser observada, por exemplo, no já citado *Bioshock.* Ao longo do jogo, o jogador deve escolher entre assassinar as *Little Sisters* – meninas normais que foram geneticamente modificadas, passando a se assemelhar a monstros – e ganhar mais ADAMs, um item essencial que facilita bastante seu progresso no jogo, ou salvar as *Little Sisters*, o que lhe rende muito menos ADAMs.

Figura 24 - Cena de Bioshock.

Fonte: The Void online magazine[74].

[74] Disponível em: http://the-void.co.uk/games/game-bioshock-pt3-108/. Acesso em 30 jun. 2017.

Se o jogador escolhe salvar as *Little Sisters*, a cena final mostra seu avatar saindo da cidade junto com elas, que agora são novamente meninas normais. A *cut scene* também as mostra crescendo, formando-se no colégio, casando, e termina com o protagonista já idoso, falecendo no hospital rodeado por elas, com a voz *over* exaltando a alegria de se ter uma família. Se o jogador escolhe assassinar as *Little Sisters*, por outro lado, a cena final do jogo mostra seu avatar sendo morto por um dos seres monstruosos que habitavam a cidade de *Rapture*, enquanto uma agressiva voz a *over* o acusa de ser incorrigivelmente ganancioso.

Embora a ramificação única possa ser posicionada em qualquer lugar da narrativa, Sheldon (2004) destaca que raramente ela se encontra logo no início do jogo, como feito em *Indiana Jones and The Fate of Atlantis:*

> Um tipo mais raro de ramificação de ponto único é quando o ponto de ramificação está localizado no início do jogo, como em *Indiana Jones and The Fate of Atlantis*, de Hal Barwood. Outro de meus colaboradores, Noah Falstein, foi co-desenvolvedor do jogo. Ele sugeriu que customizássemos a jogabilidade às preferências do jogador, dando a ele a opção de como gostaria de jogar o jogo: como um aventureiro solitário, com um companheiro NPC, ou como um herói de jogos de ação. As escolhas foram cuidadosamente integradas à ficção do mundo do jogo. Considerável trabalho adicional foi necessário para sustentar todos os três caminhos, embora alguns ativos fossem reaproveitados[75] (SHELDON, 2004, p. 303).

3.3 **Parque de diversões**

O terceiro modelo narrativo elencado por Majewski (2003) é o *amusement park*, ou parque de diversões. Nesse tipo de estrutura, o jogador possui liberdade para explorar um vasto mundo fictício. Apesar da liberdade de navegação do espaço, contudo, é comum haver um arco dramático maior que precise ser percorrido na ordem correta para que se chegue ao final do jogo.

Majewski esclarece que:

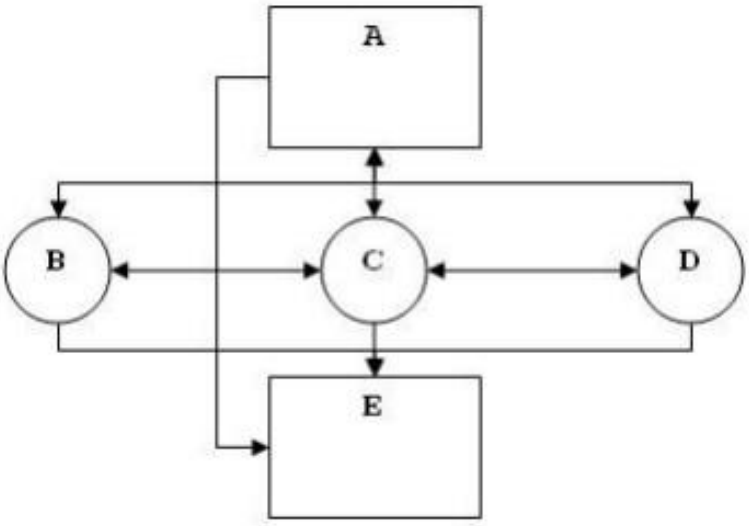
> Se o modelo de ramificação narrativa tem a ver com complexidade narrativa se desdobrando através do tempo, o modelo parque de diversões tem a ver com

[75] Tradução nossa: "A rarer type of single point branching is when the branch point is located at the beginning of the game as in Hal Barwood's *Indiana Jones and The Fate of Atlantis*. Another of my sidebar contributors, Noah Falstein, was a co-designer on the game. He suggested custom-tailoring gameplay to a player's preferences by giving him a choice of how he wanted to play the game: as a lone adventurer; with an NPC companion; or as an action game hero. The choices were carefully integrated into the fiction of the game world. Quite a bit of additional work was needed to support all three paths, although some assets were re-used".

> complexidade narrativa se desdobrando espacialmente. Em vez de aparecerem novas ramificações conforme o jogador avança no jogo, esse modelo permite que o jogador acesse diferentes vertentes narrativas através da exploração do mundo do jogo e, basicamente, do encontro dos lugares certos[76] (MAJEWSKI, 2003, p. 78).

Jonas Carlquist (2002) descreve um tipo de estrutura narrativa que possui pontos inicial e final determinados, fornecendo ao jogador, no entanto, a possibilidade de resolver as missões, ou *quests*, na ordem em que desejar, como esquematizado abaixo:

Figura 25 - A estrutura ramificada de Carlquist.



Fonte: CARLQUIST, 2002, p. 40.

Embora o autor denomine a estrutura narrativa acima de ramificada, é possível observar que ela possui as mesmas características do modelo parque de diversões de Majewski.

Esse tipo de estrutura é mais facilmente encontrado em jogos de RPG (CARLQUIST, 2002 e MAJEWSKI, 2003), tendo como foco a liberdade de exploração do espaço lúdico e a liberdade de escolha das atividades a serem desempenhadas (MAJEWSKI, 2003). Outras características que costumam aparecer em jogos com estrutura narrativa do tipo parque de diversões são o alto grau de customização do avatar e o fato de que esse avatar é, em geral, o único personagem controlável pelo jogador:

> Esse modelo se adequa melhor a jogos onde o jogador controla um único personagem, ou um de seus personagens é claramente o líder do grupo, com quem o

[76] Tradução nossa: "If the branching narrative model is about narrative complexity unfolding over time, the amusement park model is about narrative complexity unfolding spatially. Rather than having new narrative branches appear as the player proceeds through the game, this model allows the player to access different narrative strands by exploring the game world and, basically, finding the right places".

> jogador presumivelmente irá se identificar. Além disso, esse personagem é frequentemente (embora nem sempre) definido de grande forma pelo jogador, sugerindo que a liberdade de escolha tão importante nesse tipo de jogo tem início antes mesmo do começo do jogo. (...) Dependendo do jogo, pode ser possível que esse personagem se desenvolva ao longo do tempo, aprimorando atributos como força e agilidade ou ganhando riqueza e equipamento. Esse tipo de aprimoramento do personagem está diretamente relacionado ao jogo de RPG, e é uma das razões por que jogos de RPG frequentemente utilizam esse modelo – oferecendo aos jogadores a opção de perseguir subtramas, o jogo permite que eles desenvolvam seus personagens de maneiras específicas[77] (MAJEWSKI, 2003, p. 80).

A customização do personagem e a escolha de como o mesmo irá se desenvolver ajuda, segundo Majewski (2003), na identificação do jogador com seu avatar, ainda que a focalização escolhida pelos desenvolvedores seja o ponto de vista em terceira pessoa, e não a câmera subjetiva.

Majewski (2003) destaca, ainda, que alguns jogos que se utilizam da estrutura parque de diversões não possuem um *final fechado*, embora esse termo seja utilizado aqui de forma diferente da que se utilizam as mídias tradicionais. O autor explica que, para o cinema ou a literatura, um final aberto é aquele que pode ser interpretado pela audiência de inúmeras formas, enquanto o final aberto de um jogo é a opção que se dá ao jogador de jogar o game *ad eternum*, sendo o próprio jogador o responsável por determinar quando a história realmente acaba.

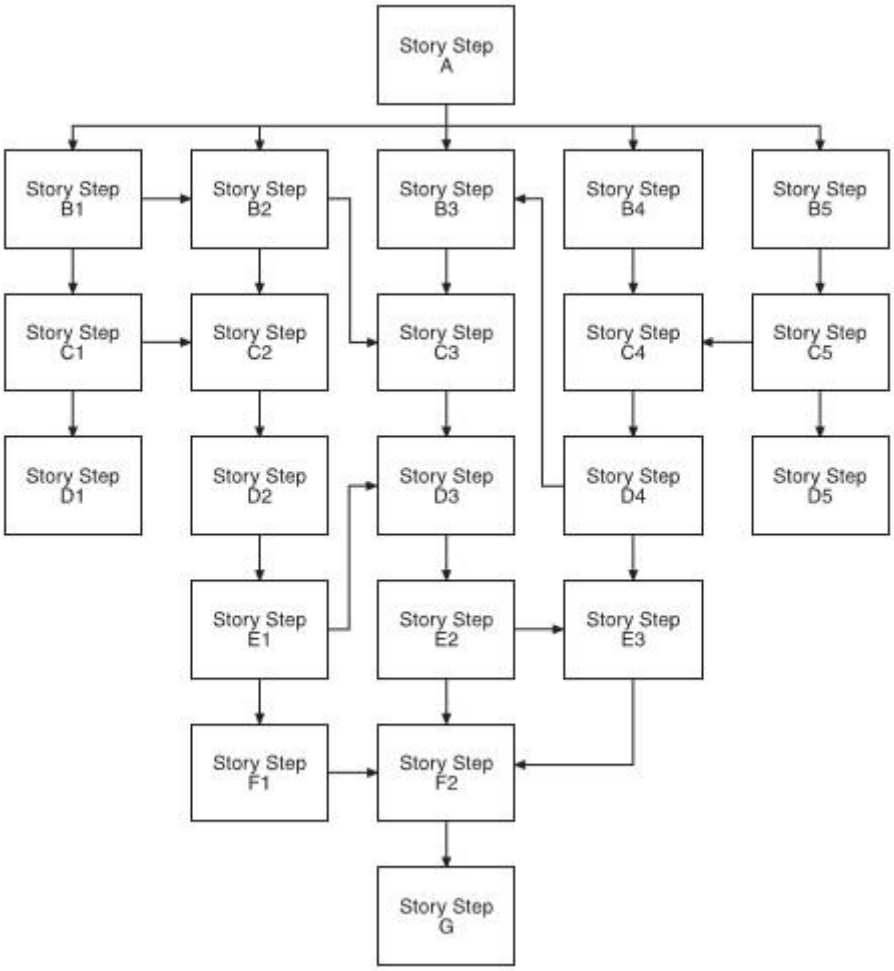
Para Carlquist (2002), esse modelo realmente explora as possibilidades únicas oferecidas pelo computador, fazendo com que a interação se torne significativa. Com ele, o jogador tem a sensação de que está no controle do jogo e de que pode influenciar a história, ao mesmo tempo em que a autoria da história permanece nas mãos do desenvolvedor. Isso porque os jogadores possuem apenas as opções que lhes foram dadas pelo *game designer*, não sendo possível a criação de outras seções além das oferecidas.

Lee Sheldon (2004) também descreve uma estrutura que parece ser equivalente ao *parque de diversões* de Majewski, chamando-a, no entanto, de *teia* (ou *web*, no original em inglês). Segundo o autor, embora seja esquematicamente similar à estrutura ramificada, a narrativa do tipo teia é a primeira a ser realmente não-linear:

---

[77] Tradução nossa: "This model best fits games where the player controls only one character, or one of his characters is the clear leader of the group, with whom the player is supposed to identify. Furthermore, this character is often (though not always) defined to a large degree by the player, suggesting that the freedom of choice so important in this kind of game begins even before the player commences the game. (...) Depending on the game, it may be possible for this character to develop over time, improving attributes such as strength and agility or gaining wealth and equipment. This sort of character improvement is directly related to the role-playing game, and is one of the reasons why role-playing games often use this model – by offering players a choice of subplots to pursue, the game allows them to develop their characters in specific ways".

Figura 26 - A estrutura web de Lee Sheldon.



Fonte: SHELDON, 2004, p. 308.

O autor esclarece que, ao permitir a progressão da história em mais de uma direção, a estrutura do tipo *teia* quebra o padrão linear típico da estrutura ramificada, criando um novo paradigma.

De acordo com os detalhamentos feitos pelos autores, é possível concluir que, apesar da forte sensação de agência que pode suscitar no jogador, o modelo de narrativa do tipo parque de diversões tem interatividade trivial, não sendo possível a emergência de situações não previstas pelos desenvolvedores. Por outro lado, tem-se uma boa mescla de *inputs top-down* e *bottom-up*, uma vez que o jogo, embora previamente roteirizado, deixa a escolha da trajetória nas mãos do jogador.

Um exemplo de jogo com estrutura parque de diversões é *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, lançado pela Nintendo em 2017.

Figura 27 - The Legend of Zelda: Breath of the Wild.

Fonte: The Escapist Magazine.[78]

Nesse game, o jogador controla Link, herói que desperta de um coma após cem anos, sem ter nenhuma lembrança de sua vida prévia. Conforme explora o gigantesco mundo virtual, Link reencontra personagens de seu passado e vai, aos poucos, recuperando suas memórias.

Link descobre que, há cem anos, quase pereceu ao enfrentar o terrível vilão Ganon, que aterrorizou o reino de Hyrule e quase teve êxito em destruí-lo. A princesa Zelda, herdeira do trono de Hyrule e a quem Link jurou lealdade, trava desde então uma batalha fatal com Ganon, que aos poucos vai ficando mais poderoso. Link é, portanto, a derradeira esperança de Zelda e de Hyrule. O objetivo principal do jogador (e a resolução do jogo) é destruir Ganon, mas, para isso, será necessário angariar melhores equipamentos, desenvolver suas habilidades e recuperar o controle das quatro bestas divinas, armas poderosas que foram corrompidas por Ganon e ameaçam a população de Hyrule.

Embora o início e o fim do jogo sejam sempre idênticos, a escolha de como o mundo lúdico será desbravado é deixada em parte a cargo do jogador, que decidirá quais áreas irá explorar, quais missões secundárias irá realizar e em que momento, quais armas e armaduras portará e, enfim, quando finalmente deixará tudo para trás e adentrará o castelo de Hyrule para a decisiva batalha contra Ganon. Essa liberdade, contudo, não é irrestrita, pois algumas áreas só podem ser exploradas após o "desbloqueio" de determinada informação, e algumas

[78] Disponível em: http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/walkthroughs/17571-Legend-of-Zelda-Breath-of-the-Wild-Captured-Memories-Quest-Guide#&gid=gallery_7208&pid=1. Acesso em nov 2017.

ações devem ser necessariamente realizadas para que o jogador possa chegar ao fim do jogo.

Figura 28 - Parte do mapa de Hyrule.

Fonte: Eurogamer.net[79].

Dependendo de seu interesse, de suas habilidades e de sua persistência, o jogador encontrará alguns personagens, e não outros. Diversos NPCs que habitam Hyrule possuem necessidades específicas que serão comunicadas a Link, transformando-se, assim, em missões secundárias, que poderão ou não ser realizadas pelo jogador. As missões secundárias compreendem pequenas tarefas – geralmente recompensadas - que, embora não sejam essenciais para a resolução do jogo, podem ajudar a aprimorar as habilidades e os equipamentos de Link. Sua natureza é das mais variadas: desde ajudar uma pequena menina *hylian* a encontrar um ingrediente fundamental para sua receita até ajudar um *korok*[80] a recuperar suas maracas mágicas.

[79] Fonte: http://www.eurogamer.net/articles/2017-07-14-zelda-breath-of-the-wild-captured-memories-locations-4857. Acesso em nov 2017.
[80] Hylian e Korok são duas raças existentes no jogo.

Figura 29 - Um dos personagens dá uma missão secundária a Link.

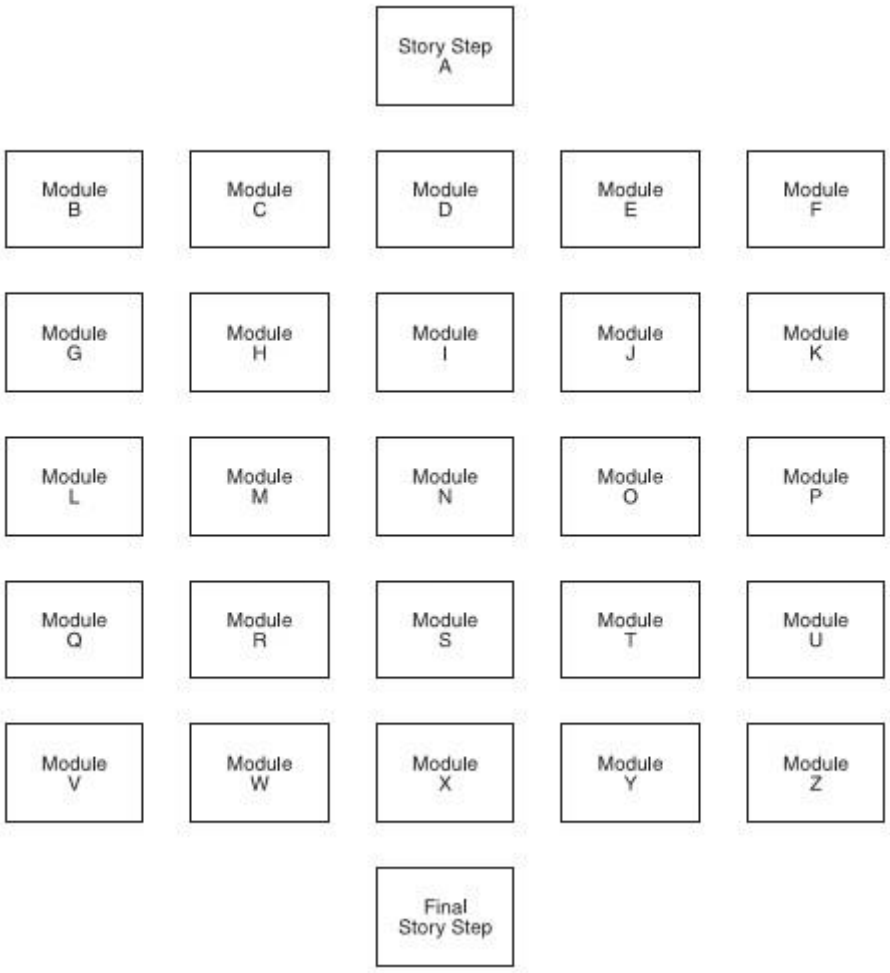
Fonte: Polygon.com[81]

3.4 **Modular**

Outra estrutura narrativa não-linear elencada por Sheldon (2004) - e, dentre os autores estudados, apenas por ele - é a estrutura do tipo *modular*, a qual, segundo o autor, é a mais bem-sucedida em integrar história e jogabilidade. Nesse tipo de estrutura, a história começa e termina sempre da mesma forma, mas cabe ao jogador decidir inteiramente sua trajetória:

[81] Disponível em: https://www.polygon.com/zelda-breath-of-the-wild-guide-walkthrough/2017/3/30/15127770/from-the-ground-up-side-quest-locations-son-characters-find-help-grante-secret-shop-merchant-hidden. Acesso em nov. 2017.

Figura 30 - Estrutura narrativa do tipo modular.



Fonte: SHELDON, 2004, p. 311.

As caixas da figura acima podem ser cenas inteiras ou momentos breves capturados na correria do *gameplay*. "O que se exige delas é o mesmo que se exige de qualquer fase da história, ou seja, que movam a história adiante[82]" (SHELDON, 2004, p. 313).

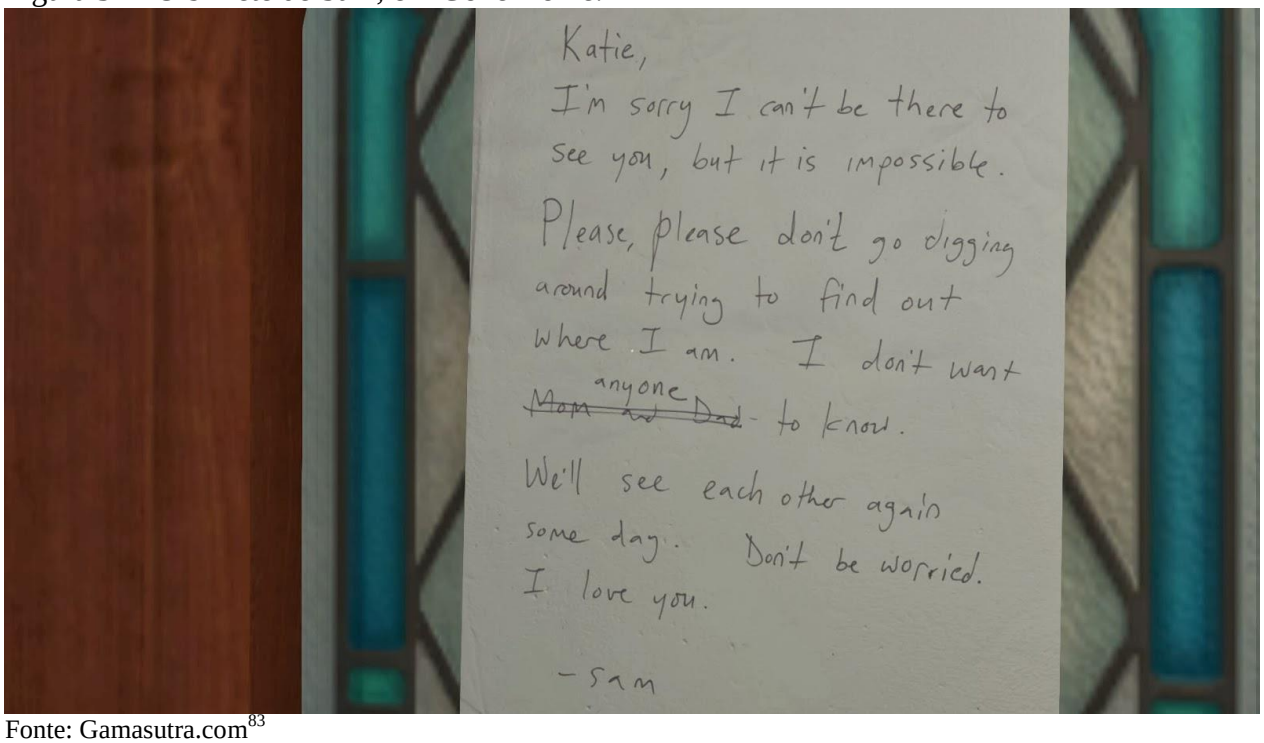
Sheldon (2004) aponta que a estrutura *modular* é invisível ao jogador, que terá sempre a impressão de seguir um caminho linear. Essa estrutura, ainda que pareça acomodar mais *inputs bottom-up* do que *top-down*, permite apenas a interatividade trivial, não sendo possível a emergência de situações não previstas pelos desenvolvedores.

Gone Home, lançado pela *The Fullbright Company* em 2013, é um exemplo de narrativa modular. O jogador encarna Katie, uma jovem que retorna para casa após uma temporada no exterior. Para sua surpresa, encontra a casa deserta e sem nenhuma indicação de onde estão seus pais e sua irmã mais nova, Sam, para além de um bilhete enigmático colado à

[82] Tradução nossa: "All that is required of them is the same thing required of any step in a story, that it move the story forward".

porta de entrada.

Figura 31 - O bilhete de Sam, em Gone Home.



Fonte: Gamasutra.com[83]

A estrutura modular do jogo fica evidente quando se percebe que é possível completá-lo em menos de um minuto, chegando ao fim da história sem que se acesse a maior parte da narrativa. Para isso, basta acessar o cômodo escondido, pegar a chave do sótão e ir até lá[84]. Por outro lado, é possível explorar todo o ambiente durante mais de uma hora, adentrando cada um dos cômodos e manipulando objetos para tentar descobrir o que aconteceu. São cartas deixadas em gavetas, diários, livros, fitas cassete e fotografias que finalmente irão revelar o que aconteceu com a família de Katie em sua ausência.

A exploração do espaço é livre, não sendo necessário se ater a uma ordem específica nem coletar todos os pedaços de informação espalhados pela casa. As informações estão lá, disponíveis, conforme desenhado pelos desenvolvedores, mas é possível chegar ao fim do jogo sem ter acessado todas elas. Cabe ao jogador decidir quanto do seu tempo e esforço a história merece.

[83] Tradução: "Katie, sinto muito por não poder estar aqui para vê-la, mas isso é impossível. Por favor, por favor, não vá cavando por aí tentando descobrir onde estou. Não quero que ~~mamãe e papai~~ ninguém saiba. Nós nos veremos de novo algum dia. Não se preocupe. Eu te amo. Sam" Disponível em https://www.gamasutra.com/blogs/ElizabethGoins/20140215/210908/Gone_Home_and_Its_Hidden_Objects.php. Acesso em nov. 2017.

[84] Essa experiência pode ser observada em http://mypst.com.br/m/GCO/4566-gone-home/184627/. Acesso em nov. 2017.

Figura 32 - Um dos cômodos da casa de Katie, em Gone Home.

Fonte: Playstation.com[85].

3.5 **Blocos de construção ou máquina de histórias**

A última estrutura mencionada por Majewski (2003) é o modelo *building blocks*, ou blocos de construção. Nesse modelo, é o jogador que constrói a narrativa, a partir de um campo de possibilidades decorrentes de uma situação inicial. Não se trata de uma narrativa pré-estruturada, e é comum que o jogo esteja em um limiar entre o narrativo e o não-narrativo. Esse tipo de jogo se assemelha, segundo o autor, a um conjunto de blocos de construção com os quais o jogador brinca, agrupando-os da forma que achar mais interessante.

Essa estrutura está presente na maioria dos jogos de simulação, como os das franquias *The Sims*, *Sim City*[86] e *Civilization*[87]. Alguns críticos e fãs do gênero costumam chamar esses jogos de *sandbox games*, ou *jogos de caixa de areia*, enfatizando o caráter construtivo dos mesmos.

Schell (2008) dá a esse mesmo modelo o nome de *the story machine*, ou máquina de

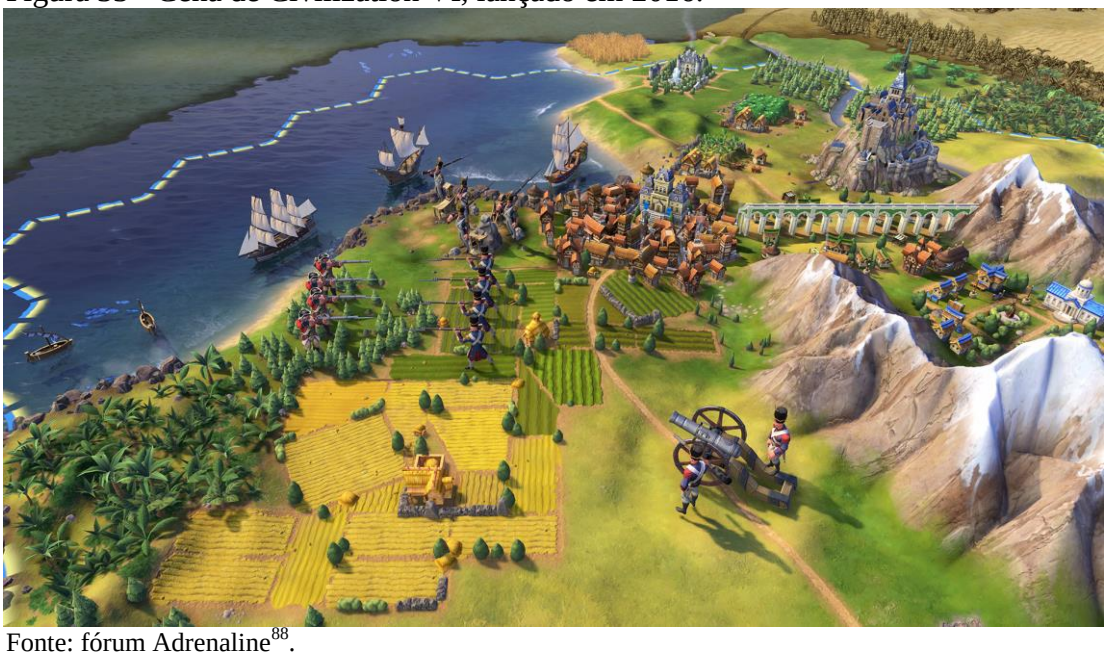
[85] Disponível em: https://www.playstation.com/pt-pt/games/gone-home-console-edition-ps4/. Acesso em nov. 2017.

[86] Nessa série, que teve o primeiro título lançado em 1989, o jogador é o prefeito de uma cidade, sendo responsável por sua construção e administração.

[87] Série de jogos de estratégia desenvolvidos inicialmente por Sid Meier e com primeiro lançamento no ano de 1991. Nela, o jogador deve criar uma civilização e administrá-la ao longo do tempo.

histórias, destacando que a função do desenvolvedor, nesse caso, não é criar uma trama, mas um sistema que permita, a partir da interação do jogador, a geração de sequências de eventos interessantes, que resultem em grandes experiências.

Figura 33 - Cena de Civilization VI, lançado em 2016.



Fonte: fórum Adrenaline[88].

Ferreira (2008), embora não utilize nomenclaturas, também descreve o modelo narrativo blocos de construção. Para o autor, esse tipo de estrutura multiforme pode ser construído de duas formas: a partir da inteligência artificial do sistema computacional ou a partir da interação entre os jogadores, através da Internet, por exemplo. Em ambos os casos, é possível a emergência de situações narrativas imprevistas.

Como explica o autor no trecho abaixo, é da segunda proposta que se utilizam os MUDs e MMOs:

> O segundo tipo seria aquele baseado em mecanismos de inteligência artificial onde o usuário teria possibilidades de ação ilimitadas, já que novas situações, não previstas por seus desenvolvedores, poderiam surgir no decorrer da interação homem-máquina. (...) uma outra maneira de se remover os limites impostos pela interatividade trivial seria através dos jogos em rede, sobretudo dos MMORPGs, onde a participação de outros jogadores interfere no desenrolar de suas histórias, fazendo surgir novas situações não previstas por seus desenvolvedores. (FERREIRA, 2008, p. 4)

Esse tipo de narrativa se dá em um sistema aberto, onde um banco de dados inicial se limita a fornecer as regras de funcionamento do ambiente, que passa a ser alterado e

[88] Disponível em https://adrenaline.uol.com.br/forum/threads/sid-meiers-civilization-vi.601414/. Acesso em mai. 2017.

atualizado pelos jogadores. Temos, portanto, a interatividade não-trivial (FERREIRA, 2006). Essa estrutura estaria mais próxima das histórias jogáveis do que dos jogos narrativos, utilizando-se majoritariamente da abordagem *bottom-up*.

Figura 34 - World of Warcraft, da Blizzard, um exemplo de MMORPG.

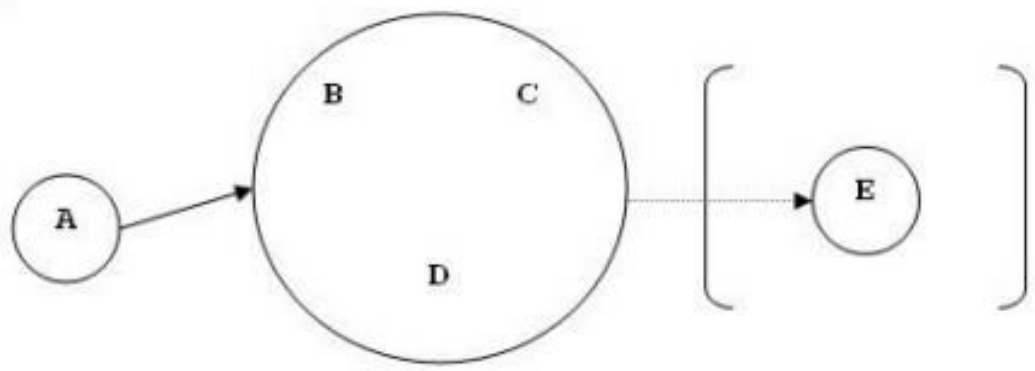
Fonte: site Techtudo[89].

Em games que se utilizam desse modelo narrativo, a interação entre os jogadores é guiada pela premissa do jogo e pelos seus elementos lúdicos, que compreendem, entre outros aspectos, a representação do jogador no ambiente virtual e as ações e escolhas que lhe são permitidas. A forma como os jogadores interagem uns com os outros e os resultados dessa interação, contudo, dependerão essencialmente do compartilhamento da experiência entre aquele rol específico de personalidades (OWEN, 2013).

Jonas Carlquist (2002) explica que esse modelo, cujo esquema pode ser observado abaixo, é totalmente não-linear. O jogador inicia o jogo na seção A, porém depois disso o que ele faz é totalmente opcional:

[89] Disponível em http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/world-of-warcraft.html. Acesso em mai. 2017.

Figura 35- A estrutura não-linear de Carlquist.



Fonte: CARLQUIST, 2002, p. 41.

Outro aspecto importante destacado por Carlquist (2002) é que esse tipo de estrutura, que geralmente não possui um “final” normal, encoraja a exploração e as escolhas pessoais. Por outro lado, o autor afirma que esse modelo não conta uma história propriamente dita, tendo o *gameplay* como foco primordial.

Majewski (2003) destaca que, no modelo blocos de construção, a história existe essencialmente na mente do jogador e, caso ele o deseje, em discussões posteriores. Assim, diferentemente dos jogos não-narrativos, existe de fato uma espécie de narrativa implícita nesses jogos.

CONCLUSÃO

Embora nem todos os jogos se proponham a contar uma história, é fácil perceber que a narrativa tem sido uma presença cada vez mais frequente nos videogames. Seja para motivar as ações do jogador ou para criar universos ficcionais que serão transpostos para outras mídias, como o cinema e os quadrinhos, a narrativa tem conquistado seu espaço nos videogames, que, aos poucos, vão começando a entender suas especificidades no que se refere à contação de histórias.

Ainda que os jogos digitais se apropriem de algumas ferramentas narrativas das mídias que o precederam, em especial do Cinema, em um processo conhecido como remediação, e ainda que seja possível aplicar aos jogos alguns conceitos já utilizados para estudo e compreensão dessas outras mídias, é inegável que os games possuem características que os diferem significativamente de outros meios de comunicação, mesmo dos audiovisuais, demandando do pesquisador, portanto, uma nova forma de olhar para a narrativa. Uma dessas principais idiossincrasias dos games é a interatividade (ou agência), que inclui um novo elemento na equação narrativa: o jogador.

Tendo a interferência do jogador como elemento importante a considerar e possuindo a capacidade de comportar o que Janet Murray chama de "narrativas multiformes", os games passaram a estruturar-se de diversas formas, permitindo ao jogador maior ou menor grau de ingerência sobre a trama narrada. A partir da revisão bibliográfica de autores que já se debruçaram sobre esse tema e da identificação das estruturas por eles elencadas em jogos disponíveis no mercado, concluímos que a estrutura mais comum nos videogames é também a que permite o menor grau de agência do jogador sobre a história que se desenrola. Chamada por Majewski e Schell de "colar de pérolas", por Carlquist de "história linear" e por Sheldon de "python", essa estrutura tem como principal característica alternar momentos narrativos, quando a história é transmitida ao jogador através principalmente de *cutscenes*, com momentos de gameplay. Assim, narrativa e gameplay praticamente não se misturam, e a interação do jogador se dá somente no âmbito do gameplay.

Outra estrutura identificada pelos autores é a "ramificação narrativa", a qual apresenta um ou mais pontos de bifurcação nos quais o desenrolar da narrativa, cuja trama comporta variações, é determinado pelo jogador, a partir da escolha de uma entre duas ou mais opções. Para evitar a "explosão combinatória" apontada por Schell, é comum que os games com vários pontos de ramificação possuam momentos em que os diferentes "caminhos" narrativos

se reúnem novamente, podendo ou não haver novas bifurcações posteriores. Nesse tipo de estrutura, é muito importante despertar no jogador a sensação de que suas escolhas de fato "importam", advindo daí a necessidade de fornecer feedbacks imediatos em pontos de decisão.

A terceira estrutura narrativa identificada é aquela que Majewski chama de "parque de diversões". Tal estrutura é denominada por Carlquist de "ramificação narrativa" – a mesma nomenclatura da estrutura anteriormente elencada, portanto -, e por Sheldon de "teia". Nesse tipo de estrutura, o jogador possui liberdade para explorar um vasto mundo fictício, resolvendo as missões, popularmente conhecidas pelo mote inglês *quests*, na ordem em que desejar. Muitas vezes, cabe ao jogador, ainda, decidir quais missões secundárias (ou *side quests*) irá executar, não sendo necessário que complete todas elas para chegar ao final do game, o que implica em acessar ou não determinados personagens, tramas secundárias ou até espaços do jogo. Entretanto, apesar da maior liberdade que esse tipo de estrutura oferece, é comum haver um arco dramático maior e pré-roteirizado que precise ser percorrido na ordem correta e em sua inteireza para que se conclua o jogo.

A estrutura "modular" foi apresentada, dentre os autores estudados, apenas por Sheldon, o que indica que sua utilização nos games não é tão comum quanto a das outras estruturas elencadas. Nela, a história narrada começa e termina sempre da mesma forma, mas cabe ao jogador decidir inteiramente sua trajetória. A diferença entre as estruturas "parque de diversões" e "modular" é que esta possui desenrolar ainda mais livre, sendo possível ao jogador, por exemplo, ir diretamente do começo ao fim da narrativa sem percorrer suas partes intermediárias, algo que a estrutura "parque de diversões" não permite.

A última estrutura identificada é a "blocos de construção", conforme nomenclatura utilizada por Majewski. Schell, por sua vez, denomina essa mesma estrutura de "máquina de histórias", em referência ao fato de que, nesse modelo, cabe ao desenvolvedor do jogo criar não uma trama propriamente dita, mas um sistema que permita que a interação do jogador com o próprio jogo ou com outros jogadores gere a narrativa, a partir da emergência de sequências de eventos interessantes. De todas as estruturas identificadas, esta é a única que possui interatividade não-trivial, ou seja, que permite a ocorrência de situações não previstas pelos desenvolvedores. Todas as outras, possibilitem maior ou menor grau de ingerência do jogador sobre a trama, possuem interatividade trivial, uma vez que todas as possibilidades narrativas estão armazenadas no banco de dados do jogo, já tendo sido previstas pelos desenvolvedores.

Com esse inventário de estruturas narrativas de games, não esperamos exaurir o assunto, mas preparar o terreno para discussões posteriores e facilitar a futura proposição de novas configurações narrativas. Produtos altamente versáteis e que se modificam no mesmo ritmo acelerado em que se modificam as tecnologias empregadas em sua produção e fruição, os videogames continuarão forçando os limites da narrativa e testando novas formas de incluir o jogador na história que se joga, o que certamente já ocorre mesmo enquanto estas linhas são digitadas.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. **Cibertexto - Perspectivas sobre a Literatura Ergódica.** Ed. Pedra de Roseta: Lisboa, 2005.

ANG, Chee Siang. Rules, Gameplay, and Narratives in Video Games. In **Simulation & Gaming: An Interdisciplinary Journal of Theory, Practice and Research.** California: Sage Publications, vol 37, n 3, set 2006, pp. 306–325.

AUDI, Gustavo M. **Jogos narrativos de videogame: criação e manutenção do estado de imersão.** Dissertação de Mestrado para o Programa de Pós-Gradução em Comunicação. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2012. Disponível em http://www.ppgcom.uerj.br/teses/2012/02/. Acesso em: 15 jul. 2017.

BOLTER, Jay D. e GRUSIN, Richard. **Remediation. Understanding New Media.** Massachusetts: MIT Press, 2000.

CARDOSO, Erick S. *Final Fantasy* e Cinema: A evolução audiovisual nos *videogames*. In **Proceedings of SBGames '08: Art & Design Track**. VII Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment. Belo Horizonte, 10-12 novembro 2008, pp. 11-20. Disponível em: http://www.sbgames.org/papers/sbgames08/Proceedings-SBGames-AD-2008-Final-CD.pdf. Acesso em 16 dez. 2017.

CARLQUIST, Jonas. Playing the Story - Computer Games as a Narrative Genre. In **Human It.** Borås: University of Borås, vol 6, n 3, pp 7-53, 2002.

CHATMAN, Seymour. **Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film.** Ithaca and London: Cornell University Press, 1978.

CRUZ, Dulce Maria. Tempos (pós-) modernos: a relação entre o cinema e os games. In **Revista Fronteiras**. Rio Grande do Sul, vol 7, nº 3, setembro-dezembro 2005, pp. 175-184. Disponível em: http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/6390. Acesso em 16 dez. 2017.

ELIAS, Herlander. A nova geração de videojogos FPS – First person shooter. In **Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação.** Universidade do Minho, Braga, 6 – 8 de setembro de 2007.

FALCÃO, Leo. **O Discurso Lúdico: Um Estudo Sobre A Narrativa Dos Jogos.** Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco – Recife, 2015. Disponível em http://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/15173. Acesso em: 15 jul. 2017.

FENDT, Matthew W., HARRISON, Brendt, WARE, Stephen G., CARDONA-RIVERA, Rogelio E., ROBERTS, David L. Achieving the Illusion of Agency. In: **Interactive Storytelling. ICIDS 2012. Lecture Notes in Computer Science**, Berlin, Heidelberg: Springer, 2012.

FERREIRA, Emmanoel. Games narrativos: dos *adventures* aos MMORPGs. In: Seminário de jogos eletrônicos, educação e comunicação, 4, 2008, Salvador. **Anais do IV Seminário de jogos eletrônicos, educação e comunicação**, Salvador: UNEB, 2008. Disponível em http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario4/trab/emf.pdf. Acesso em: 29 jun. 2017.

_____. As narrativas interativas dos games: o cinema revisitado. In: **Revista Eco-Pós.** Rio de Janeiro, vol. 9, nº 1, janeiro-julho 2006, pp. 155-166.

FRAGOSO, Suely. A experiência espacial dos games e outros medias: notas a partir de um modelo teórico analítico das representações do espaço. In **Comunicação e Sociedade**. Braga, vol. 27, 2015, pp. 195-212.

GAIO, Rui Miguel R. Migrações do som no Cinema para os Videojogos: Associações promovidas pelas combinações audiovisuais em sessões de jogo. In **Revista Intersemiose**. Pernambuco, ano II, nº 4, julho-dezembro 2013, pp. 185-193. Disponível em: http://www.neliufpe.com.br/wp-content/uploads/2014/02/10.pdf. Acesso em: 16 dez. 2017.

GOMES, Renata. A Poética dos Tempos Mortos: diálogos entre o cinema e o videogame. In **Revista Mídia e Cotidiano.** Niterói, UFF, vol 10, dez. 2016.

HERMAN, David. Towards a Transmedial Narratology. In RYAN, Marie-Laure (org). **Narrative across media: The Languages of Storytelling.** Nebraska: University of Nebraska Press, 2004.

HOWELLS, Sacha A. Watching a Game, Playing a Movie: When Media Collide. In KING, Geoff e KRZYWINSKA, Tanya (org.). **Screenplay. Computer Games/Cinema/Interfaces**. Londres, Wallflower Press, 2002.

KING, Geoff e KRZYWINSKA, Tanya. Computer Games / Cinema / Interfaces. In **Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference**. Tampere: Tampere University Press, 2002. Disponível em: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.41114.pdf. Acesso em: 16 dez. 2017.

KLEVJER, Rune. In Defense of Cutscenes. In **Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference**. Tampere: Tampere University Press, 2002. Disponível em: http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.190.1300&rep=rep1&type=pdf. Acesso em: 15 jul. 2017.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

MAJEWSKI, Jakub. **Theorising Video Game Narrative**. Dissertação apresentada para a obtenção do grau de mestre em filme e televisão. Centre for Film, Television & Interactive Media School of Humanities & Social Sciences - Bond University, 2003. Disponível em: http://www.cs.vu.nl/~eliens/.CREATE/local/story/mthesis_jakub.pdf. Acesso em: 29 jun. 2017.

MATEAS, Michael and STERN, Andrew. Build It to Understand It: Ludology Meets Narratology in Game Design Space. In **Proceedings of the 2005 DiGRA Internacional Conference.** Vancouver, Canada, Jun 16-20, 2005. Disponível em:

http://www.digra.org/digital-library/publications/build-it-to-understand-it-ludology-meets-narratology-in-game-design-space/. Acesso em: 15 jul. 2017.

MCGANN, Neal. **Watching Games and Playing Movies: The Influence Of Cinema On Computer Games.** Dissertação de Mestrado submetida ao Dublin Institute of Technology, 2003.

MCGONIGAL, Jane. **A Realidade em Jogo.** Rio de Janeiro: Bestseller, 2012.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck, o futuro da narrativa no ciberespaço**; tradução Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NEEVES, Joe. **How does the use of narrative affect the interactivity of video games?**, 2016. Disponível em: https://static1.squarespace.com/static/569f7ec14bf118f6b67f82d0/t/587d1a30d482e9504a37dcb0/1484593749393/Research+Report+Draft+Final.pdf. Acesso em: 15 jul. 2017.

OWEN, David. The Ilusion of Agency and the Affect of Control Within Videogames. In WYSOCKI, Matthew (org.). **Ctrl – Alt – Play. Essays on Control in Video Gaming**. North Carolina: McFarland & Company, 2013.

PICOLO, Clarissa M. Jogos eletrônicos e narratologia: aprofundando noções de interatividade na narrativa. In **Anais do V Simpósio Nacional ABCiber**. Santa Catarina: UDESC/UFSC, 16-18 nov., 2011. Disponível em: http://abciber.org.br/simposio2011/anais/Trabalhos/artigos/Eixo%204/4.E4/57-81-1-RV.pdf. Acesso em: 15 jul. 2017.

PINHEIRO, Cristiano Max e BRANCO, Marsal Alves. Uma tipologia dos games. In **Revista Famecos.** Porto Alegre, PUCRS, nº 15, jul. 2006. Disponível em: http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/889/9011. Acesso em: 15 jul. 2017.

RYAN, Marie-Laure. **Peeling the Onion: Layers of User Participation in Digital Narrartive Texts**, 2011. Disponível em: http://www.marilaur.info/onion.htm. Acesso em: mai. 2017.

_____. From Narrative Games to Playable Stories. In **Storyworlds: A Journal of Narrative Studies**, vol. 1, n 1, 2009, pp 43-59.

_____. Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal Relations. In **Interactive Storytelling Proceedings of 1st ICIDS**. Eds. Nicolas Szilas and Ulrike Spierling. Berlin: Springer Verlag, 2008, pp 6-13. Disponível em: http://www.marilaur.info/plottypes.pdf. Acesso em: mai. 2017.

_____. **Narrative across media: The Languages of Storytelling.** Nebraska: University of Nebraska Press, 2004.

SANTAELLA, Lucia e FEITOZA, Mirna (org). **Mapa do Jogo. A diversidade cultural dos games.** São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SCHELL, Jesse. **The art of game design. A book of lenses.** Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

SHELDON, Lee. **Character Development and Storytelling for Games**. Boston: Thomson Course Technology PTR, 2004.

SILVA, Raphael Schmitz e TRISKA, Ricardo. Discutindo uma Terminologia para os Videogames: da jogabilidade ao gameplay**.** In **4º Congresso Sul Americano de Design de Interação**, 2012. Disponível em https://www.academia.edu/10438530/Discutindo_uma_Terminologia_para_os_Videogames_da_jogabilidade_ao_gameplay_-Discussion_on_Videogames_Terminology_from_playability_to_gameplay. Acesso em abr. 2018.

SOUSA, Henrique Alves. **Writing for the player. Adapting a traditional screenplay into an interactive format.** Dissertação de Mestrado em Som e Imagem. Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa, 2013.

TOPRAC, Paul. The Psychology of Control and Video Games. In WYSOCKI, Matthew (org.). **Ctrl – Alt – Play. Essays on Control in Video Gaming**. North Carolina: McFarland & Company, 2013.

VIEIRA, Alice. Imaginário, ficção, cotidiano: termos da mesma equação? In **Comunicação & Educação**, São Paulo, nº 91, p. 93 - 104, maio a agosto de 1997.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**; tradução de Ana Maria Machado. 2.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.