

**EXPLORANDO MUNDOS ESPECIAIS:**  
**Estruturas Narrativas Aplicadas à Concepção**  
**e Avaliação de Games**

Leo Falcão

orientação

Prof. Dr. André Neves

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE DESIGN  
PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN E ERGONOMIA**

**EXPLORANDO MUNDOS ESPECIAIS:**

**Estruturas Narrativas Aplicadas à Concepção  
e Avaliação de Games**

Leo Falcão

Dissertação apresentada à banca de  
Pós-Graduação em Design e Ergonomia da  
Universidade Federal de Pernambuco como  
requisito para obtenção do grau de Mestre.

orientação

Prof. Dr. André Neves

**Recife, junho de 2008.**

**Falcão, Leo**

**Explorando mundos especiais: estruturas narrativas aplicadas à concepção e avaliação de games / Leo Falcão. – Recife: O Autor, 2009.**

**110 folhas: il., fig., tab., gráf., quadros.**

**Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. CAC. Design, 2009.**

**Inclui bibliografia, apêndices e anexos.**

**1. Jogos eletrônicos. 2. Vídeo Games – Desenho. 3. Narrativa. I.Título.**

**745.2  
745.2**

**CDU ( 2.ed. )  
CDD (22.ed.)**

**UFPE  
CAC2009-13**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN**

**PARECER DA COMISSÃO EXAMINADORA**  
**DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE**  
**MESTRADO ACADÊMICO DE**  
**LEONARDO HENRIQUE LAGO FALCÃO**

***“Explorando Mundos Especiais: Estruturas narrativas aplicadas à  
concepção e avaliação de games.”***

**ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: DESIGN E ERGONOMIA**

A comissão examinadora, composta pelos professores abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o candidato LEONARDO HENRIQUE LAGO FALCÃO **APROVADO COM DISTINÇÃO**.

Recife, 22 de julho de 2008.

  
Prof. André Menezes Marques das Neves (UFPE)

  
Prof. Fábio Ferreira da Costa Campos (UFPE)

  
Prof. Paulo Carneiro da Cunha Filho (UFPE)

## **DEDICATÓRIA**

Para os que tombaram apenas pelo tempo

Eisner, Kubrick, Hitchcock, Kafka, Lovecraft, Wilder, Welles, Fellini, Truffaut, Lispector, Antonioni, Kurosawa, Méliès, Assis, Dostoiévski, Poe, Eisenstein, Vertov, Asimov, Grimm, Esopo, Tolkien, Mann e Calvino;

e para os que continuam construindo a eternidade

Gaiman, Baricco, S. Clarke, Eco, Auster, Carrière, Gilliam, von Trier, Coen, Burton, Wong, Miazaki, Saramago, Anderson, Kaufman, Claremont e Coutinho.

## AGRADECIMENTOS

A existência e eventual pertinência deste trabalho se deve ao apoio e encorajamento de muitas pessoas, que não posso deixar de citar:

Tânia, mãe, mentora, cúmplice, inspiração e porto seguro em todos os aspectos e em todas as horas, por mais energia que isso possa demandar;

João e Adriana, mentores nas artes narrativas e amados nas artes afetivas, os primeiros que me fizeram enxergar as estruturas;

Martim, meu anti-herói e anti-mentor, com tudo o que isso acarreta;

Eduardo (*in memoriam*), que me ensinou que não se deve tirar a vida por menos;

Eduardo, ligação pragmática e afetiva com o rigor científico, e também meu primeiro parceiro prático na arte de discutir;

Gustavo e Karina, irmãos-em-armas, ponto de partida e de chegada de muitos dos meus movimentos criativos;

Thiago, pícaro amigo que divide contas a pagar e dramas a lidar;

Teo, pupilo potencial que se tornou mentor factual;

Felipe, aliado bravo e essencial na aproximação da caverna oculta;

Bruno, Luiz, Mateus, Vinícius, Diego e Frank, interlocutores mais do que fundamentais, ponto de encontro entre meu mundo comum e meu mundo especial;

Fábio, propositor de debates instigantes e contribuinte fundamental para este exercício de pragmatização do abstrato;

Clylton, que carrega com leveza o pesado fardo de mentor-mor;

André, arauto, mentor, guia, guardião de limiar e principal força-motor desta pequena aventura;

e Cecilia, my own personal goddess.

## **RESUMO**

Esta pesquisa procura lançar bases teóricas para uma metodologia de concepção e avaliação dos aspectos narrativos dos games. Iniciando com uma crítica ao estado da arte, constata que a academia está apenas começando estudos específicos sobre o assunto. Adotamos a narratologia como guia epistemológico, verificando sua funcionalidade em formas narrativas anteriores e propondo um repertório de abordagens metodológicas aplicadas ao contexto dos games. Por fim, apresentamos caminhos para estudos mais aprofundados e possibilidades de aplicação prática dentro da própria indústria.

**Palavras Chave:** narrativa, concepção, criação, avaliação, games, game design.

## ***ABSTRACT***

*This research aims to release a theoretical basis for a methodology of conception and evaluation of narrative aspects in games. We start with a review of the state of art, assuming that the academy is only in first steps on the studies regarding storytelling. Then, we adopt narratology as an epistemological guide, verify its functionality in previous narrative forms, and purpose a repertoire of methodological approaches in the context of games. Finally, we present possible paths for deeper studies and practical application within the games industry.*

**Keywords:** *storytelling, narrative, conception, creation, evaluation, games, game design.*

## **SUMÁRIO**

<b>1 PRÓLOGO</b>	<b>04</b>
<b>2 PONTO DE PARTIDA</b>	<b>08</b>
2.1 MOTIVAÇÃO	09
2.2 ESTADO DA ARTE	11
2.3 A NARRATIVA ESTÁTICA	14
2.4 INSTRUMENTAL TEÓRICO	18
2.5 PONDERAÇÕES	22
<b>3 PREPARAÇÃO PARA A JORNADA</b>	<b>27</b>
3.1 ESTRUTURALISMO E CRIATIVIDADE	28
3.2 ELEMENTOS DA NARRATIVA	32
3.3 ELEMENTOS FORMAIS	38
3.4 TIPOS DE NARRATIVA	40
<b>4 APROXIMAÇÃO DA CAVERNA</b>	<b>43</b>
4.1 DISCURSO LÚDICO	44
4.2 DRAMATIS PERSONAE	47
4.3 MAPAS NARRATIVOS	52
4.4 USOS SISTEMÁTICOS	62
<b>5 ESTRADA DE PROVAS</b>	<b>64</b>
5.1 MAPA NARRATIVO DE <i>FAHRENHEIT</i>	65
5.2 ESTRUTURA DRAMÁTICA	68
5.3 PERSONAGENS	81
5.4 ELEMENTOS RETÓRICOS	87
5.5 SOBRE A ABORDAGEM PROPOSTA	90

<b>6 RETORNO COM O ELIXIR</b>	<b>95</b>
6.1 CONSIDERAÇÕES	95
6.2 CONTRIBUIÇÕES	97
6.3 DESDOBRAMENTOS	98
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>100</b>

## 1 PRÓLOGO



Fig. 1: pintura rupestre, uma das primeiras manifestações narrativas da humanidade.

Os primeiros registros narrativos da humanidade remontam à sua própria gênese: à medida que a habilidade especial de articular uma linguagem oral ia sendo desenvolvida, pinturas rupestres se proliferavam nas paredes das cavernas, contando as caçadas e visões dos dias. Não muito tempo depois, era hábito freqüente reunir-se em grupo ao redor da fogueira, os olhares atravessando o balançar das chamas rumo ao escuro, entregando a imaginação às palavras de oradores habilidosos. Um complexo sistema de signos tornava-se cada vez mais complexo, mediando a própria percepção da realidade. A narrativa, um dos usos primários da linguagem, tomava lugar nobre dentro destes mecanismos. Desde que começou a se entender enquanto ser, a humanidade vem cultivando este fascínio por contar e ouvir histórias.

A noção de jogo não se distancia tanto da narrativa. Inicialmente, e a exemplo de outros animais, crianças primitivas simulavam situações das mais diversas: combates, caçadas, família. À medida que a linguagem e o próprio pensamento se tornavam mais complexos, novas formas de jogo iam sendo criadas. Permeando várias dimensões da

condição humana, o jogo também terminou se tornando um elemento fundamental da cultura. E, tendo começado como simulação de situações, o jogo se caracterizava, deste modo, como uma forma narrativa aberta e emergente. Esta capacidade de sintetizar universos dramáticos deixa transparecer no jogo uma natureza narrativa intrínseca.

Há, de fato, diversas congruências entre estes dois elementos culturais. Se, por um lado, a narrativa vai se diversificando em meios no decorrer da história, ganhando formas cada vez mais sofisticadas de manifestação – da linguagem oral, passando pela escrita, ao cinema, e então para as novas mídias contemporâneas –, por outro, o jogo também se refina em termos de complexidade e formas: da simulação à abstração, cria-se um paradigma autônomo, que se potencializa num dos meios mais expressivos do nosso tempo. Entendemos isto quando consideramos estes elementos como representações de alguns impulsos básicos do ser humano: contar e ouvir histórias, simular microcosmos momentâneos em que limites impostos são superados, saciando uma necessidade competitiva igualmente fundamental. Narrativa e jogo atuam, neste sentido, em campos convergentes.

O século XX testemunha a instauração de uma tecnocracia embutida nas rotinas cotidianas. O cinema, forma narrativa que melhor expressa a transição de uma produção técnica motora para operações estéticas (apreensão, representação e interpretação da realidade) necessariamente mediadas por máquinas, torna-se o mais popular e rentável meio de entretenimento. Este evento muda radicalmente a maneira de lidar com as histórias, além de refletir uma tendência natural da humanidade em assimilar cada vez mais a tecnologia nas suas atividades diárias.

Notamos que os jogos eletrônicos (games), por sua vez, ganham mais espaço, chegando na virada do milênio ao posto de um mercado igualmente forte: recentemente, segundo informação divulgada pelo Guinness Book, o game Grand Theft Auto 4 se tornou o produto de entretenimento mais vendido da história no dia de seu lançamento, superando em faturamento todas as estréias mundiais de filmes até hoje. Além do aspecto mercadológico, testemunhamos uma progressiva aproximação destas indústrias – como a migração de roteiristas de cinema para a concepção de games –, retomando aquele compartilhamento inicial de impulsos narrativos e lúdicos. O game, deste modo, pode ser o grande herdeiro do cinema no papel de campo de experimentação da narrativa contemporânea.

Apesar da notória proximidade, no entanto, a narrativa ainda encontra resistência para ser considerada um aspecto integrado na produção do game – seja no âmbito mercadológico ou no acadêmico. Embora seja valorizada enquanto agregador de valor ao jogo, não há um movimento contundente de integrar a narrativa ao processo de produção do game numa maneira mais sistemática, restringindo-a a uma abordagem meramente intuitiva.

Nos capítulos seguintes, vamos procurar mostrar como se dá essa falta de sistemática, suas conseqüências e necessidades imediatas, com o propósito principal contribuir para utilizar melhor os potenciais aqui descritos, integrando as duas realidades – narrativa e games – numa via de mão dupla. Deste cenário mais amplo, nossa análise se desdobra na busca de parâmetros que formem um instrumental teórico-prático para a concepção e avaliação narrativa para games. Para tanto, propomos uma aplicação da abordagem estruturalista.

A descrição da nossa pesquisa se divide nos próximos cinco capítulos deste documento: após esta introdução, passamos a uma avaliação crítica do estado da arte, tentando contextualizar melhor o problema e justificando nossa escolha epistemológica; em seguida, introduzimos o instrumental teórico advindo da narratologia estruturalista e algumas de suas aplicações no cinema, forma narrativa que melhor introduz a convergência midiática a que estamos submetidos; depois, propomos um modelo narratológico específico, de modo a abranger todos os aspectos da narrativa no jogo; apresentamos, então, um estudo de caso como forma de exemplificar a aplicação do modelo de abordagem metodológica na avaliação de um jogo; finalmente, traçamos algumas conclusões acerca do experimento e da narrativa lúdica em si.

## 2 PONTO DE PARTIDA



Fig. 2: screenshot de *Grim Fandango*, da LucasArts (1998).

O conteúdo deste capítulo está distribuído em 5 seções: na primeira, apresentamos nossas motivações iniciais para o trabalho de pesquisa, analisando a narrativa no atual cenário do mercado de games; a segunda faz um apanhado do estado da arte com críticas pontuais e considerações, verificando o que tem sido produzido sobre o nosso objeto de estudo; a terceira parte apresenta a análise da narrativa de um game para verificar eventuais lacunas no que já está sistematizado; a quarta parte faz uma leitura genérica do estado da arte, expondo um conflito epistemológico que procuramos conciliar estabelecendo uma postura acadêmica multidisciplinar; por fim, a última parte faz considerações sobre o que foi discutido e propõe um instrumental teórico básico a ser utilizado e aprofundado no nosso trabalho.

## 2.1 MOTIVAÇÃO

Iniciamos nossa jornada contextualizando nosso problema no atual cenário teórico e mercadológico dos games. O processo de acesso às novas tecnologias, cujo maior emblema está na popularização dos computadores pessoais e na comercialização de diversos aparelhos digitais para uma parcela cada vez maior da população, fez com que indústrias de entretenimento eletrônico e outras atividades correlatas crescessem significativamente nos últimos trinta anos. Mais especificamente em relação aos jogos eletrônicos, o salto técnico é evidente: das primeiras experiências com jogabilidade elementar até as mais sofisticadas formas de compactação e processamento de dados, os aparelhos de hoje são capazes de apresentar formas hiper-realistas e mecanismos de jogo que estimulam ao extremo nossa capacidade sensorial e motora, proporcionando uma experiência de imersão sem precedentes na história da humanidade. Em convergência a esse aperfeiçoamento tecnológico, nossa própria percepção se modifica, estando aberta aos estímulos eletrônicos a que estamos cada vez mais expostos no cotidiano. Cria-se, desta forma, uma interface sensorial, interativa e comportamental que não ocupa um lugar específico, mas se manifesta virtualmente onde quer que exista um terminal acessível pelos nossos sentidos (MANOVICH, 2000).

Mas não é só dentro desse aspecto prático e cotidiano que os games se tornaram mais complexos nestes últimos anos. As alternativas tecnológicas tornaram possível a exploração de aspectos extrínsecos à simples jogabilidade casual. Valendo-se de elementos de linguagem advindos de formas de expressão consagradas, como a literatura e, sobretudo, o cinema (GOSCIOLA, 2005; MANOVICH, op. cit.), alguns jogos eletrônicos

incorporaram – a exemplo de tradições lúdicas de natureza mais complexa como os RPGs – uma instância fundamental da linguagem humana: a narrativa.

Paradoxalmente, até hoje, a indústria de jogos tem dedicado relativamente pouca atenção aos aspectos narrativos de seus produtos. A criação dramática tem sido sobretudo intuitiva, baseada num imaginário comum aos envolvidos na programação e design dos jogos, sempre submetida a uma jogabilidade restrita, privada de uma maior consistência retórica ou desdobramentos mais complexos que se integrem ao todo de forma orgânica. Basta ver que, mesmo com todas as características semelhantes entre games e cinema, só recentemente roteiristas profissionais de cinema foram contratados para desenvolver roteiros e cenários.

As ferramentas narrativas desenvolvidas pela indústria se resumem, em geral, a mecanismos de mediação do jogo, com a narrativa emergindo diretamente das ações do usuário (vamos falar disto com maiores detalhes no próximo tópico). O que existe, quando muito, é uma série de parâmetros formais, mediados por aplicativos diversos. Não há uma noção de que tais parâmetros, a exemplo de outros tipos de estruturas narrativas, precisam de conteúdos que os alimentem e lhes dêem consistência e coerência – o que, aliás, é função da própria formulação do discurso narrativo. Esta ausência de instrumental limita o repertório temático, dramático e discursivo a alguns poucos caminhos possíveis.

Por muito tempo, este repertório limitado parece ter sido suficiente para manter o interesse do público em geral, mesmo porque a jogabilidade de lançamentos recentes como o PS3 e o Wii ainda é o principal critério de escolha. No entanto, à medida em que este público vai intensificando sua vivência e se tornando mais exigente com a

experiência do jogo, estando já habituado a tais inovações na jogabilidade, um melhor nível técnico e criativo vai se mostrando necessário. Mais do que programar parâmetros de funcionamento da narrativa emergente no jogo, o apelo dramático em si surge como um elemento fundamental de imersão, oferecendo caminhos e desdobramentos tão variados quanto consistentes, convidando, assim, o jogador a vivenciar uma experiência mais intensa. Neste sentido, parece importante aproximar o diálogo entre academia e indústria, visto que o problema da narrativa, já existente, tende a se acentuar.

Partindo da idéia de que certos procedimentos, métodos ou rotinas podem ser utilizados como estímulo ou sistematização de idéias, propomos rastrear, elencar e descrever uma série de ferramentas conceituais, advindas prioritariamente da narratologia (porém conjugadas com outras perspectivas teóricas e metodológicas), que sejam úteis para facilitar o processo criativo.

## 2.2 ESTADO DA ARTE

A indústria de videogames se formatou a partir de companhias de tecnologia, inicialmente como desdobramentos ou curiosidades de experiências científicas, até o advento de uma atividade entretiva (e econômica) autônoma. A popularização do computador a partir da década de 80 fez com que os games voltassem com ainda mais força após um período de quebra da indústria.

Academicamente, é também dentro das ciências da computação que encontramos um maior número de textos relacionados à sistematização e experimentação no processo de produção de games. Em revistas acadêmicas internacionais como a *Science Direct*, poucos artigos são dedicados à narrativa, todos também focados em ferramentas ou

outros mecanismos de mediação dramática. Antologias como a *Game Design Reader* (2006) e publicações como a *Games Studies* contam com um número igualmente pouco significativo de abordagens sobre a narrativa, e geralmente dentro de uma perspectiva ludologista, ou seja, focada estritamente na jogabilidade como elemento isolado, deixando de considerar outros aspectos como influentes na concepção, produção e performance do game, salvo algumas valiosas exceções (SIMONS, 2006).

No Brasil, o encontro da Sociedade Brasileira de Games (SBGames), organizado pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC), apresenta 4 trilhas de pesquisa: Computação, Indústria, Cultura e Arte & Design. Delas, a mais forte e numerosa é, de fato, a que provém dos estudos de computação. No documento publicado no último encontro (2007), encontramos, no que se refere a esta linha, apenas três artigos referentes à narrativa, todos lidando com *engines* de software propostos para intermediar parâmetros narrativos e audiovisuais, chegando a mecanismos extremamente sofisticados para isso. Agentes de Inteligência Artificial que medem a tensão dramática e evitam “pontas soltas” na história (BARROS & MUSSE, 2007), definem a visualização (enquadramento, montagem, etc.) de uma cena de acordo com o seu foco dramático (AZEVEDO & POZZER, 2007) e até propõem *quests* em RPGs eletrônicos a partir da interação do jogador (PEDROSO & BITTENCOURT, 2007) são alguns dos avanços descritos. Estas pesquisas se concentram, assim, na elaboração de engines que mediam estruturas pré-determinadas ou, no máximo, programadas. Pouco se pensa, ainda, em ferramentas que facilitem o processo de concepção criativa, preenchendo essas estruturas com temáticas e conteúdos que enriqueçam ou tornem mais complexa a história em que o game está inserido, permitindo

uma maior exploração do seu potencial de jogabilidade ou uma intensificação da sua experiência de imersão.

Só muito recentemente, estudiosos e profissionais de outras áreas começaram a contribuir com o conhecimento sistemático produzido para o assunto, oferecendo tanto outras abordagens possivelmente enriquecedoras quanto um maior rigor acadêmico nos aspectos relacionados à linguagem embutida nos games. Neste contexto, a área de *game design* também ganha importância especial no processo de produção. No Brasil, a linha de Arte & Design do SBGames tenta se posicionar como uma espécie de interface entre tecnologia aplicável e área artística-cultural. Nela, o número de trabalhos sobre a narrativa é maior do que em computação, em termos absolutos, inclusive. Os artigos variam de constatações básicas até uma tentativa de aprofundamento em aspectos narrativos específicos, numa perspectiva mais técnica.

A intenção de sistematização do processo proposta pela área de design é, sem dúvida, interessante enquanto perspectiva de conjugar esforços das ciências humanas e tecnológicas, mas não se diferencia muito, do ponto-de-vista dos estudos da narrativa, da abordagem da computação. No geral, os artigos de design oscilam entre uma visão ingênua e deslumbrada do universo de games, simplesmente identificando elementos comuns básicos como o conflito – usando referências dos próprios jogos e de uma cultura popular de ficção fantástica (GALEMBECK, 2007) –, a constatações ainda superficiais acerca das narrativas, mais tentando justificá-la enquanto objeto de estudo do que propriamente atacando o problema metodológico de forma mais direta (DUBIELLA & BATTAIOLA, 2007). Parece faltar a esta produção recente um maior embasamento teórico, com desdobramentos sistemáticos mais ousados a partir de uma melhor utilização do

conhecimento disponível de outras áreas. Há, ainda, constantes referências ao hipertexto, desconsiderando que os meios digitais contemporâneos guardam maior semelhança de linguagem com os meios audiovisuais do que com aqueles textuais (MANOVICH, 2000; GOSCIOLA, 2003).

As ciências da comunicação, de natureza interdisciplinar, apresentam uma perspectiva mais sóbria no tratamento do assunto. Há uma maior diversidade de fontes, com estudos mais direcionados para a linguagem das novas mídias (GOSCIOLA, 2005), estudos mais profundos sobre focalização narrativa (MACHADO DE SÁ, 2007) e desdobramentos aplicados de análises estruturais (FALCÃO et al, 2007b). Estes estudos são conjugados com um já estabelecido repertório narratológico, dramático e retórico, guardando também um rigor científico necessário ao estabelecimento de bases teóricas. Não se vê, porém, de uma aplicabilidade mais imediata do conhecimento teórico apresentado ao problema específico de uma metodologia direcionada aos games.

### 2.3 A NARRATIVA ESTÁTICA

Para constatar o parco instrumental teórico disponível sobre a narrativa em games, basta propor um exemplo prático: vamos tomar um jogo de relativo sucesso no mercado e tentar analisar seus aspectos narrativos utilizando o estado da arte atual.

Selecionamos o game analisado levando em consideração seu apelo dramático evidente, sua relativa complexidade narrativa e suas similaridades imediatas com a linguagem cinematográfica, guardando, portanto, uma aproximação de um modelo mais claro de narrativa. Assim, entendemos melhor o papel da narrativa no game, que tanto pode ser aplicada como um elemento de gameplay, fornecendo ao usuário um nível mais

profundo de imersão, quanto simplesmente se apresentar como contextualização de uma jogabilidade mais casual, pouco acrescentando à dinâmica de jogo em si, porém ainda assim contribuindo para a experiência do usuário.



Fig. 3: wallpaper de divulgação de *Fahrenheit – Indigo Prophecy*, da Atari (2005).

Neste intuito, tomamos como objeto a versão para PC do jogo *Fahrenheit – Indigo Prophecy*, lançado em 2005 pela Atari. Considerado um jogo “cinemático”, o peso da narrativa em *Fahrenheit* é inegável: o foco na trama e na narrativa visual conduzem a jogabilidade. É caracterizado, por conta disto, como um jogo do tipo *adventure*, em que os aspectos dramáticos são organicamente integrados à sua dinâmica.

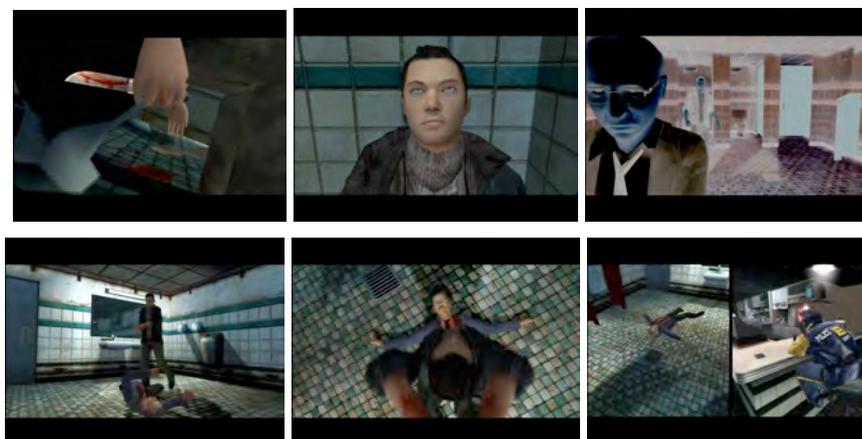


Fig. 4: seqüência inicial de *Fahrenheit*.

O jogo, de fato, começa com uma seqüência de abertura com créditos, bem similar a um filme. Logo em seguida, temos acesso à primeira cena do jogo: um *cutscene* mostrando o protagonista, Lucas, possuído por alguma força que o impele a cometer um assassinato no banheiro de uma lanchonete. Quando o personagem volta a si e vê o que acaba de fazer, o jogador toma controle e as tarefas do jogo começam – de esconder as pistas que ligam o avatar ao crime até envolver-se numa conspiração que envolve ritos ocultos da religião maia, artefatos alienígenas e até mesmo sofisticados agentes de inteligência artificial. Por outro lado, outros personagens (os policiais que investigam o crime e o irmão de Lucas) também são eventualmente controlados pelo jogador, que se vê construindo a trama à medida que a conhece.

Comparando walkthroughs e reviews de sites especializados com o instrumental teórico e metodológico atualmente disponíveis, podemos emitir uma opinião crítica a respeito da narrativa do jogo. Porém, como já foi constatado, publicações relativas ao game design dedicam sua maior parte às ferramentas de mediação e mecanismos de jogabilidade – a narrativa se resume a conceitos dispersos, como a “caixa de ferramentas

da narrativa” (ROLLINGS & MORRIS, 2000). Nela, encontramos elementos da narrativa audiovisual a serem verificados durante o período de criação da trama. Interessante notar que, para exemplificar com maior clareza esses os elementos, os autores usam na maior parte das vezes exemplos advindos do cinema, no mínimo reconhecendo uma maior maturidade da exploração narrativa neste paradigma, e no fim das contas admitindo que muito pode se aprender de formas dramáticas anteriores. Como exemplo emblemático, pontuamos a seguir os elementos desta caixa, já aplicados à análise de *Fahrenheit*:

Obstáculos (Obstacles)	<i>Sempre presentes, seja para obtenção de pontos de satisfação para os personagens quanto para avanço nos estágios da trama.</i>
Presságios / Antecipação (Foreshadowing)	<i>Na forma de cutscenes, há passagens usadas para contextualizar a passagem de estágio/progressão da história</i>
Personalização (Personalization)	<i>O drama do personagem é entendido através de uma imersão direta – sua motivação começa bastante pessoal, mas logo se torna simpática às pessoas ao seu redor e ao próprio mundo.</i>
Ressonância (Resonance)	<i>Apesar de haver narrativas em paralelo, não se constrói uma tensão mediante sua convergência.</i>
Resistência (Resistance)	<i>O avatar-protagonista não oferece resistência em tentar descobrir o que está por trás da trama, mas isso não afeta o resultado da história.</i>
Pontos Cruciais da Trama (Plot Points)	<i>Os pontos fundamentais da trama estão, em geral, bem distribuídos, revelando progressiva e consistentemente os mistérios da história, contribuindo assim para manter a tensão.</i>
Suspense (Suspense)	<i>Apesar da tensão constante, não há cenas significativas de suspense, talvez porque as cutscenes antecipem os pontos principais de cada cena/estágio.</i>
Tema (Theme)	<i>O tema em geral é bem amarrado, com referência ao ocultismo e à cultura maia, fazendo links com artefatos alienígenas – unindo, portanto, o fantástico à ficção científica, o que é bem adequado ao público-alvo.</i>
Resolução (Resolution)	<i>A resolução, porém, é um pouco frustrante, principalmente pela inserção de agentes de inteligência artificial (algo muito próximo da realidade imediata) numa trama prioritariamente fantástico; além disto, os finais possíveis são previsíveis e fáceis.</i>
Mudanças (Change)	<i>O protagonista passa por uma série de mudanças, assumindo seu papel de herói na história – a princípio por interesses pessoais, para então se dispor a se sacrificar pela humanidade, chegando até mesmo à sua própria morte.</i>

Quadro 1: avaliação de *Fahrenheit* pela caixa de ferramentas narrativas de Rollings & Morris [2000].

Podemos considerar, a partir desta primeira visão sobre os aspectos narrativos, que as aplicações fornecidas pelo atual estado da arte simplesmente apontam elementos na narrativa, sem uma análise mais profunda sobre cada um deles, e muito menos uma sistemática mais consistente, já que os enxergam isoladamente. Além disto, a carga intuitiva ainda é extremamente alta, exigindo do observador um conhecimento extrínseco ao contexto lúdico, numa postura crítica bastante subjetiva. Uma visão mais sólida e sistemática, de fato, se faz necessária, de modo a tornar mais profundas as diversas abordagens da narrativa em games, contemplando e explorando toda a sua complexidade.

## 2.4 INSTRUMENTAL TEÓRICO

Neste sentido, parece convir uma reflexão mais genérica, enxergando a questão teórica de forma mais abrangente. Mais do que eleger disciplinas ou áreas do conhecimento que lidem isoladamente com o problema, é necessário identificar uma abordagem epistemológica que realmente favoreça uma compreensão do uso da narrativa no universo dos games, estabelecendo um ponto de partida para desdobramentos sistemáticos mais imediatos.

O quase descaso da indústria de games para com os aspectos narrativos é refletido na academia, a partir de um conflito epistemológico ainda comum entre os estudiosos dos games: de um lado, acadêmicos que vêem os estudos de jogos como uma disciplina à parte, focados sobretudo na jogabilidade como principal elemento característico (e quase que exclusivo) dos games – os *ludologistas*; do outro, aqueles que enxergam o conhecimento reunido sobre as diversas formas narrativas como constituinte de uma teoria multidisciplinar dos jogos – os *narratologistas*.

É interessante afinarmos nossa reflexão com a do estudioso holandês Jan Simons (2006). Debruçando-se objetivamente sobre esse confronto teórico, ele estabelece princípios importantes tanto para entendermos de fato a importância da narrativa – e suas sistematizações já realizadas – no universo dos jogos eletrônicos, como também para direcionarmos uma perspectiva narratológica específica, caracterizando-a num formato sobretudo multidisciplinar, integrada às diversas áreas do conhecimento tangentes aos mecanismos funcionais dos games.

Um primeiro passo é reconhecer a narrativa como uma instância fundamental da linguagem humana: o tempo todo, nas mais diversas situações, usamos boa parte do nosso tempo para contar histórias. Essa atitude não ocorre como uma via de mão única – não se trata apenas de alguém que se interessa em relatar um fato, mas também de alguém disposto a ouvi-lo. A narrativa, da forma mais elementar até a mais complexa, está presente em todos os aspectos da vida humana. Esta condição, no entanto, desperta nos ludologistas uma certa reserva quanto a assimilar a narrativa como elemento sistêmico: é comum encontrarmos referências à narratologia como um “imperialismo acadêmico”, com espaço para provocações do tipo “se eu jogo pra você uma bola, eu espero que você a jogue de volta pra mim, e não que você pare de jogar e espere a bola começar a contar histórias” (ESKELIN, 2004, apud. SIMONS, 2006). É claro que, dada a imensa gama temática e estilística dos games, este argumento não se sustenta por muito tempo, considerando a variabilidade de pesos que a narrativa tem em diferentes jogos e o próprio caráter mais casual do que científico da provocação.

A atitude de Eskelin, no entanto, é emblemática de vários de seus correligionários teóricos, como Aarseth e Frasca – que, entre outras coisas, acusam os narratologistas de

“colonialismo acadêmico”. Há uma preocupação inicial, por parte da ludologia, em distanciar o game da narrativa, seguindo os mais diversos argumentos. Enumeramos aqui alguns deles, aproveitando-os para elucidar o próprio uso e a própria função da narrativa no âmbito dos games.

Um primeiro argumento ludológico diz respeito à questão do usuário. Um leitor / espectador / apreciador de uma narrativa seria, à princípio, um observador externo de uma história, ao passo que um jogador está “imerso”, por assim dizer, na atividade do jogo. Para rebater este argumento, bastaria recorrer às primeiras teorias sistematizadas do cinema (ANDREW, 2002; STAM, 2003), sem falar em analogias recentes que tratam mais diretamente do assunto (GOMES, op. cit.), para perceber que a imersão do jogador é muito parecida – para não dizer estruturalmente idêntica – com a de um espectador de cinema, portanto um usuário da narrativa.

Embora uma visão superficial da apreciação narrativa possa sugerir que o leitor de um livro está interessado “no que aconteceu” (visão retrospectiva de um fato), em contraponto a um jogador que se expõe ao que está “prestes a acontecer” (visão perspectiva), sabemos, por estudos que remetem aos formalistas do início do século XX (TODOROV, 2003), que o processo de apreensão de uma mensagem, por maior que seja o conhecimento prévio de uma história, relato ou descrição, ocorre de forma perspectiva, ou seja, com o receptor em questão submetendo-se (mais do que “submetido” em retrospectiva) às informações passadas à medida que elas vão sendo expostas.

Há também uma argumentação ludologista distinguindo “representação” (mais própria da narrativa) de “simulação” (diretamente ligada aos games). Aqui também, a

diferenciação é puramente uma questão de ponto de vista fenomenológico: em termos retóricos, games podem ser tão “representativos” – segundo Gérard Genette, lingüista (apud. SIMONS, 2006), sintéticos de eventos simbólicos narrados num certo contexto – quanto narrativas podem ser “simulações” – descrições imersivas de situações diversas ou especulações sobre acontecimentos virtualmente possíveis.

Esgotados os aspectos lingüísticos, a discussão chega à jogabilidade em si: o jogo está centrado em *regras*, enquanto a narrativa está centrada na *trama*. Aqui, podemos introduzir uma terceira corrente epistemológica presente no raciocínio de Simons: a assim conhecida “Teoria do Jogo”, proveniente da matemática e que se coloca, em relação às noções de ciências humanas presentes nos estudos de jogos, de forma muito mais precisa sobre o cerne do mecanismo da jogabilidade. Sendo o jogo uma atividade em que um ou mais tomadores de decisão *interagem* com condições propostas, regras são menos importantes do que objetivos e estratégias; são as possibilidades geradas por um certo dilema, portanto, que definem a trilha do jogo e seu resultado final. A função das regras, neste contexto, é limitada e não se configura, de fato, como o ponto fundamental.

Todas estas tentativas de distinguir os contextos teóricos de narrativas e games, ocasionando sempre em iniciativas malfadadas e infrutíferas, apontam para uma constatação natural muito mais útil, ao que nos parece, à questão: ao invés de focar nos elementos que distaciam, devemos procurar no que *aproxima* jogos e narrativa; ou, numa visão mais abrangente, verificar como se comportam nos games os elementos narrativos.

Se focarmos nos pontos de intersecção dessas duas áreas, podemos traçar um caminho teórico e metodológico muito mais válido: a narratologia surge, no âmbito dos

estudos de jogos, como mais um elemento útil para incrementar a experiência do jogador. O mecanismo do jogo e a narrativa, afinal, não se restringem a um discurso ficcional: estão presentes no cotidiano, quando precisamos tomar uma decisão ante qualquer problemática posta e / ou quando compartilhamos este fato com outrem e aprendemos sobre ele e com ele. Da mesma forma, em situações de representação e simulação, estas instâncias estão ativas.

Trazendo esta conclusão para uma sistematização epistemológica, podemos enxergar que o único modelo possível é aquele da cooperação interdisciplinar. A narratologia, reunindo em si conhecimentos de várias áreas – psicologia, antropologia, lingüística (VOGLER, 1997; FALCÃO et al., 2007a; 2007b) –, é legitimada como guia para a constituição do nosso arcabouço teórico, ainda que não exclusiva ou cerceadora; ao contrário, é colocada como um convite a abrir nossa mente e possibilitar vários caminhos para o pensamento.

## 2.5 PONDERAÇÕES

Num dos primeiros documentos acadêmicos cujo objeto de estudo é o jogo, Huizinga (2005) estabelece algumas características lúdicas da humanidade que se assemelham a uma estrutura dramática. O conceito de mimese de Platão (“imitação” da realidade), tão aplicado às artes narrativas, é colocado como princípio também de jogos, simulando situações competitivas. A lógica de resolução de um conflito, base para qualquer forma dramática, também é básica para jogos de qualquer natureza.

Em relação a jogos eletrônicos, é notória a importância da narrativa como mecanismo de imersão (GOMES, op. cit.). Ao mesmo tempo, há particularidades na sua

forma de comunicação que precisam ser levados em consideração. Deste modo, nossa proposta epistemológica visa combinar a tradição dos estudos narrativos – hoje já num nível muito amadurecido e profundo – com os princípios já identificados nos meios digitais, via ciências da comunicação, que conjuga em si conhecimentos já aplicados de computação e design.

Do que podemos notar do levantamento bibliográfico, as narrativas contemporâneas são melhor abordadas em estudos imbuídos dessa postura interdisciplinar. Estudiosos provenientes das ciências da computação, porém com a preocupação de integrar às suas pesquisas matérias outras como teoria do cinema (MANOVICH, 2000) e teoria literária (MURRAY, 1997) têm alcançado melhores resultados ao direcionar princípios de linguagem para os novos meios. No mais, conhecendo essa carência no que diz respeito de modo mais específico às narrativas para jogos, é natural recorreremos aos estudos de formas narrativas anteriores, o que, sendo uma área já muito amadurecida, oferece uma quantidade extremamente significativa de referências e possibilidades teóricas que já vêm sendo aplicadas com sucesso em áreas como o cinema (VOGLER, 1997; FIELD, 1994). Trabalhos de psicologia (JUNG, 2006), antropologia (CAMPBELL, 1996) e lingüística (TODOROV, 2003) complementam uma base narratológica de cunho estrutural, apresentando-se como um campo fértil de conhecimentos gerais aplicáveis às diversas formas de narrativa. Um maior rigor científico na sistematização de processos correlatos aos games como objeto principal de estudo (HUIZINGA, 2005; SALEN & ZIMMERMAN, 2003), embora restritos aos aspectos da ludologia, terminam servindo de base confiável para o cruzamento de perspectivas teóricas e atenção aos demais aspectos envolvidos no game, ajudando assim a manter uma visão multidisciplinar do problema.

Portanto, partindo da noção de análise estrutural da narrativa (TODOROV, 2003), trataremos os estágios do jogo como estágios de uma história, considerando a estrutura de atos e movimentos de cena filmicos (VOGLER, 1997; FIELD, 1994; CARRIÈRE & BONITZER, 1996). Integrado à forma narrativa, pensemos da produção do conteúdo dramático em si: conflito, personagem, ação dramática. No que diz respeito à contextualização do conflito e ao movimento dramático que rege sua resolução, encontramos nos estudos mitológicos (CAMPBELL, 1997 & 1976) nossa principal fonte de inspiração e transpiração, pois deste modo temos acesso a uma série de conteúdos representativos comuns a qualquer sociedade (ou história) que ganham forma de acordo com o contexto (social ou dramático) em que existem. Da mesma forma, ao pensar personagens, vamos direto ao substrato estrutural da formação da personalidade humana, partindo do conceito de arquétipos e inconsciente coletivo (JUNG, 2006).

Com as referências para pensar estrutura e conteúdo narrativo uma vez estabelecidas, partimos para as particularidades da interação dessa história com o usuário, uma vez que isso define a forma final de como o material dramático se organiza. Para tanto, princípios de linguagem dos novos meios (MANOVICH, 2000) e possibilidades de experimentação narrativa em meio digitais (MURRAY, 2004) se juntam a elementos já sistematizados do game design (SALEN & ZIMMERMAN, 2003; SIMONS, 2006).

Estabelecido um arcabouço teórico que contempla aspectos narrativos e lúdicos de maneira integrada, já se pode pensar em aplicações práticas imediatas. Antes de tudo, admitimos existir um caminho metodológico para a principal intenção da nossa pesquisa, que é constituir uma narratologia aplicada a games. Pensar num conhecimento que englobe aspectos criativos e sistemáticos, numa abordagem que considere tanto a

natureza artística quanto técnica do nosso objeto de estudo, parece ser um primeiro passo rumo a uma teorização do campo. Ficamos mais próximos desse escopo geral quando começamos a aplicar essas ferramentas teóricas em, basicamente, duas instâncias: avaliação e criação.

A instância de avaliação abrange processos de análise narrativa do jogo, tanto em questões estruturais (consistência, coerência, fluência) quanto dramáticos (construção de personagens, estágios representativos, mecanismos de imersão). É possível, através do mapeamento da estrutura narrativa, pensar em versões para diferentes consoles, aparelhos e meios, verificando de forma objetiva as adaptações necessárias em cada estágio. Comparando as informações obtidas de uma análise deste gênero com dados mercadológicos, pode-se também diagnosticar com maior precisão algumas razões para o êxito ou o fiasco de um produto específico. Ao enxergar essa mesma estrutura e as configurações dos personagens envolvidos durante o processo de desenvolvimento de um game, temos, ainda, a possibilidade de propor uma maior ou menor complexificação dos aspectos narrativos, adequando o potencial dramático de um game ao público-alvo a que se propõe.

A constante avaliação é uma ferramenta valiosa no amadurecimento de um conceito criativo. Além disto, a visualização da estrutura torna a atividade criativa mais objetiva, na medida em que recorta microcosmos a serem trabalhados. Deste modo, a instância de criação pode funcionar como método de engenharia reversa ou de múltiplas analogias: conhecer os elementos que compõem estruturalmente uma narrativa nos permite pensar os aspectos dramáticos no seu desenvolvimento de forma mais direcionada. A partir de um conceito básico, cria-se escopos, quests, cenários ou

ambientes de jogo diante de parâmetros claros, conferindo-lhe coerência. Com o conhecimento de composição de personagens, avatares e NPCs (non-playable characters) em geral têm a possibilidade de compor organicamente uma consistência criativa. É possível ainda conjugar os aspectos narrativos com os de jogabilidade, trabalhando na tensão dramática de acordo com a habilidade exigida do jogador, e vice-versa. Enfim, alimentar as engines e agentes inteligentes do sistema com desdobramentos mediáveis mais complexos e instigantes, determinados pela história específica do game, permitindo, assim, uma maior imersão do jogador.

A partir desta perspectiva teórica, dentro do escopo de propor abordagens metodológicas para essas duas instâncias tangentes à concepção narrativa de um game, passamos, no próximo capítulo a um aprofundamento do nosso instrumental teórico, estabelecendo a base narratológica sobre a qual iremos trabalhar.

### 3 PREPARAÇÃO PARA A JORNADA



Fig. 5: cena do filme *Barton Fink*, de Joel Coen (1991).

Este capítulo tem a função de introduzir elementos teóricos advindos da narratologia, nossa principal base teórica. Para tanto, dispomos de 4 sessões: iniciamos introduzindo a perspectiva metodológica estruturalista, contextualizando-a dentro do viés narratológico; em seguida, apresentamos os elementos da narrativa, já formando nosso arcabouço teórico propriamente dito; tendo estabelecido os agentes formadores do conteúdo, abordamos os elementos formais de construção do discurso narrativo, focando na retórica; por fim, propomos duas taxonomias da narrativa como forma de examinar sua multiplicidade de análises e aplicações.

### 3.1 ESTRUTURALISMO E CRIATIVIDADE

À primeira vista, propor um método geral para um processo criativo pode parecer algo contraditório, já que cada pessoa tem seu próprio processo criativo. Em defesa da “liberdade criativa”, métodos muitas vezes tem uma conotação de reprimir a expressão e cercear a criatividade. No entanto, o cerceamento, ao contrário do que é declarado no senso comum, faz parte de qualquer processo criativo. Roteiristas de cinema experientes, de fato, dividem seus processos de trabalho em momentos distintos (CARRIÈRE & BONITZER, 1996), que passam tanto por um alto grau de dispersão (“exploração”) quanto por uma seleção criteriosa de idéias (“racionalização”) – etapas consideradas igualmente importantes e necessárias.

Para a construção de uma metodologia, dentre tantas estratégias epistemológicas possíveis, a que nos parece mais consistente em termos de estabelecimento de uma sistemática é focar justamente em algo capaz de unir ou, pelo menos, fazer convergir toda a diversidade de processos criativos: o conjunto de códigos que regem a sua expressão, reflexos exterior de processos interiores – a linguagem.

Partindo desta perspectiva, encontramos um terreno fértil para o pensamento teórico da narrativa no Estruturalismo, um movimento intelectual que vê a linguagem – e suas formas estruturais – não como um “acessório de compreensão da realidade, mas seu próprio elemento formativo” (STAM, 2003). Deste modo, da semiologia lingüística de Saussure à sua transposição por Lévi-Strauss para a antropologia, todas as instituições, formas de expressão, comportamentos, a própria mente humana, são vistas como uma rede subjacente de relações (estrutura) que define seus sentidos específicos. Mais uma

abordagem metodológica do que uma proposta teórica, o estruturalismo serviu de base para sistematizar várias áreas do conhecimento. No que concerne à narrativa, sobretudo três dessas áreas são particularmente caras: a lingüística, a antropologia e a psicologia.

Na lingüística, a abordagem estruturalista é formatada a partir dos estudos de formalistas russos como Jakobson e Propp, trazidos ao ocidente por sistematizações avançadas da própria narrativa (TODOROV, 2003). Nesta abordagem, é estabelecido que nós nos valem de fonemas para formar palavras, de palavras para formar frases, de frases para formar argumentos, e assim por diante. Cada uma dessas instâncias, que forma uma grande *estrutura* da linguagem, pode ser considerada como ferramenta para a constituição da etapa seguinte, ou seja, um instrumento da linguagem para a construção do *discurso*. Este, porém, não pode ser caracterizado como uma forma rígida, e pode variar *ad eternum*, apresentando combinações infinitas. Vendo o funcionamento da linguagem por este ponto de vista, podemos afirmá-la como instrumento da comunicação.

Neste sentido, a narrativa, mensagem literária que abrange várias funções de linguagem (VANOYE, 2003), pode ser configurada de modo semelhante. No entanto, o discurso narrativo dispõe de suas próprias subestruturas. Estas são não apenas os tais fonemas que formam a língua, mas também os significados advindos de sua articulação: eventos narrativos, personagens, momentos dramáticos, tensão, conflito. A narrativa acontece, portanto, não apenas em nível formal, mas também semântico. Entendendo os elementos que compõem o discurso narrativo, podemos instrumentalizar a linguagem de forma a preencher as estruturas com conteúdos expressivos.

Antes de prosseguir, porém, cabe abrir um parêntese para esclarecer um ponto frequentemente polêmico. Quando se enxerga a narrativa como uma estrutura, que se manifesta a partir de parâmetros de linguagem mais ou menos recorrentes, podemos distinguir duas instâncias metodológicas: fórmula e ferramenta.

A fórmula consiste em algo rígido cujas variáveis servem apenas para aplicar diferentes valores numa estrutura que permanece imutável. Em termos narrativos, as tais variações das mesmas histórias acontecem apenas nos elementos isolados, mas sem uma reconfiguração da estrutura, o que deixa sua leitura previsível e mecânica. As variáveis podem mudar o ambiente, os personagens, mas tudo segue o mesmo caminho, sem surpresas. Tudo está encaixado e previsto na fórmula.

Se, ao invés, tomamos estas mesmas variáveis e a conduzimos por caminhos diferentes, sem a preocupação de manter sua estrutura rígida para obtermos um resultado esperado, então estamos produzindo algo único. Temos a possibilidade de subverter sua ordem, desviar seu caminho, mudar sua natureza, de acordo com o que a própria obra nos pede ou nos sugere. É enxergar estes processos como ferramentas que nos auxiliam de acordo com a necessidade que o trabalho apresenta, e que, baseado no nosso conhecimento delas, podemos lançar mão quando julgarmos adequado; em outras palavras, utilizar a sintática da linguagem para gerar semânticas particulares.

Em design, as assim conhecidas “técnicas criativas” funcionam de maneira parecida. Diante de um repertório de possibilidades, escolhemos a que melhor se adequa ao que queremos dizer, ou, em termos pragmáticos, ao problema que queremos resolver. Tais técnicas são usadas para indicar (ou contra-indicar) possíveis caminhos, através da

percepção das particularidades de um problema, suas necessidades imediatas e soluções possíveis. Delimitando este conhecimento prévio e profundo, cria-se um cenário propício para livres associações submetidas a constantes avaliações, permitindo, assim, um desenvolvimento de soluções mais adequadas. O problema é formulado na estrutura, a qual nós preenchemos com possibilidades de solução.

Isto não significa negar a parcela indispensável de criatividade a ser empregada – pelo contrário, significa, ou deve significar, estimulá-la. A inspiração (livre associação) não deixa de existir quando se aplica uma técnica, ou submetida a ela de maneira a ter seu uso diagnosticado no contexto do trabalho. Um criador experiente está atento a isso; não costuma jogar fora nenhuma idéia, colocando-se num constante processo de avaliação das várias associações que pode fazer nas suas rotinas. Ao mesmo tempo, porém, um certo cenário que apresente caminhos estruturais possíveis pode excitar o pensamento, deixando-o focado num problema em particular ao mesmo tempo que está ativo o suficiente para gerar livres associações.

Vemos, desta forma, a sistematização de elementos do discurso expressivo como uma ferramenta da linguagem para a criatividade aplicada a esta mesma linguagem. Movendo nosso raciocínio para frente, passamos a examinar as especificidades da criação narrativa, fechando nosso instrumental teórico com maior precisão.

Como já foi dito, a narrativa apresenta suas próprias estruturas. Nosso próximo passo é identificar essas estruturas e investigar como podemos aplicá-las ao problema da concepção e/ou da avaliação. Para tanto, propomos uma busca teórica a outros campos de cunho lúdico, sobretudo as artes audiovisuais, que mantêm semelhanças de linguagem

com jogos eletrônicos e mídias digitais (GOSCIOLA, 2004; MANOVICH, 2000). Tais campos, como o cinema, remetem a uma narratologia geral (VOGLER, 1997) para a geração de conteúdos emblemáticos de configurações simbólicas de ordem social (CAMPBELL, 1994; 1976), psíquica (JUNG, 2006) ou cultural (ECO, 1964; 1994), mediados por estruturas retóricas (FIELD, 1994) e práticas criativas diversas (CARRIÈRE & BONITZER, 1996). Deste modo, esta narratologia se configura, como já mencionado anteriormente, como um conjunto multidisciplinar de fundamentos focados nos diversos elementos da narrativa. A seguir, descrevemos alguns destes fundamentos, seguindo um pensamento didático nosso, aliando às nossas referências teóricas específicas.

### 3.2 ELEMENTOS DA NARRATIVA

Tecnicamente, a narrativa é um tipo de mensagem que acumula, dentro do esquema da linguagem, as funções poética e referencial, relatando um determinado fato – podendo este fato ser ficcional ou verídico (VANOYE, 2003). Desta forma, a mensagem narrativa se organiza como a *jornada* de um personagem, que conhecemos miticamente como *Herói*.

Este Herói, aos moldes de Campbell (1973, apud. VOGLER, 1997), pode ter mil faces: o estereótipo altruísta, um anti-herói amargurado, uma senhora com problemas com o neto, um grupo de pessoas em busca de algo em comum – enfim, o Herói é o componente dramático ao redor de quem a história gira. É o relato de um conflito qualquer estabelecido para este Herói qualquer que caracteriza uma narrativa. Para fins analíticos, destacamos na mensagem narrativa três elementos básicos: estrutura dramática, personagens e trama.

A *estrutura* corresponde à série de eventos que compõem a história. Em relação à sua forma geral, pode ser identificada em diversos contextos sócio-culturais diferentes. Os estudos antropológicos de Joseph Campbell (VOGLER, 1997; CAMPBELL, 1994) no campo da mitologia revelam que, em geral, as narrativas são uma representação simbólica de configurações sociais humanas e seus vários ritos. Deste modo, a partir do estudo do mito, ele conseguiu rastrear parâmetros recorrentes nas histórias míticas de diferentes culturas. Christopher Vogler (1997) organizou alguns destes parâmetros para a criação ficcional, numa visão mais pragmática:

<b>JORNADA DO ESCRITOR [Vogler, 1997]</b>	<b>O HERÓI DE MIL FACES [Campbell, 1973]</b>
<i>ATO 1</i>	<i>PARTIDA, SEPARAÇÃO</i>
O Mundo Comum	Mundo Cotidiano
Chamado à Aventura	Chamado à Aventura
Recusa do Chamado	Recusa do Chamado
Encontro com o Mentor	Ajuda Sobrenatural
Travessia do Primeiro Limiar	Travessia do Primeiro Limiar
	Barriga da Baleia
<i>ATO 2</i>	<i>DESCIDA, INICIAÇÃO, PENETRAÇÃO</i>
Testes, Aliados, Inimigos	Estrada de Provas
Aproximação da Caverna Oculta	
	Encontro com a Deusa
	A Mulher como Tentação
	Sintonia com o Pai
	Apótese
Provação Suprema	A Grande Conquista
Recompensa	
<i>ATO 3</i>	<i>RETORNO</i>
Caminho de Volta	Recusa do Retorno
	Vôo Mágico
Ressurreição	Resgate de Dentro
	Travessia do Limiar
Retorno com o Elixir	Retorno
	Senhor de Dois Mundos
	Alegria de Viver

Quadro 2: a jornada do herói vista por Vogler e Campbell [Vogler, 1997]

Notemos que a coluna relativa a Vogler está organizada de acordo com uma estrutura dramática clássica, com divisão em três atos. Já a coluna à direita, ilustrando as etapas narrativas enumeradas por Campbell, estão mais referentes à carga simbólica que

cada uma expressa. No viés mítico, cada uma dessas etapas tem um peso na narrativa, e, muito embora não sejam (ou não devam ser) componentes de uma fórmula rígida, representam acontecimentos mais ou menos constantes. Cada ato – conjunto de etapas –, por sua vez, tem um movimento específico dentro da narrativa: contextualização (que termina com a saída do herói do seu cotidiano para resolver seu conflito), confronto (que vai do desenvolvimento de habilidades latentes até o desafio maior que o herói se propõe) e resolução (que marca o fim do conflito estabelecido e o retorno do herói a um cotidiano). A partir dessa estrutura geral, é possível aplicar inúmeras variações, inclusive mudando a ordem das etapas, omitindo algumas, repetindo outras, etc. No gráfico a baixo, podemos ver como Vogler distribui os eventos simbólicos de seu modelo numa estrutura linear clássica aplicada ao roteiro de cinema:

## O MODELO DA JORNADA DO HERÓI

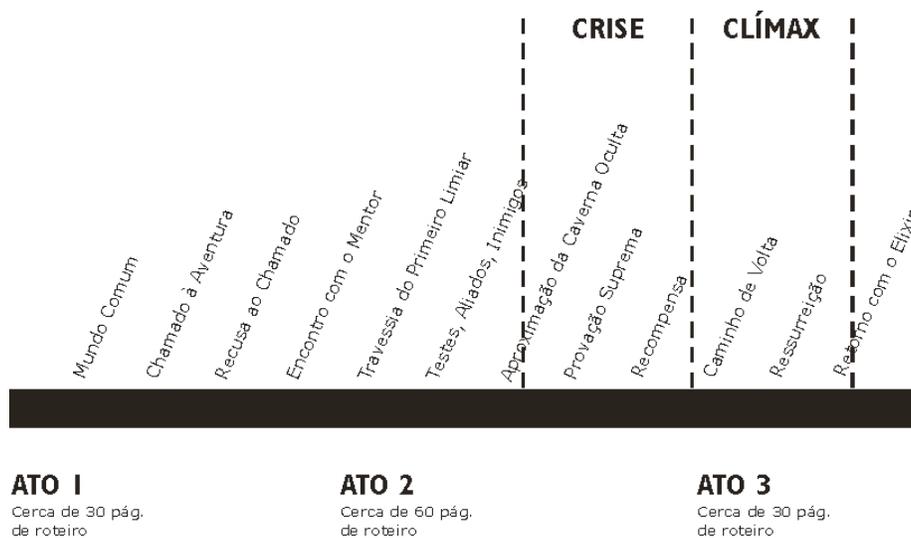


Fig. 6: modelo gráfico da jornada do herói de Vogler [1997]

Os *personagens* são os agentes da narrativa. Eles são tanto atores quanto temas, e suas motivações são semelhantes (na verdade, emblemáticas) às das pessoas, também

aqui existindo parâmetros estruturais para definir suas personalidades e comportamentos. Num raciocínio análogo à representação mítica, chegamos aos conceitos de arquétipos e inconsciente coletivo, expostos por Carl Gustav Jung (2006). Em trabalhos publicados anteriormente, expomos uma síntese desses conceitos:

“Este [o inconsciente coletivo] é definido como um nível mais profundo da consciência, um substrato comum a toda a espécie humana. Os conteúdos desse substrato são chamados de arquétipos. A forma como acessamos os diversos arquétipos em maior ou menor medida é o que compõe nossa personalidade individual, como harmônicos que compõem um som ou frequências de onda que definem a cor de um objeto.” (FALCÃO et al, 2007a)

Os arquétipos, sendo manifestações do inconsciente coletivo (que pode ser encarado como uma estrutura psíquica humana), funcionam como máscaras na narrativa, formando o caráter de cada personagem e, conseqüentemente, definindo seu comportamento dentro da história. Vogler (op. cit.), ainda no intuito de pragmatizar esses conhecimentos estruturais nas rotinas de trabalho de composição narrativa, destaca forças arquetípicas mais freqüentemente identificadas: Herói, Arauto, Mentor, Guardião de Limiar, Sombra, Pícaro, entre outros. Para ele, arquétipos são máscaras dos personagens para desempenhar funções na narrativa. Muito embora essa abordagem pareça um pouco superficial, por demais funcionalista e talvez contraditória (forças intrínsecas de um indivíduo podem ser vista como autônomas e não submissas a funções), sua perspectiva metodológica pode ser didaticamente útil. Enumeramos e descrevemos alguns arquétipos clássicos, identificados por Vogler como os mais recorrentes:

- *Herói*: em torno de quem a história gira. Não há necessariamente um caráter definido para ele, que varia conforma e história contada; pode ser uma mulher, um vilão e até

mesmo uma tribo. No aspecto psíquico, ele representa o “eu” interior, em busca de equilíbrio.

- *Arauto*: tem a função de chamar o Herói à jornada, podendo fazê-lo em forma de revelação, imposição, coerção ou qualquer outra atitude que possa ser vista como um anúncio da aventura. É uma força emblemática do impulso de enfrentar um desafio.

- *Mentor*: é aquele que ensina ao Herói, representando sabedoria (interna ou externa) e a ligação com uma força iluminadora. Oferece possibilidades para que o Herói possa desenvolver suas habilidades latentes e seguir na aventura. Sua representação psíquica é a racionalização das coisas, guardando em si um certo teor paternal, provendo o Herói de dons e ensinamentos e chamando-o para as suas obrigações.

- *Guardião de Limiar*: coloca-se entre o Herói e o estágio seguinte da aventura. Nem sempre é um inimigo, mas tem a função dramática de testar tanto as habilidades quanto a própria força de vontade do protagonista, sendo expressão dos obstáculos que impomos a nós mesmos, como impulso para irmos adiante.

- *Sombra*: um elemento ativo da força antagônica ao Herói. Vogler o trata eventualmente como antagonista, mas não o identifica como tal, vendo-o mais como alguém a serviço desta força oposta. Psicologicamente, podemos considerá-lo como nosso lado egoísta ou obscuro, capaz de prejudicar inclusive a nós mesmos.

- *Camaleão*: não mostra claramente sua essência ou intenção, sendo um ponto de instabilidade no quadro de relações do Herói, que não tem como saber se ele é aliado ou

inimigo. Representa as incertezas de nossa mente, trazendo dúvidas quanto às nossas decisões.

- *Pícaro*: tem a função dramática de quebrar a tensão da história, fazendo uso de seus atributos cômicos (voluntários ou não). Uma relativização de dilemas e dramas é uma possível configuração mental desta força arquetípica no âmbito psicológico.

Vogler admite uma infinidade de outros arquétipos, recortando-os de outros estudos de identificação de tipos. Na nossa opinião, no entanto, alguns arquétipos igualmente recorrentes ficaram de fora de sua descrição – notadamente três: o já citado *Antagonista*, que seria a força oposta ao Herói, líder ou guia da Sombra; o *Aliado*, alguém igual ao Herói, sem necessariamente desempenhar funções de Mentor ou Pícaro, mas que está sempre próximo; e, por fim, o *Protegido* ou *Protegida*, figura frágil por quem o Herói tem um afeto especial, estando disposto até a sacrificar sua missão para salvar-lhe a vida.

A possível crítica à abordagem funcionalista de Vogler pode ser rebatida pela noção que ele próprio destaca em relação aos estudos de Jung: um personagem qualquer guarda em si, na verdade, todas estas facetas. O equilíbrio entre elas é que lhe confere consistência. Se há uma característica mais forte, que o deixa mais perto de um Mentor do que de um Pícaro, por exemplo, significa que sua força intrínseca de Mentor é exacerbada; e assim por diante.

A noção de arquétipos é freqüentemente confundida com a de estereótipo. Na verdade, este é o oposto daquele. Enquanto no primeiro são forças intrínsecas à sua consciência que definem seu comportamento, no segundo é o comportamento que faz

intuir sua personalidade. Em outras palavras: o arquétipo se move de dentro para fora, enquanto o estereótipo se define de fora para dentro. No entanto, mesmo sendo uma abordagem mais superficial de modelo genérico para personagens (ECO, 1964), o estereótipo pode ser eventualmente útil, podendo ser usado para enfatizar certos aspectos expressivos numa narrativa particular (em especial no caso de alguns tipos de games, como veremos na próxima seção).

O conceito de *trama* gira em torno do conflito em si. Podemos defini-la como o tema da história. Se a estrutura se dá *a priori* em termos sintáticos (focada na forma), a trama tem uma conotação mais semântica (focada no conteúdo), submetendo os personagens à estrutura em termos temáticos e dramáticos. O conflito estabelecido pela trama deve ser envolvente, fluente e coerente, permeado por eventos que mantenham sempre uma tensão mínima, de maneira a não dispersar o espectador / leitor.

### 3.3 ELEMENTOS FORMAIS

Os elementos que constituem a estrutura da narrativa tomam forma a partir de certas abordagens retóricas. Estes são os elementos que compõem a constituição do discurso. Propomos, mantendo nossa intenção didática e nosso objetivo sistemático, vamos nos deter em três deles, que acreditamos serem mais úteis para uma teorização mais imediatamente aplicada: *tensão*, *timing* e *focalização*.

A *tensão* está ligada à trama, como já vimos. É este elemento que mantém o interesse do espectador numa narrativa, ou de um jogador num game. De fato, esta tensão precisa estar sempre presente, porém freqüentemente é preciso haver também momentos de distensão, de certa suavidade, para não exaurir um usuário.

Desta dinâmica com a tensão surge a noção de *timing*: a forma em como a tensão é distribuída no decorrer da estrutura, promovendo momentos mais dramáticos ou mais engraçados, de acordo com o evento específico onde a narrativa se encontra. Um roteirista experiente sabe onde encontrar pontos de tensão e distensão, mais ou menos prevendo-os na própria elaboração da estrutura.

Por fim, a *focalização* diz respeito à narração em si, ao sujeito do discurso, ou seja, quem conta a história. No caso de um livro, é comum o autor assumir o papel de narrador, como também atribuir essa função a um personagem (ECO, 1994). No caso do game, o narrador parece ser não apenas o jogador, mas também o seu avatar. Essa natureza dupla da narração do game foi fruto já de alguns estudos de focalização narrativa (MACHADO DE SÁ, 2007), que começam a sistematizá-lo de forma específica.

Em indústrias amadurecidas que desenvolvem peças narrativas (como o cinema e a literatura), os elementos formais fazem parte do repertório de ferramentas de um profissional médio. Se é verdade que a grande parte da indústria utiliza tais ferramentas mais como uma fórmula, portanto sendo pouco adequadas desenvolvimento de um produto “artístico”, também é verdade que elas podem ser extremamente úteis no desenvolvimento de um produto “industrial”, desenvolvido para um público específico.

De fato, autores como Syd Field (1994) chegaram a um nível de sistematização do discurso que chega a se comportar como uma verdadeira fórmula:

## ESTRUTURA DO ROTEIRO CINEMATOGRAFICO

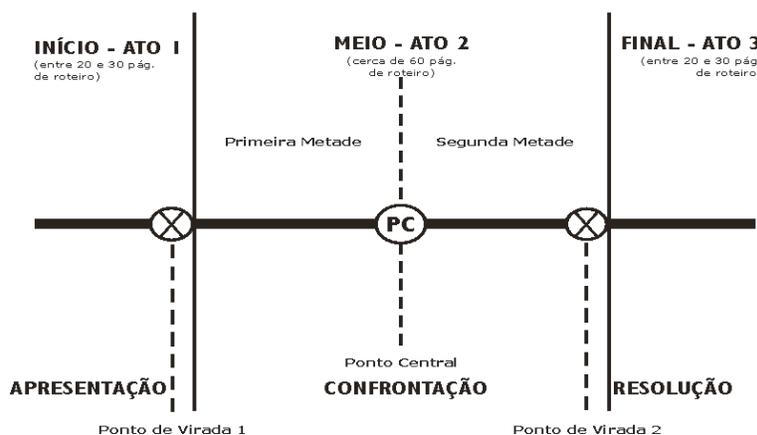


Fig. 7: estrutura do roteiro cinematográfico [Field, 1997]

Dentro da nossa postura acadêmica, no entanto, é importante ressaltarmos o uso do próprio discurso como ferramenta, evitando assim processos viciados que resultem numa previsibilidade indesejada do projeto a ser criado.

### 3.4 TIPOS DE NARRATIVA

Definidos os elementos que compõem a narrativa na nossa linha de trabalho, gostaríamos de propor uma classificação básica das narrativas, mais para entender suas características em contextos metodológicos diferentes do que para estabelecer uma taxonomia rígida. Para tanto, nossa análise aborda o objeto sob dois critérios.

O primeiro deles seria a partir da sua *linearidade*. De acordo com a disposição temporal da seqüência de eventos dramáticos dentro da estrutura (e aqui distingüimos tempo dramático – ou seja, quando os eventos vão sendo apresentados –, do tempo cronológico – que é o tempo físico em que eles acontecem), propomos três categorias básicas.

A primeira e mais elementar é a *linear*, em que o tempo dramático é igual ao tempo cronológico, os eventos acontecendo um após outro, sem flashbacks ou antecipações, via de regra com uma única focalização narrativa geral.

A segunda seria a *não-linear*, em que o tempo dramático é apresentado de forma não-cronológica, admitindo tanto apresentar uma estrutura retroativa, ou repleta de flashbacks e possibilidades temporais, porém ainda seguindo uma única focalização geral.

Por fim, a narrativa *multilinear* apresenta várias linhas temporais correndo simultâneas, vários tempos dramáticos avançando juntos dentro do tempo cronológico. Este tipo de narrativa é encontrado em livros-jogos, RPGs em geral e narrativas desenvolvidas para mídias digitais – games incluídos neste último grupo.

O segundo critério que utilizamos para classificar a narrativa vai nos servir mais para defender uma certa abordagem metodológica do que propriamente se tornar uma ferramenta de composição narrativa. Ele parte da natureza da *relação* veículo-usuário (livro-leitor, filme-espectador, game-jogador), em que a narrativa pode ser *embutida* ou *emergente*.

A narrativa *embutida* é aquela que é intrínseca ao meio que ocorre, apresentada, por assim dizer, pelo autor. Ela comporta em si toda a estrutura e elementos dramáticos até agora apresentados, apenas prevendo a reação do usuário diante dela.

A narrativa *emergente* é aquela que nasce da interação do usuário com o veículo, portanto, extrínseca ao meio em que ocorre. Muito se fala dessa emergência em contextos assim ditos “interativos”, em detrimento a mídias mais convencionais como o cinema e o

próprio livro; porém também ali há narrativa emergente, visto que o leitor/espectador termina sendo um sujeito que interpreta e, portanto, modifica sua percepção sobre a narrativa.

Essa classificação da narrativa dialoga com a distinção de Umberto Eco (1994) sobre leitor-modelo/leitor empírico e autor-modelo/autor empírico. Uma narrativa pode ser pensada como causadora de um certo efeito num certo leitor pré-visualizado (modelo, análoga à narrativa embutida), o que no fim das contas pode coincidir ou não com o efeito de fato gerado (empírica, correspondente à narrativa emergente). Apenas o leitor, na subjetividade do seu ato de leitura, pode decidir isso. De forma que, em termos de instrumentalização criativa, pode-se apenas trabalhar com o conceito de *narrativa-modelo*, traçando o melhor perfil possível do leitor a que se propõe a mensagem.

Uma vez estabelecido nosso instrumental narratológico, partimos para a aplicação em nível teórico no contexto específico dos games. Trataremos disto no capítulo a seguir.

## 4 APROXIMAÇÃO DA CAVERNA



Fig. 8: screenshot de *Zelda – Ocarina of Time*, da Nintendo.

Já tendo apresentado nosso instrumental teórico, partimos para a sua aplicação no campo do game design. É bom lembrar que este trabalho propõe uma primeira abordagem estruturalista da narrativa nos jogos, no esforço de conjugar esta perspectiva metodológica com outras concepções teóricas. Vamos nos ater, a princípio, a uma sistematização básica, deixando para trabalhos futuros uma exploração interdisciplinar mais abrangente.

Dividimos este capítulo em 3 seções: primeiro descrevemos a forma como vamos utilizar os elementos retóricos na nossa abordagem, e justificamos a análise estrutural como condutor do nosso caminho metodológico; em seguida, aplicamos o instrumental estruturalista aos personagens presentes nos games; por fim, introduzimos o conceito de mapas narrativos como ferramenta tanto para elaboração quanto para a extração da estrutura narrativa de um game, portanto útil seja o desenvolvimento do conceito criativo do game e para a avaliação de seus aspectos dramáticos.

#### 4.1 DISCURSO LÚDICO

O game é uma linguagem? Esta pergunta tem estado no cerne polêmico de conflitos epistemológicos expostos neste trabalho e suscita outros confrontos teóricos nos estudos de jogos em geral. Para nossa pesquisa, vamos considerar que existe uma linguagem que se origina na atividade do jogo (o que não necessariamente “reduz” este jogo a uma linguagem, mas não o exclui como tal), e que o usuário faz uso de códigos de internalização e externalização de conteúdos para avançar na atividade lúdica; mesmo no jogo mais elementar, afinal, há regras – e a decodificação, uso e movimentação dentro delas não deixa de ser uma manifestação da linguagem.

Se há uma linguagem manifestada por uma atividade, há portanto um discurso intrínseco constituído dentro desta atividade. Em jogos com apelo narrativo, este discurso se torna mais evidente, guardando várias semelhanças com formas dramáticas anteriores. Quanto à organização do discurso narrativo nos games, destacamos na nossa abordagem três elementos provenientes destas formas anteriores e particularmente caros à atividade lúdica: *focalização*, *tensão* e *timing*.

A *focalização* diz respeito ao modo da narrativa, ou seja, à identidade do narrador, ou, ao menos, ao ponto de vista que conduz a história. No caso do game, é comum atribuímos esse papel ao jogador, já que é sua interação com o mecanismo do jogo que define a apresentação do discurso. Vale salientar que essa é uma concepção um pouco limitada, já que NPCs e a própria contextualização dramática, através de cut scenes ou transições escritas entre estágios, cumprem também a função de narrador. No entanto, mantemos a questão da focalização no jogador para facilitar nossa sistematização.

No tocante à focalização, o mercado de games costuma utilizar os termos “1ª e 3ª pessoa”, advindos da teoria literária clássica. Entretanto, não há muito sentido nessa nomenclatura, visto que um jogo sempre é jogado em 1ª pessoa (pois o jogador controla o avatar diretamente). Há mais sentido em se adotar a classificação proposta por Machado de Sá (2007) a partir de Genette: interna, externa ou não-focalizada – ou externa de grau zero. Esta centra a focalização não tanto no personagem inserido no jogo, mas na visualização que temos das ações e impressões desse personagem.

Em termos gerais, na focalização interna o jogador “enxerga” o jogo através dos olhos de seu avatar (o que comumente é conhecido como jogos em 1ª pessoa); no caso da focalização externa, o jogador visualiza seu avatar, além do contexto do jogo (algo tido como jogos em 3ª pessoa); por fim, na focalização externa de grau zero, o jogador controla não apenas um avatar em cenas específicas, mas detém uma perspectiva demiúrgica, olhando a cena de cima e comandando eventualmente exércitos inteiros ou construindo cidades (jogos de estratégia ou de simulação de construção, por exemplo).

No que diz respeito à *tensão* narrativa, no game ela vai funcionar, além da jogabilidade intrínseca, em termos de contextualização dramática. Um estágio pode ser desafiador no tocante à habilidade de gameplay do jogador, porém a tensão pode ter maior peso quando consideramos seu grau de imersão narrativa, o que advém da consistência e coerência da história que o game conta. Neste sentido, os parâmetros de tensão mediáveis num game são bem semelhantes aos de outras narrativas como o cinema e a literatura.

Por fim, a distribuição da tensão pela estrutura narrativa do jogo – o que corresponde ao *timing* – também requer um cuidado semelhante ao das narrativas “convencionais”. É preciso haver pontos de distensão intercalados entre pontos de tensão extrema, de modo a deixar a narrativa transcorrer com maior fluidez. *Cut scenes* ou transições textuais entre um estágio e outro são ferramentas importantes para desempenhar esta função, com sua duração/intensidade dependendo diretamente do apelo narrativo do game.

Nota-se que apenas enumeramos os elementos tocantes ao discurso advindo da atividade lúdica, apresentando-os dentro do contexto de nossa abordagem teórica. Estudos mais aprofundados sobre sua interdependência, usos e aplicações em nível dramático necessitam ser feitos em pesquisas futuras, em passos mais largos rumo a uma teoria narrativa-lúdica melhor sistematizada.

Por ora, consideramos que desfragmentar os diversos elementos da narrativa e apresentá-los dentro de um repertório de ferramentas de linguagem pode ser bastante útil no sentido de formarmos uma base objetiva para análises e aplicações. A abordagem estrutural lingüística, neste sentido, parece ser a atitude mais adequada nesta perspectiva metodológica. É importante notar que isto não é desconsiderar os aspectos emergentes da experiência de jogo; estamos apenas separando duas instâncias que estão presentes em qualquer tipo de manifestação da linguagem: a construção e o uso do discurso.

Deste modo, a abordagem proposta diz respeito mais à narrativa *embutida*, análoga ao conceito de *narrativa-modelo* originado da sistemática proposta por Umberto Eco (1994). Para fins de elaboração de um discurso – e portanto de uma narrativa a ser

explorada nos processos de – esta perspectiva nos parece a mais adequada. Serão as *estruturas* da linguagem narrativa que vai conduzir nossas análises e proposições.

#### 4.2 DRAMATIS PERSONAE

Mantendo uma perspectiva estruturalista do problema, vamos analisar os personagens que habitam os games sob duas óticas: a da sua *função* na narrativa, num nível evidentemente estrutural; e a do seu *perfil* enquanto personagem, que expressa sua performance/comportamento na narrativa e no jogo em si.

Em relação à *função* na história, aqui entendida como elemento agregado à composição de uma personalidade (note-se que se trata de uma abordagem estruturalista que considera as manifestações da linguagem em suas sutilezas e variações, e não funcionalista que simplesmente cria compartimentos imutáveis em que os elementos se encaixam), encontramos, na leitura de Vogler da teoria arquetípica de Jung, um ponto de partida na identificação de personagens dentro de um certo universo ficcional:

HERÓI	MENTOR	ARAUO	ALIADO	PROTEGÉ
Projeção/Identificação Percepção (conflito) Busca (equilíbrio) Talento Habilidade Superação Altruísmo Sacrifício Perserverança	Sabedoria Experiência Didática Disciplina Liderança Inspiração Encorajamento	Revelação Convocação Imposição / Coerção Informação Motivação	Lealdade Habilidade Superação Altruísmo Sacrifício Perserverança Solidariedade	Afeição Fragilidade Passividade
SOMBRA	ANTAGONISTA	GUARDIÃO DE LIMIAR	CAMALEÃO	PÍCARO
Projeção/Identificação Oposição Reflexo Habilidade Perserverança Subserviência	Projeção/Identificação Oposição Reflexo Liderança Habilidade Perserverança Egoísmo	Confrontação Obstáculo Desafio Indiferença	Ambigüidade Dúvida Inconstância Ausência	Caráter Cômico Inabilidade Espirituosidade

Quadro 3: características gerais dos Arquétipos mais recorrentes.

Vale salientar que, muito embora estas características sejam semanticamente bastante claras, elas estão longe de manifestar atribuições absolutas; tudo, no fim das contas, depende do universo dramático em que a história está inserida – portanto, depende da identidade do Herói, que se move na história de acordo com sua motivação, um impulso natural rumo ao equilíbrio da sua consciência.

Cruzando com a teoria dos arquétipos de Jung (2003; apud. VOGLER, 1997) e com a noção de estereótipos (ECO, 1964), estabelecemos uma linha de *motivação* que parte de um extremo onde está o nível mais profundo de traço psíquico e vai até o comportamento do personagem em si:

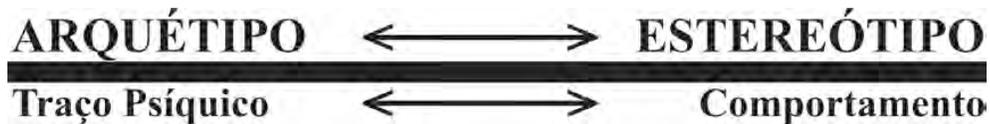


Fig. 9: linha de motivação do personagem.

Na extremidade do traço psíquico está o arquétipo, sendo um substrato do pensamento que denota condicionantes da personalidade. Movendo-se para a direita na linha, o personagem se aproxima mais do estereótipo, do comportamento puro e simples, sem fundamentação de personalidade. Jogos com mais apelo na jogabilidade, portanto focados na habilidade motora do jogador, tendem a localizar o avatar-protagonista mais próximo do estereótipo, enquanto jogos com maior apelo narrativo posicionam seus personagens mais perto dos arquétipos.

As noções de Arquétipo e Estereótipo são, como podemos ver, muito úteis na determinação de funções que condicionam os caminhos da história no universo ficcional representado. Ao desenvolver os personagens em si, no entanto, é possível adicionarmos

a esta noção outros conceitos provenientes do próprio estudo de jogos. Passamos a analisar de personagens, agora, sob a ótica de seu *perfil*.

Richard Bartle (1996, apud. SALEN & ZIMMERMAN, 2006), apresenta os resultados de uma pesquisa bastante consistente no rastreamento e traçado de perfis de jogadores. A partir de entrevistas feitas com usuários de MUDs (*Multi-User Dungeons*), ele identifica quatro modalidades básicas:

- *Achievers* (“Realizadores”): buscam o êxito pura e simplesmente, dentro das regras estabelecidas e dos objetivos traçados no contexto do jogo em geral – quests, estágios ou o próprio game – desenvolvendo para tanto habilidades diversas;

- *Explorers* (“Exploradores”): procuram conhecer ao máximo o universo do jogo, obter itens, pesquisar caminhos, possibilidades, métodos de superar estágios, entre outros, de modo a acumular informações e assim manter sua imersão no jogo por mais tempo;

- *Socializers* (“Sociáveis”): estão mais interessados em estabelecer boas relações com outros jogadores, focados na interação com esses personagens, obtendo assim reconhecimento e ganhando espaço no universo do game;

- *Killers* (“Matadores”): fazem uso de sua habilidade no manuseio de ferramentas com o intuito de se impor pela força, mais focados no desenvolvimento e prática destas habilidades e na eliminação de outros concorrentes do que propriamente no game em si.

Esta classificação é melhor entendida quando levamos em conta que os jogadores agem e interagem, seja com outros jogadores (ou personagens) ou com o próprio mundo do jogo.

No gráfico abaixo, podemos entender o interesse de cada um dos perfis descritos no tocante à ação/interação em relação a outros jogadores e ao próprio mundo do jogo:

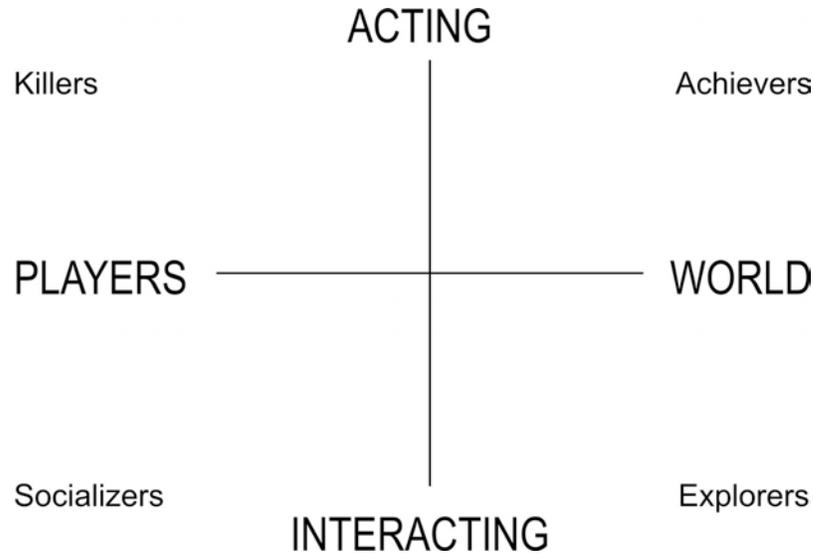


Fig. 10: interesse de jogadores em MUDs [Bartle, apud. Salen & Zimmerman, 2006]

Nesta síntese, podemos notar pelo eixo vertical que, em relação à atitude diante do jogo, Killers e Achievers são mais focados na ação, enquanto Socializers e Explorers buscam mais a interação; analisando o eixo horizontal, notamos que a ação dos Killers e a interação dos Socializers são voltadas para outros jogadores, enquanto Achievers e Explorers se relacionam mais diretamente com o mundo do jogo e seus diversos componentes.

Muito embora estes conceitos tenham sido desenvolvidos para caracterizar perfis de jogadores, podemos aplicá-los a personagens de forma genérica, juntamente aos conceitos relativos às funções. Passo a passo, uma instância vai complementando a outra, amadurecendo não apenas os personagens em si, mas o próprio universo ficcional proposto, na medida em que revela sua relação com seus componentes.

Neste momento, aplicamos esta visão mais pragmática dos personagens à *jogabilidade* propriamente dita. Podemos estabelecer duas categorias gerais, para fins de sistematização de termos já dominados por estudiosos, designers e usuários: *Avatares* e *NPCs (Non-Playable Characters)*.

Os *Avatares* são os personagens que desempenham as ações do jogador – seria sua personalidade lúdica no contexto do game. Normalmente, são os protagonistas (Heróis) em termos narrativos. Há exceções, como em jogos que eventualmente dão a opção de um mesmo jogador mudar de personagem num determinado estágio. Em jogos mais centrados na jogabilidade ou com narrativa linear mais fechada, os Avatares não variam de personalidade. Em RPGs ou afins, quem define a personalidade do Avatar é o próprio jogador. Em relação à *função*, portanto, o Avatar é sempre o Herói (protagonista do discurso narrativo do jogo), podendo ser considerado um arquétipo ou estereótipo, dependendo da complexidade ou do apelo narrativo do jogo; no tocante ao *perfil*, sua classificação pode ser condicionada não apenas pela condição do jogador, mas pelo próprio universo estabelecido.

*Non-Player Characters* são personagens conduzidos pelo próprio jogo, podendo ser coadjuvantes ou até ter um peso maior na trama, contrapondo-se diretamente ao Herói-Avatar. Interessante notar que, não dependendo tanto da jogabilidade, pode ter uma maior profundidade dramática, pelo menos em termos de composição. De fato, ele vai variar tanto em relação ao *perfil* quanto à *função* – esta última, aliás, torna-se muito mais evidente num jogo com apelo dramático: o personagem expressa claramente uma força arquetípica que realmente conduz o Herói-Avatar pelo game.

### 4.3 MAPAS NARRATIVOS

Como descrito no capítulo 3 deste trabalho, uma estrutura narrativa diz respeito à sucessão de eventos dramáticos descritos numa certa história, com ênfase na sua significação simbólica e seu tempo de apresentação discursiva.

Na nossa pesquisa, constatamos que há diversas formas de enxergar o game enquanto estrutura narrativa (FALCÃO et al, 2007b). Convém lembrar algumas estruturas básicas, utilizadas em cinema (VOGLER, 1997; FIELD, 1994), aqui usadas como ponto-de-partida para uma taxonomia útil para o direcionamento criativo: é de onde extraímos o conceito de *mapas narrativos* – uma interface de visualização da estrutura dramática dos games. Uma ressalva importante a este ponto é de que, seguindo a orientação advinda das ciências da comunicação, vamos estabelecer o game (enquanto contenedor de discurso) uma mídia digital, e portanto suscetível a certos parâmetros de mediação de discurso herdados diretamente de meios anteriores (MANOVICH, 2000; GOSCIOLA, 2005). De fato, como meio audiovisual, é com o cinema que a linguagem advinda dos games guarda semelhanças mais imediatas. Deste modo, reiteramos o cinema como chave de leitura, e as visualizações de suas estruturas como linhas-mestras neste esforço de sistematização dramática dos games.

No gráfico a seguir, descrevemos graficamente um cruzamento das visões propostas por Vogler e Field, o primeiro concentrado nos eventos simbólicos (metade superior) e o segundo concentrado no timing da história (metade inferior), chegando a um modelo de gráfico genérico da estrutura narrativa de um roteiro cinematográfico comum.

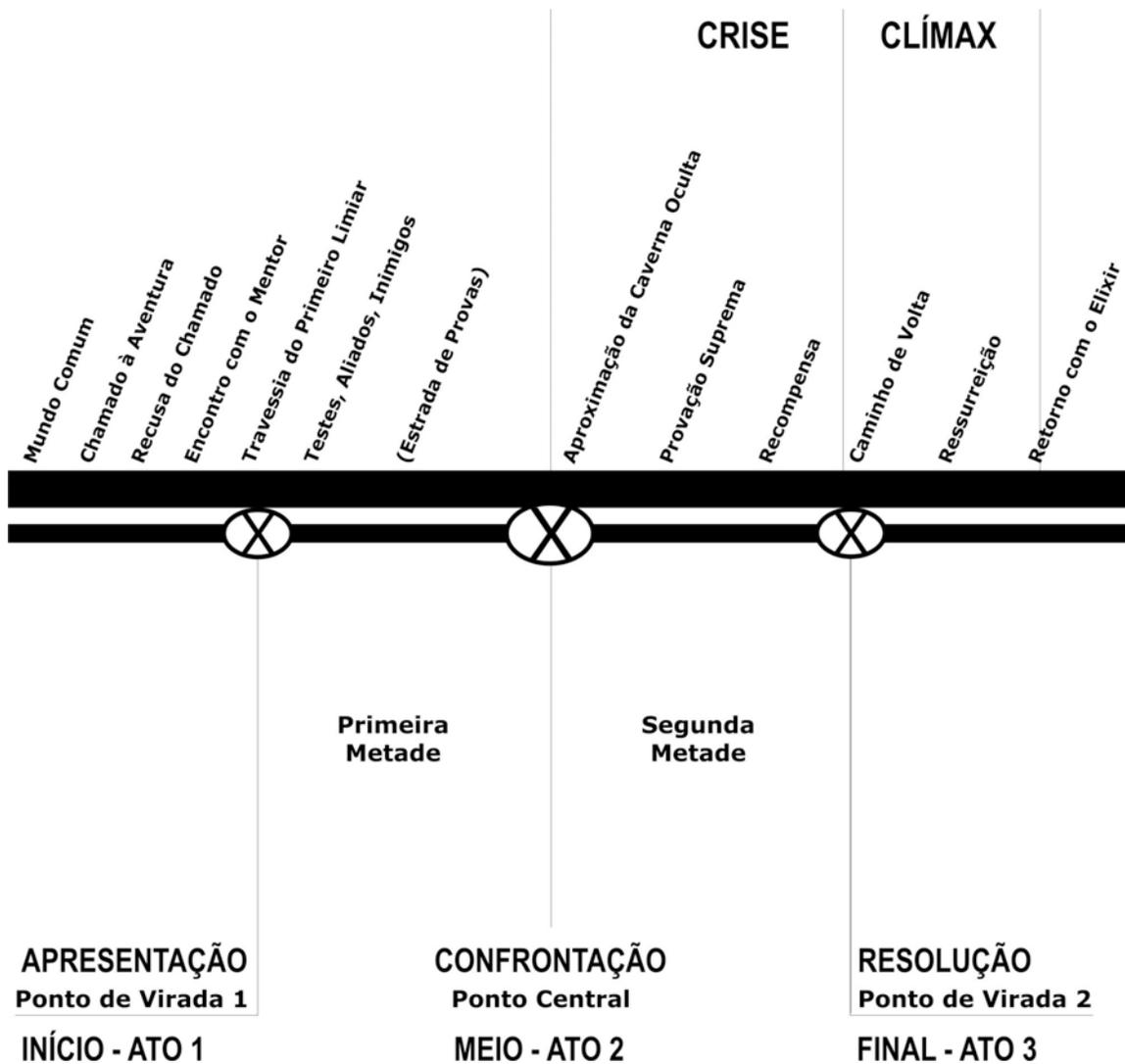


Fig. 11: visualização das estruturas narrativas de roteiro cinematográfico por Vogler e Field.

Em ambos os modelos, as linhas horizontais correspondem à linha do tempo dramático, onde são encontrados os diversos eventos. As intervenções verticais correspondem ao evento simbólico-mitológico e ao nível de tensão relativa na trama como um todo. A noção de “pontos de virada”, que se caracterizam como cruciais ao modificar a direção da história, são emblemáticas dessa tensão distribuída na história.

De uma primeira leitura do gráfico, podemos notar que, assim como nas diversas formas narrativas, a etapa de vivenciamento do conflito (desenvolvimento de habilidades + transposição de estágios de dificuldade progressiva + provação suprema) é a que conta mais no jogo. É possível, portanto, estabelecer três mecanismos de utilização narrativa em qualquer jogo: *contextualização*, que, numa visão simplificada, é o conhecimento das regras; a jogabilidade em si, cuja dificuldade crescente representa o *desenvolvimento* e resolução de uma trama; e, por fim, a premiação, que se configura como o êxito no *fim* de uma jornada. Os parâmetros de satisfação de um jogador, aliás, são similares aos de um espectador de cinema: contexto intrigante, progressão com tensão e envolvimento crescentes, compatíveis com a capacidade de avançar na narrativa, e um fim que, por mais que seja difícil de prever / alcançar, não é impossível de atingir.

Enxergando mais a narrativa pura e simples, Field apresenta a estrutura fílmica em termos de timing e manipulação de tensão de modo a manter o interesse do público na história. Divide o filme, a exemplo de Vogler, também em 3 atos, guardando a mesma relação entre eles: apresentação, confrontação e resolução. Os 3 atos são separados pelo que ele chama de *pontos de virada*, eventos narrativos que mudam a história de direção. Há dois pontos de virada, que correspondem à entrada do herói no mundo especial da aventura (no esquema de Vogler, a *travessia do primeiro limiar*) e ao início do caminho de volta (logo após o clímax e a superação da *provação suprema*). Field ainda estabelece um ponto central mais ou menos no meio do ato 2 (no meio do filme, portanto) como um evento de grande tensão, em que a problemática do conflito alcança seu nível máximo.

As duas perspectivas, quando vistas em termos de estruturas, podem ser consideradas *mapas narrativos*, funcionando como guias para a criação de eventos

específicos dentro da história como um todo. Como estratégia de desenvolvimento, invertamos o processo de estruturação narrativa: a partir da visão do todo, compõe-se as partes. Usando nossa analogia com mapas: definimos os pontos principais (pontos de virada de Field / estágios da jornada de Vogler) a que devemos chegar na narrativa para então delinear o percurso melhor a seguir (aplicando quando necessário técnicas de produção de conteúdo tiradas das teorias de Campbell e Jung).

Os mapas da narrativa fílmica podem se configurar como uma espinha dorsal para uma narrativa qualquer. A partir deste tronco narrativo básico, podemos pensar dentro de uma lógica que rege mais especificamente os games enquanto forma narrativa autônoma. A este tipo de narrativa, passamos a chamar, a partir da noção de “discurso lúdico” descrita anteriormente, de *narrativa lúdica*.

Iniciamos investigando as relações entre a narrativa fílmica e a narrativa lúdica. Numa primeira análise, a progressão da narrativa fílmica é, via de regra, linear e prevista por um autor – o filme não varia a sua forma, independentemente de como se dá a experiência de um espectador. No caso do game, a progressão narrativa depende diretamente de um interator (que cumpre o papel do espectador), num processo de imersão interativa inevitável. A narrativa lúdica, deste modo, ganharia contornos que a narrativa fílmica não poderia dispor, atrelada que está a uma linearidade prevista. Isto nos leva a uma segunda diferença fundamental – na verdade, um desdobramento daquela primeira diferença: a narrativa lúdica preveria uma hiperestrutura, ou seja, ela pode ser construída através de várias linhas narrativas possíveis (storylines), que se desenvolvem simplesmente variando em timing (numa dependência da interação com o jogador) ou dentro de sua própria estrutura (em decorrência da própria jogabilidade do game).

É claro que, muito embora se atribua a games e outras mídias digitais este elemento tão caro ao contexto de comunicações da contemporaneidade, a interatividade, deixamos de considerar um conceito já exposto neste trabalho, o de *narrativa-modelo*. Enxergando a estrutura da narrativa embutida e comparando-a com os mecanismos de imersão do cinema, podemos notar que a interatividade se dá nos dois casos, apenas o timing de apresentação de uma série prevista de eventos variando conforme a *natureza* da interação de um ou outro meio. Explicando melhor, o jogador se move no game dentro de uma estrutura prevista, ainda que multiforme e apesar de não haver um padrão para o tempo em que este movimento se dá. No cinema, estrutura aparentemente imutável, o espectador também interage com o filme: o tempo todo está interpretando, atribuindo sentido, usufruindo portanto dos mecanismos de imersão de que dispõe. Segundo Manovich (2000), estes mecanismos no cinema são, de fato, mais “interativos” (por permitirem um maior número de possibilidades de interpretação) do que nos games (em que tudo está dentro de caminhos programáveis). Para ele, a interação entre meio e usuário não é determinada pura e simplesmente por uma relação de tempo, e sim pelo tanto de opções geradas; tanto que ele prefere distinguir dois tipos de interatividade, chamando de (1) “fechada” aquela interação mais ativa, em que a apresentação das mensagens do meio são definidas por uma ação motora do usuário, e de (2) “aberta” aquela própria do cinema e de outras artes, em que a interação se dá através da interpretação de uma mensagem.

É claro que podemos considerar que o game, caso ele disponha de fato de uma linguagem (como defendemos aqui), pode operar nos dois níveis: enquanto mecanismo de jogabilidade disponibilizando caminhos narrativos programados, uma interatividade

fechada atua diretamente sobre o usuário; num segundo nível de imersão e atribuição de sentido, é a interatividade aberta que age. Interessante notar que este tipo de interatividade, herdado de outras formas de linguagem, pode definir prioritariamente o êxito comercial de um game, já que é nela que ocorrem projeções, identificações, enfim, ligações afetivas mais imediatas.

Assim, o game pode variar de uma estrutura narrativa linear bastante simples, como no cinema e em outras formas narrativas de onde extrai importantes elementos de funcionalidade, até configurações mais complexas, dotadas de uma *multilinearidade* inerente.

A partir desta constatação, podemos qualificar os jogos narrativos (aqueles que evidentemente fundamentam seu gameplay numa história a ser contada, na trajetória narrativa a ser percorrida por um ou mais personagens) em três categorias gerais (estas, por sua vez, podendo admitir subdivisões mais específicas): *lineares*, *multilineares convergentes* e *multilineares divergentes*.

#### - *Jogos Lineares*

São um tipo de game aparentemente mais elementar, em que o escopo geral do jogo é único, e o percurso pra chegar até ele conta com um único caminho. Sua variação não se dá em termos de eventos narrativos / dramáticos, mas simplesmente em termos de timing, diretamente dependente da performance do interator-jogador. Pode haver casos em que o avatar é variante, e a performance de um mesmo interator pode variar dentro da narrativa, mas em geral a estrutura permanece a mesma – o caminho a ser percorrido dentro do mapa é invariável. De fato, o mapa narrativo deste tipo de jogo se assemelha ao

de um filme, os eventos dramáticos se organizando em forma de estágios, numa única linha narrativa. Aqui encontramos games de adventure mais básicos, ou mesmo RPGs mas simplificados. De forma bem simplificada, podemos visualizar o seu mapa narrativo da seguinte forma:

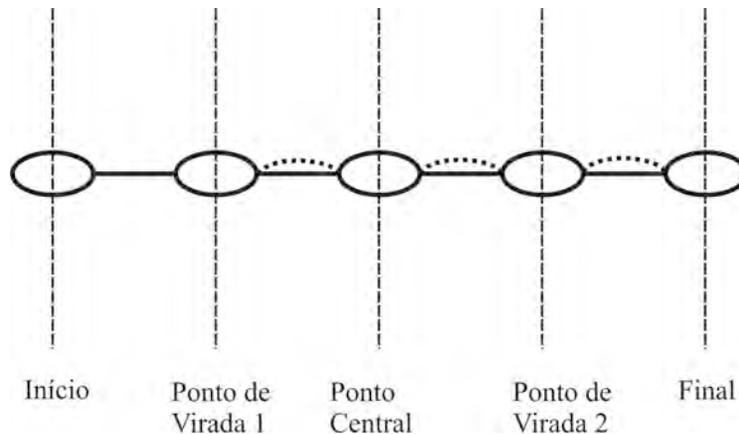


Fig. 12: exemplo de mapa de um game linear [Falcão et al, 2007b]

No gráfico acima, vemos um modelo simplificado de um game linear. As elipses indicam estágios do jogo, que em analogia com a narrativa filmica podem ser considerados pontos cruciais na história contada pelo game. Notamos que a linha narrativa é única, passando necessariamente por todos os pontos previstos, com as linhas pontilhadas representando possíveis variações de tempo de percurso ou performances de usuários diferentes. Pensando na narrativa como um todo, alguns desses estágios representam, como o gráfico sugere, os pontos de virada e estágios da jornada geral de uma narrativa clássica. Claro que outros estágios podem surgir entre um ponto e outro desses estágios narrativos principais, mas manter uma visão geral da história pode dar consistência ao jogo.

- *Multilineares Convergentes*

Aqui, a estrutura se comporta de maneira um pouco mais complexa. O escopo geral permanece único, porém os caminhos de se chegar até ele são diversos. O mapa narrativo, neste caso, ganha a forma de um funil, em que caminhos diversos convergem para um mesmo fim. O percurso pode ser mais ou menos previsto, porém com variações mais evidentes e experiências mais diversificadas para um mesmo interator. RPGs mais complexos fazem parte deste grupo.

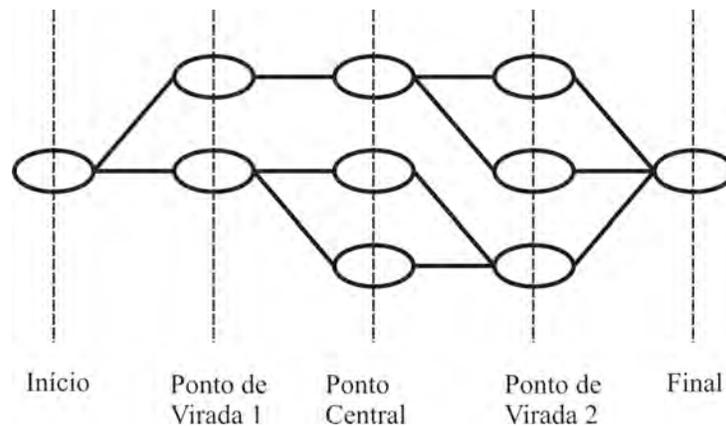


Fig. 13: exemplo de mapa de um game multilinear convergente [Falcão et al. 2007b]

Neste exemplo, a narrativa se desdobra em várias possibilidades, dividindo-se a princípio em duas ou três possíveis linhas narrativas. O escopo final, no entanto, permanece o mesmo, caracterizando a convergência das linhas diversas. Note-se que, para cada linha ou variação de linha percorrida, mantemos a perspectiva de uma narrativa geral, estabelecendo os pontos de virada e estágios da jornada para cada trajetória dramática percorrida. Vale sempre destacar que o número de estágios entre os pontos destacados pode variar, mas a consistência narrativa é amarrada pela visão geral da história, e os pontos cruciais permanecem indicados pelas linhas pontilhadas verticais.

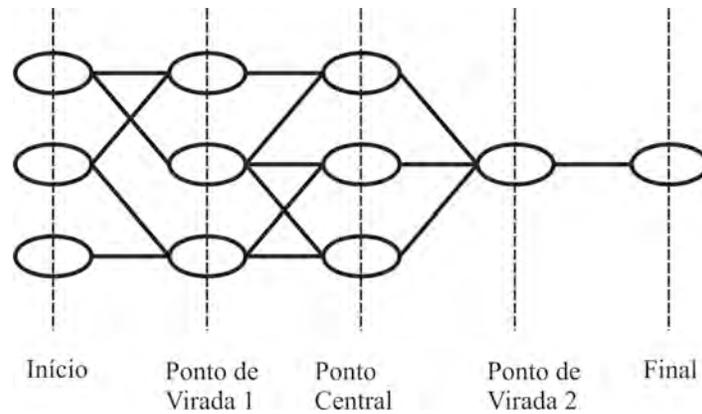


Fig. 14: exemplo de mapa de um game multilinear convergente a partir de começos múltiplos.

[Falcão et al. 2007b]

Mesmo contando com vários começos possíveis, como no exemplo acima, se o escopo final for único, então a narrativa é convergente.

- *Multilineares divergentes*

Por fim, uma categoria de games cuja estrutura é mais aberta. Aqui, poderíamos dispor de vários mapas, visto que há variações intrínsecas ao conceito de divergência de linhas narrativas: começar de um mesmo ponto para depois se separar em várias linhas possíveis, começar de pontos diferentes e passar por tramas diversas numa estrutura de linhas paralelas ou considerar eventuais cruzamentos dessas linhas. Em cada um dos casos, o mapa narrativo varia, admitindo diversas formas. Este tipo de game oferece mais opções ao usuário, permitindo uma maior exploração da estrutura e, como consequência, mais tempo de jogo. Nesta categoria, podemos encaixar alguns games de adventure mais sofisticados em termos de exploração narrativa ou MMORPGs.

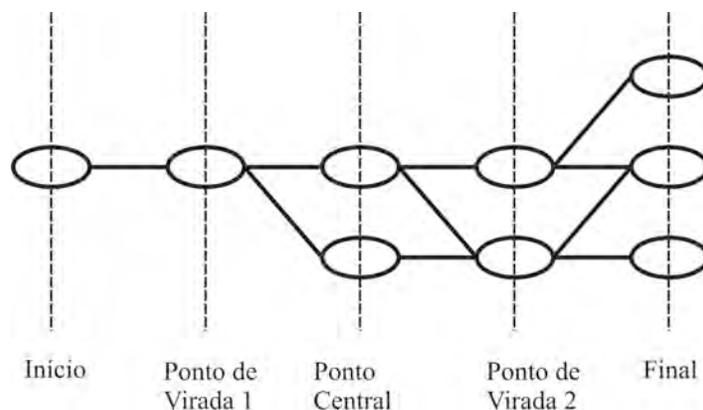


Fig. 15: exemplo de mapa de um game multilinear divergente a partir de um único ponto.

[Falcão et al, 2007b]

No exemplo da figura acima, a narrativa parte de um único ponto para depois se desdobrar em várias possibilidades, admitindo inclusive mais de um final. Cabe salientar que, quando lidamos com possibilidades narrativas paralelas, é preciso pensar nos diferentes eventos possíveis com pesos dramáticos equiparáveis, justamente para manter o equilíbrio de gameplay das diversas opções. Cada linha narrativa possível, afinal, deve ser considerada uma narrativa autônoma, cuja tensão constante mantém o interesse do interator.

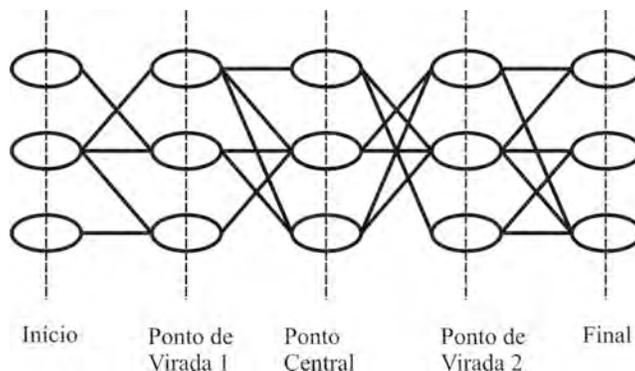


Fig. 16: exemplo de mapa de um game multilinear divergente a partir de começos múltiplos.

[Falcão et al, 2007b]

A estrutura da figura 16, por exemplo, permite um número de possibilidades narrativas bastante elevado, especialmente porque os vários pontos dramáticos permitem várias escolhas e podem se ligar de formas diferentes, dependendo da interação com o usuário. Num contexto ideal, essas escolhas, e as histórias geradas por elas, portanto, devem promover a imersão do jogador de em níveis semelhantes.

#### 4.4 USOS SISTEMÁTICOS

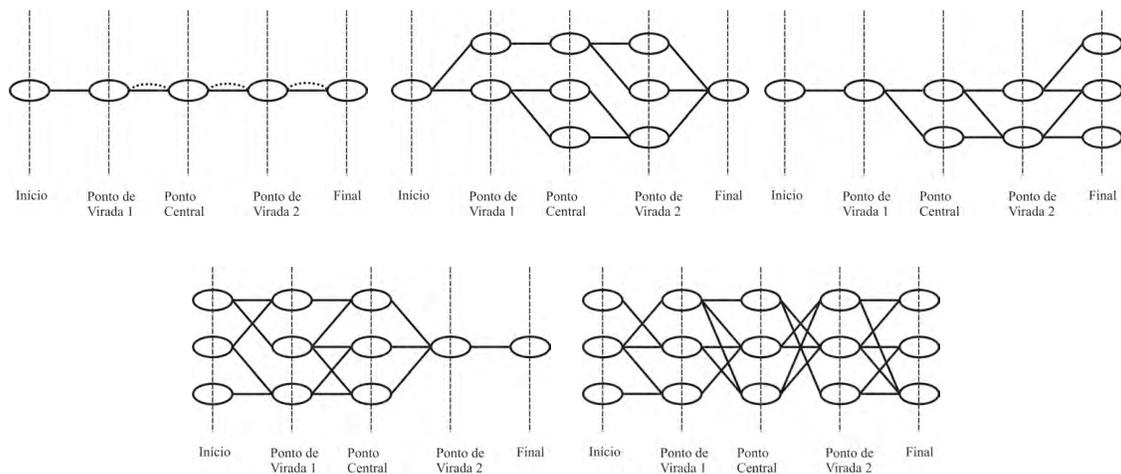
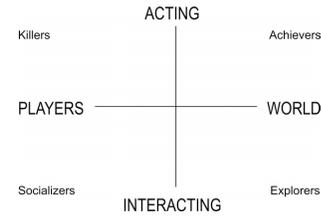


Fig. 17: resumo dos mapas narrativos – ferramentas para composição e análise estrutural e retórica.

Cada modelo de mapa, expressando um tipo diferente de linha narrativa que, é claro, influi na jogabilidade, pode se aplicar melhor a um ou outro determinado tipo de game. Nestes mapas, podemos distribuir não apenas os capítulos/estágios do jogo, de modo a visualizar a estrutura narrativa de forma mais imediata, como também aplicar os parâmetros formais do discurso: apontar linhas narrativas de acordo com a *focalização*, localizar pontos cruciais com mais clareza (visão mais clara, portanto, do *timing*) e traçar uma linha de *tensão* que oscila de acordo com o nível de cada estágio, chegando numa interface gráfica em que é possível analisar detidamente esses itens, porém sem isolá-los.

HERÓI	MENTOR	ARAUTO	ALADO	PROTEGE
Perícia/Identificação Percepção (instinto) Bom (apátrida)	Sabedoria Experiência Didática	Reverência Comunicação Inspiração / Conselho	Força Habilidade Supremacia	Afeto Fragilidade Patotidade
Talento Habilidade Supremacia Altruismo Sacrifício Perseverança	Disciplina Liderança Inspiração Ensejamento	Informação Motivação	Altruismo Sacrifício Perseverança Solidariedade	
BOMBRÁ	ANTAGONISTA	GUARDÃO DE LIMAR	CAMALEÃO	PICARO
Perícia/Identificação Opção Reflexo Habilidade Perseverança Subversividade	Perícia/Identificação Opção Reflexo Liderança Habilidade Perseverança Tapalmo	Confirmação Observação Detalhe Insistência	Ambiguidade Diversidade Inconsistência Audiência	Canção Cômica Insistência Experienciabilidade



**ARQUÉTIPO** ↔ **ESTEREÓTIPO**  
**Traço Psíquico** ↔ **Comportamento**

Fig. 18: ferramentas para composição e análise de personagens.

As ferramentas referentes a personagens, por sua vez, permitem identificar melhor tanto as funções arquetípicas desempenhadas durante a narrativa – na medida em que estabelecem parâmetros de composição de um personagem quanto à estrutura narrativa geral – quanto no seu perfil genérico – identificando sua atuação imediata em relação aos outros personagens e ao universo ficcional proposto.

Estas ferramentas, como já mencionado anteriormente, podem servir tanto para guiar o processo de desenvolvimento da concepção criativa do jogo quanto para oferecer subsídios de avaliação dos aspectos narrativos envolvidos. Como primeiro passo, vamos verificar no próximo capítulo como se dá este mapeamento para fins de análise. Vale destacar, no entanto, que uma estratégia fundamental para a concepção é a constante avaliação crítica do conteúdo durante o processo de desenvolvimento – de maneira de que, de certa forma, já estamos trabalhando também nesta instância.

## 5 ESTRADA DE PROVAS



Fig. 19: screenshots de *Fahrenheit*.

Neste capítulo vamos descrever uma aplicação da abordagem metodológica proposta. A instância em que trabalhamos foi a avaliação, num primeiro procedimento de extração das estruturas referentes a discurso, personagens e eventos dramáticos, destacando os elementos narrativos e analisando-os organicamente.

Vamos demonstrar como a ferramenta dos mapas narrativos e a abordagem estrutural pode contribuir para uma análise mais sistemática, profunda e completa dos aspectos dramáticos do game. Assim, retomamos a análise da versão para PC do jogo *Fahrenheit (Indigo Prophecy)*, da Atari, com o intuito de colocar esta abordagem diante do paradigma de análise anterior. Vamos expor nossa análise assim: primeiro, extraímos a estrutura narrativa do game visualizando-a no seu mapa específico, numa primeira análise sintática; depois discorremos sobre a estrutura dramática em si, focando nas cargas simbólicas embutidas nos eventos; em seguida, analisamos seus personagens, qualificados em termos de motivação, função e perfil; nos debruçamos nos elementos do discurso (focalização, tensão e timing), pontuando-os no mapa; por fim, comparamos nosso modelo à análise feita anteriormente no capítulo 2 deste documento, traçando um paralelo entre a abordagem proposta e o estado da arte atual.

## 5.1 MAPA NARRATIVO DE *FAHRENHEIT*<sup>1</sup>

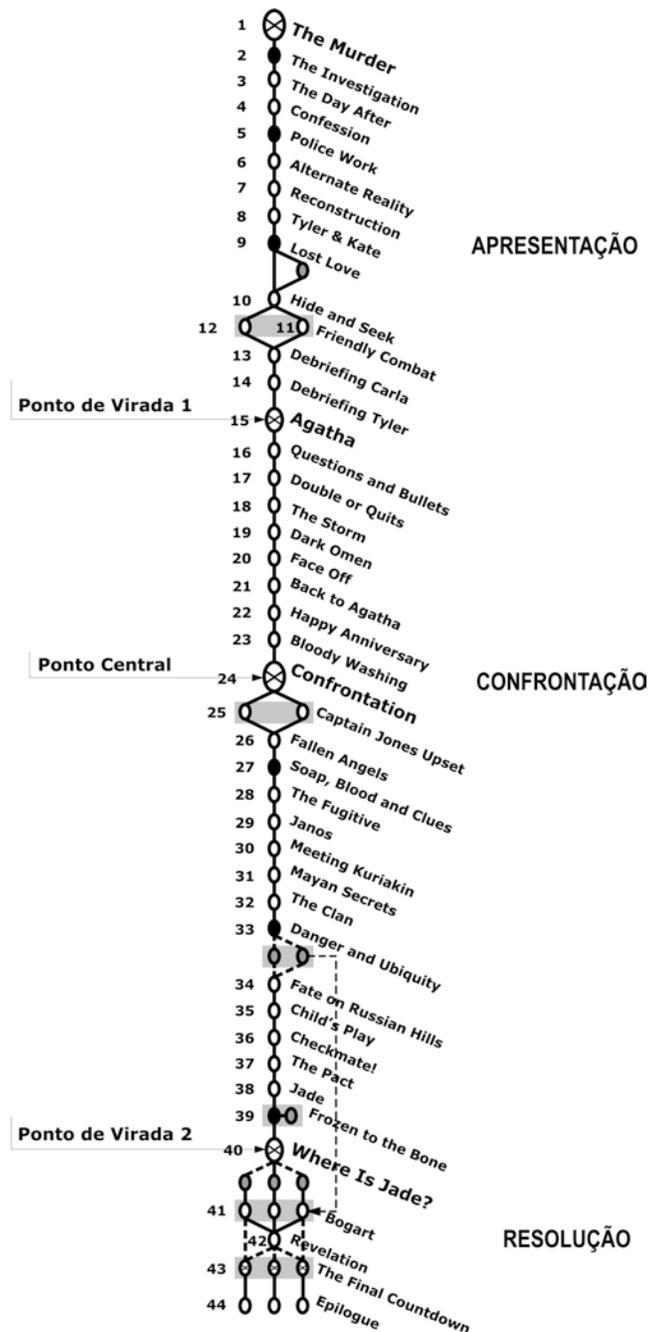


Fig. 20: visualização vertical do mapa narrativo de *Fahrenheit (Indigo Prophecy)*.

<sup>1</sup> Nota: para fins de visualização no formato deste documento, exibimos nesta página uma versão vertical do mapa. Na apresentação, bem como na análise compartimentada do mapa no decorrer deste capítulo, disponibilizaremos a forma horizontal, que consideramos ideal.

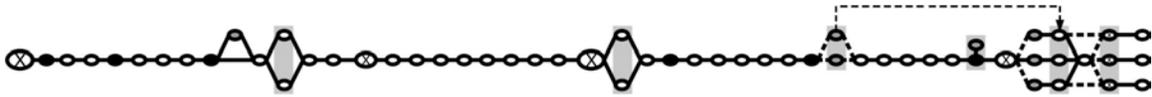


Figura 21: visualização horizontal sintética do mapa narrativo de *Fahrenheit*.

O mapa, como vimos, representa uma extração da estrutura narrativa do game. Cada elipse – ou conjuntos de elipses paralelas – corresponde a um capítulo (estágio) do jogo, numerados do lado esquerdo (parte de baixo na forma horizontal) a partir de *walkthroughs* – trajetos descritos de usuários – obtidos na internet ([www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com); [www.youtube.com](http://www.youtube.com)). Do lado direito (parte de cima na forma horizontal), os nomes dos capítulos, que nos servem como guias dos acontecimentos intrínsecos a cada um deles. Destacamos alguns pontos cruciais da narrativa, usando parâmetros semelhantes aos de Field (1994). As linhas ligando a elipse, como apresentado na descrição do nosso modelo no capítulo 4, dizem respeito a possíveis storylines (trajetórias das linhas narrativas).

Abaixo, as células básicas de representação:



Figura 22: células de representação de estágios.

A elipse branca representa um capítulo corriqueiro em que o usuário joga com um único avatar e deve cumprir uma tarefa específica. Os capítulos indicados por uma elipse preta se referem a estágios jogados com mais de um avatar (particularidade de focalização deste jogo que analisaremos mais adiante) ou cuja atuação do jogador pode ter diferentes resultados para algum detalhe da história. As elipses cinzas são estágios possíveis de serem acessados ou não, dependendo de como se joga os capítulos anteriores. As elipses maiores marcadas com um X são os pontos cruciais da narrativa, que modificam a direção da história e pontuam as mudanças de atos dramáticos.



Figura 23: linhas de ligação entre estágios e pontos da narrativa.

As linhas cheias dizem respeito a storylines a serem seguidos, dependendo das escolhas do jogador. As tracejadas mais grossas são storylines que não necessariamente vão ser jogados, devendo ser analisadas no contexto de cada capítulo. A linha tracejada mais fina é usada para indicar apenas que um detalhe num capítulo vai ter consequência num outro detalhe num estágio posterior, porém sem configurar-se como uma mudança essencial na história.

Muito embora permaneça linear na maior parte do tempo, o jogo deve ser classificado como multilinear divergente de início único, já que alguns sub-eventos plantados em alguns capítulos corroboram para uma multiplicidade de linhas narrativas em estágios posteriores – de fato, há 3 finais possíveis, dependendo de como sejam jogados os capítulos 40 e 43.

Em alguns dos estágios, as variações nas linhas narrativas não passam de detalhes, não tendo uma influência significativa na história. Destacamos uma área quadrangular cinza para indicar estes pontos, como nos exemplos abaixo:

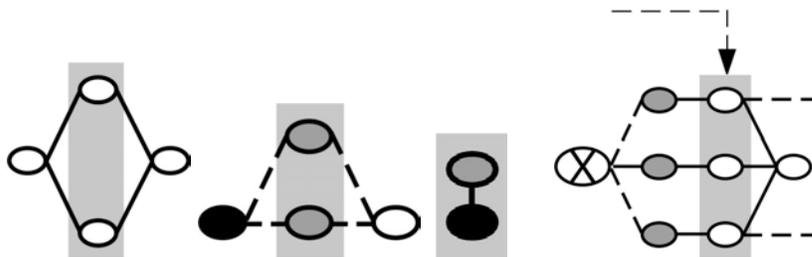


Figura 24: estágios divergentes com peso simbólico semelhante entre as possibilidades.

No primeiro conjunto de células, há dois caminhos exclusivos possíveis dentro da linha narrativa principal, porém com pesos dramáticos idênticos para a trama. No segundo caso, as linhas pontilhadas ligando a estágios cinza indicam que, dependendo da escolha que se faça no estágio anterior, um detalhe pode ser acrescentado à cena, porém sem influir no decorrer do resto da trama. A linha vertical da terceira célula, por sua vez, mostra um *dead end* (“ponta solta”, ou seja, um evento que não se resolve na narrativa) que não tem nenhuma influência na história. O último conjunto mostra um ponto em que a divergência de linhas narrativas resulta em três eventos distintos, todos com a possível presença de um personagem condicionada por um evento anterior – informação indicada pela linha fina tracejada.

## 5.2 ESTRUTURA DRAMÁTICA



Fig. 25: cutscene de *Fahrenheit*.

As dinâmicas de jogo consistem em buscas por itens presentes na cena através do direcionamento do avatar, atividades de reação a comandos escritos na tela (tipo “Simon says”) e eventos de manuseio de console nas direções de esquerda e direita. Desferir golpes, executar acrobacias impossíveis, resistir a investidas telepáticas, passar por um

interrogatório com desenvoltura ou até mesmo ter uma boa performance num ato sexual, tudo é controlado por estas dinâmicas. O que vai variar e dar consistência de fato à experiência de jogo é a contextualização de cada ação, feita justamente pelo discurso narrativo.

Para um melhor resultado da nossa análise, vamos dividir a estrutura narrativa de Fahrenheit em atos dramáticos. Assim, além de uma visão mais sistemática das linhas narrativas, podemos também observar mais detalhadamente a carga simbólica presente em cada capítulo.

- ATO 1

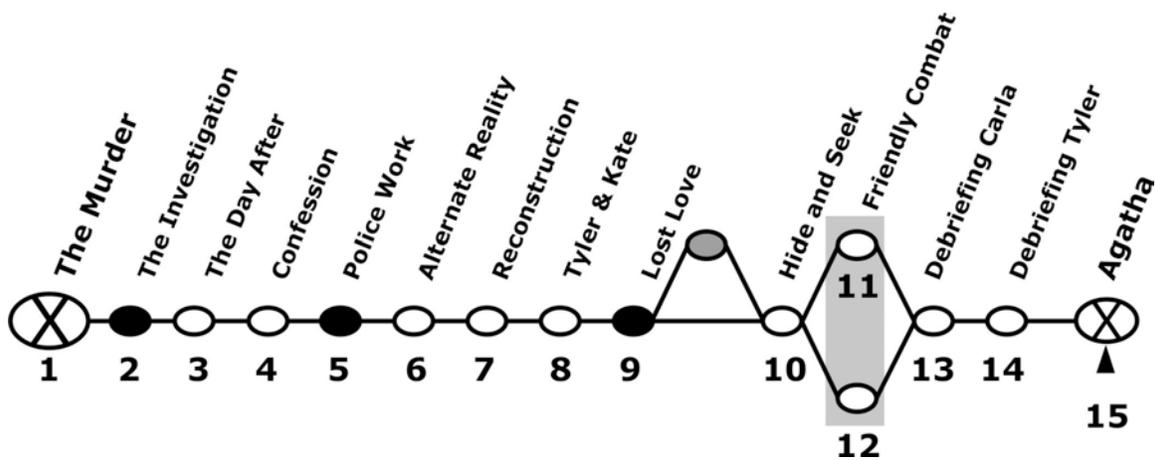


Fig. 25: detalhe do ato 1 no mapa narrativo de *Fahrenheit*.

Após a abertura, temos a cena do assassinato que dá início à trama e ao jogo. Lucas, o protagonista da história e principal avatar jogável, “desperta” após ter esfaqueado um desconhecido de ar pacato até a morte num banheiro de lanchonete. Ele nota que fez cortes nos seus próprios punhos, com formas bem definidas, estranhas a ele. Já aqui se apresenta um primeiro desafio ao jogador: esconder os traços do crime, através de decisões que guiam o personagem: esconder o corpo, livrar-se da arma do crime,

limpar-se do sangue da vítima, e sair da lanchonete tentando não levantar suspeitas. Mesmo assim, sua saída é testemunhada por um mendigo, e ele termina esquecendo um livro na mesa onde estava sentado.



Fig. 26: screenshot do primeiro estágio de *Fahrenheit*.

O mecanismo do jogo atua de forma interessante, confirmando o duplo status do jogador-espectador: na escolha de “esconder a faca do crime”, uma elipse temporal é estabelecida, de forma que o usuário não sabe o que foi feito da arma. Assim como o jogador não tem controle quanto a deixar ou não deixar pistas: é inevitável o esquecimento do livro e a visão do mendigo da fuga.



Fig. 27: screenshot do segundo estágio (capítulo) de *Fahrenheit*.

No capítulo seguinte, dois dos principais personagens são apresentados: Carla e Tyler, investigadores da Polícia de Nova York, são chamados ao local para averiguar o homicídio. O jogador deve jogar com os dois personagens, cada um com uma função específica: encontrar a arma, sondar possíveis testemunhas e interrogar os fregueses e funcionários da lanchonete. A cena segue sem grandes variações, não importando o roteiro de ações que o jogador resolva seguir. Detalhes como não encontrar a faca terminam sendo irrelevantes para que a história prossiga – algo que corrobora com nossa impressão de que, para uma avaliação e concepção mais sistemática, é a narrativa embutida (modelo) que realmente importa, sendo a narrativa emergente (empírica) como uma simples contingência do ato de jogar.

O terceiro capítulo tem lugar no apartamento de Lucas, na manhã seguinte. Ele acorda e deve ainda esconder indícios do crime: lavar suas roupas sujas de sangue, cobrir com ataduras os punhos marcados e tentar não levantar suspeitas sobre seu verdadeiro paradeiro na noite anterior. Um policial bate à sua porta, dizendo ter sido chamado por um vizinho que ouvira gritos durante a noite. Lucas atribui a um “acidente” que machucou seus punhos e deixa o policial dar uma olhada no apartamento. Aqui vemos também que o avatar sofre danos tanto físicos quanto psicológicos: ansiedade, estresse e tristeza podem enfraquecê-lo, tanto quanto falta de comida ou ferimentos.

Duas principais linhas narrativas são estabelecidas, ainda que de forma intercalada e linear: uma é o movimento de Lucas tentando entender o crime e escapar de se tornar um suspeito; a outra é a investigação de Carla e Tyler, na tentativa de identificar e prender o assassino. Em termos míticos, podemos entender que um chamado à aventura é feito desde o início, no momento em que o protagonista é involuntariamente envolvido na

trama. No entanto, a aventura em si consiste justamente em não fugir do fato do crime e tentar desvendar o que há por trás da possessão que o levou a cometê-lo. Portanto, estamos, no decorrer de todo o primeiro ato, conhecendo o mundo comum de Lucas: como vive, as pessoas que conhece e pelas quais tem afeto (o irmão Markus e a namorada Tiffany), seu trabalho, a sua condição de criminoso involuntário e suas visões premonitórias, além de flashbacks que retratam sua infância e ajudam o jogador-espectador a entendê-lo como um “indivíduo diferenciado”. Da mesma forma, os coadjuvantes Carla e Tyler também são mostrados na perspectiva do mundo cotidiano.

Em relação à divergência e convergência, temos poucas variações neste primeiro ato: no capítulo 9, que em geral é um estágio de distensão, uma escolha feita pelo jogador pode gerar a visualização de uma seqüência (no caso, a primeira visão da “Criança Anil”, que carrega a profecia-título do jogo); no mais, os capítulos 11 e 12 são, essencialmente, os mesmos, variando apenas a focalização do avatar – o jogador pode escolher entre treinar combate controlando Carla ou Tyler.



Fig. 28: estágios do Ato 1 de *Fahrenheit*.

Como podemos ver, no caso de Fahrenheit, o “mundo comum” é apresentado depois do “chamado à aventura”. A “recusa do chamado”, por sua vez, se dá quando Lucas tenta viver sua vida normal, tentando fugir tanto da condição de suspeito quanto livrar sua mente da culpa. Esta tentativa é breve, dadas as contingências: visões perturbadoras e a própria culpa do crime constantemente o assaltam, e ele se vê obrigado a aceitar seu fardo. Esta aceitação é concretizada quando, por sugestão de seu irmão Markus, ele vai procurar a vidente conhecida como Agatha. Este evento marca o “encontro com o mentor” mítico, quando geralmente o herói, diante de uma sabedoria superior que lhe revela o ponto instável na sua vida, resolve “atravessar o limiar” entre o mundo comum e o mundo especial da sua jornada. De fato, é depois do encontro com Agatha que Lucas passa a tentar descobrir o que está acontecendo com ele: a possessão que o levou a cometer o crime, as freqüentes premonições e as mudanças na sua força física.



Fig. 29: a personagem Agatha, principal mentor do protagonista Lucas em *Fahrenheit*.

- ATO 2 (primeira parte)

O “encontro com o mentor” marca a aceitação da jornada por parte do herói e a passagem para o segundo ato (“travessia do primeiro limiar”). A exemplo de formas narrativas convencionais, é o ato mais longo, de forma que vamos, seguindo o modelo de Syd Field (1994), estabelecer um ponto central e dividir este ato em dois.

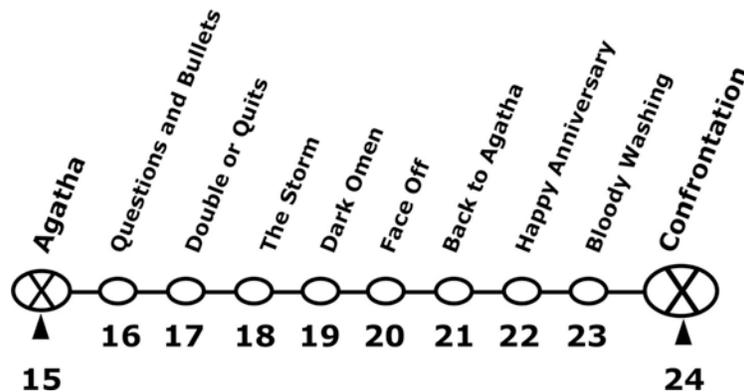


Fig. 30: detalhe da primeira metade do ato 2 no mapa narrativo de *Fahrenheit*.

No encontro com Agatha, Lucas descobre que fez parte de um ritual oculto da cultura maia, e fica de voltar no dia seguinte para saber mais a respeito. Toda a primeira parte do segundo ato transcorre sem nenhum tipo de variação multilinear – nem mesmo em relação às escolhas do jogador. Em termos de desenvolvimento narrativo, no entanto, esta escolha é importante para que a história ganhe ritmo, aprofundando as linhas narrativas em paralelo e fazendo convergir tudo no ponto central, quando Lucas tem que escapar do cerco da polícia, usando de suas habilidades extraordinárias recém-adquiridas.

Em termos míticos, é também possível encaixar os eventos em estágios da jornada bastante claros: a “estrada de provas” é posta desde o encontro com Agatha, quando Lucas percebe que tem dons especiais catalizados a partir de sua experiência de possessão; por outro lado, Carla avança na sua investigação e também chega a revelações

importantes, sobretudo através da investigação de um caso antigo com pistas e condições bem semelhantes. De fato, no capítulo 20, ela se encontra pela primeira vez com Lucas, já tendo a nítida impressão de que ele esconde algo e que está envolvido no crime.



Fig. 31: momentos significativos do segundo ato de *Fahrenheit*.

À medida que o cerco da lei vai se fechando em torno de Lucas e ele vai tendo mais contato com seu principal rival, o Oráculo – o verdadeiro responsável pelos crimes –, o protagonista-avatar se vê obrigado a lançar mão de suas habilidades latentes para prosseguir em liberdade na busca da solução do mistério, sempre com receio de que estas habilidades não sejam suficientes para garantir isto. Este período na história caracteriza, justamente, a “aproximação da caverna oculta”, em que o herói é assaltado por dúvidas quanto à sua capacidade de dar conta de sua jornada. Este evento mítico é diluído em outros momentos na segunda parte do capítulo, como veremos a seguir.

- ATO 2 (segunda parte)

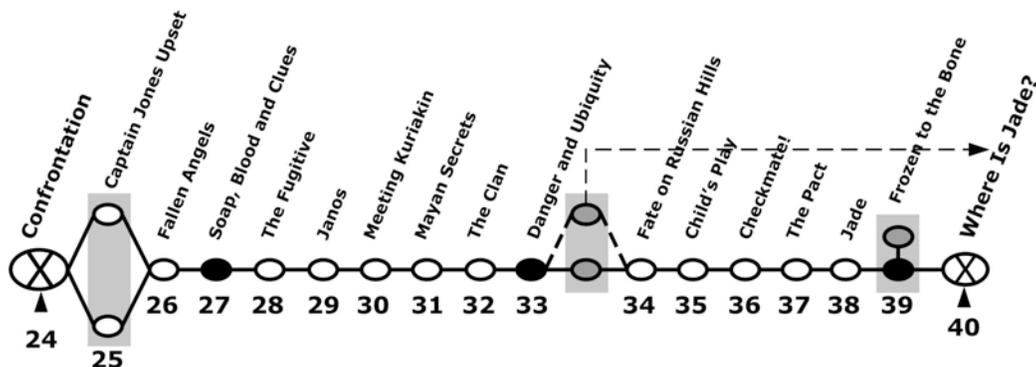


Fig. 32: detalhe da segunda metade do ato 2 no mapa narrativo de *Fahrenheit*.

O confronto de Lucas com a polícia é um ponto de convergência entre as várias narrativas paralelas, e modifica essencialmente a direção da história: de suspeito, ele passa a ser fugitivo; além disto, suas habilidades especiais se revelam, o que desperta atenção especial do Oráculo, a sombra da história, e os seus senhores, o “Clã Laranja” – os antagonistas. A partir deste ponto, o ritmo narrativo se intensifica, no caso, em número de capítulos. Com a morte de Agatha, Lucas encontra um segundo mentor momentâneo, o Professor Kuriakin, especialista em cultura maia – que logo é eliminado pelo Oráculo. Lucas termina capturado pelo algoz, e descobre sobre a menina de suas visões se trata da “Criança Anil”, que carrega a antiquíssima e secreta “profecia anil”, que pode consolidar definitivamente o domínio do mundo pelo Clã Laranja. Lucas consegue escapar do Oráculo, e se depara mais uma vez com o fantasma de Agatha. Seu objetivo agora é achar a Criança antes do Oráculo.

O capítulo 33 é bastante emblemático destes novos conflitos: enquanto é cercado por Carla e Tyler no hotel onde está hospedado, Lucas deve escapar e avisar ao seu irmão Markus que ele corre perigo de vida. Se o jogador tomar as decisões corretas, vai conseguir salvar Markus, que retorna meio como figurante no capítulo 41. Mas é a pura e simples presença dele na cena (além de alguns pontos a menos de saúde mental de Lucas) que vai se diferenciar enquanto resultado com a morte de Markus neste ponto da história.

No capítulo seguinte, no entanto, um evento trágico acontece sem que o jogador possa fazer muito a respeito: Tiffany, seqüestrada pelo Oráculo, é usada como isca para atrair Lucas para uma montanha russa, que no fim das contas desaba, aparentemente matando os dois. A namorada de fato morre – Lucas, no entanto, reaparece no capítulo subsequente, negociando um pacto com Carla para encontrar a Criança Anil e derrotar o

Oráculo e o Clã Laranja. Sua resistência ao frio crescente a este ponto da história – bem como a temperatura do seu próprio corpo faz com que cheguemos à conclusão de que ele está morto, porém ainda ativo.

À medida que o fim do ato se aproxima (no capítulo 40), uma nova aproximação da caverna oculta toma lugar na trama. Lucas sabe que o Oráculo está atrás da mesma coisa que ele – Jade, a Criança Anil – e que o confronto é inevitável. De fato, o capítulo 40 se configura como a “provação suprema”, marcando a principal crise da história.



Fig. 33: provação suprema em *Fahrenheit*.

Este estágio também marca o principal ponto de divergência de linhas narrativas. Há, a partir dele, três desdobramentos possíveis. O primeiro e mais elementar deles é a derrota para o Oráculo, que captura e leva Jade para a Base Wishita (lugar onde Lucas viveu na infância e onde, pelos flashbacks constantes, entendemos que ele foi exposto a uma substância chamada “Chroma”, uma espécie de princípio ativo cósmico que dá habilidades especiais a quem o domina). A vitória diante do Oráculo, por sua vez, dá vazão a uma outra divergência: a imagem fantasmagórica de Agatha reaparece, e Lucas descobre se tratar na verdade de um representante do “Clã Púrpura”, adversário do Clã Laranja, formado por... agentes de inteligência artificial! Aqui, Lucas deve escolher se

entrega a Criança Anil para eles ou se mantém a posse dela, neste segundo caso devendo passar pela influência telepática do seu adversário.

- ATO 3

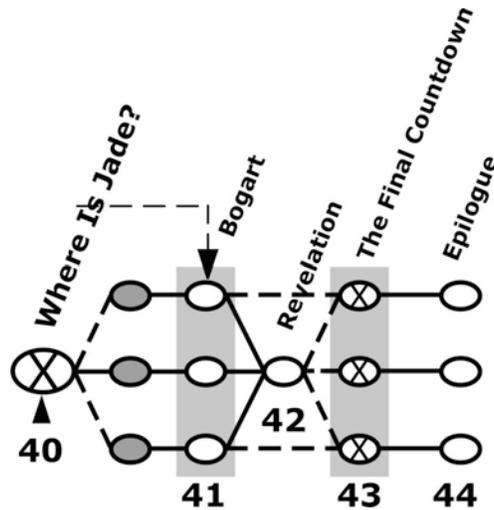


Fig. 34: detalhe do ato 3 no mapa narrativo de *Fahrenheit*.

Qualquer que seja a escolha (ou resultado) no fim do capítulo, o próximo estágio se chama “Bogart”, nome do líder de um grupo de mendigos observadores que revela tudo o que ainda ficou em aberto sobre os Clãs Laranja e Púrpura – bem como qual deve ser o próximo passo de Lucas: ir para a Base Wishita, seja para resgatar a Criança Anil, seja para ouvir da Criança Anil a profecia secreta. Isto, é claro, depende de como foi jogado o capítulo 40. Se Markus sobreviveu ao capítulo 33, por sinal, é aqui no abrigo dos mendigos que ele aparece uma última vez. Conceitualmente, as três linhas narrativas possíveis chegam neste capítulo, que mantém o seu teor com pouquíssimas variações – inclusive com uma cena de amor entre Lucas e Carla, estranhamente muito pouco contextualizada no decorrer da narrativa (seja porque não foram apresentados fatos narrativos que mostrassem essa aproximação, seja pelo fato de intuirmos que Lucas está, de fato, morto). Há, em seguida, um último ponto de convergência: mais um flashback de

infância em que Lucas escuta seus pais comentando sobre a sua exposição, ainda no ventre da mãe, a um estranho artefato guardado dentro da Base Wishita. E então partimos para o capítulo final.

Também aqui, o teor dramático é semelhante para as 3 linhas narrativas: Lucas deve penetrar na base e enfrentar os dois Clãs antagônicos (Laranja e Púrpura) para então posicionar a Criança Anil no centro da fonte de Chroma para ouvir a profecia secreta. As diferenças ocorrem prioritariamente em como o avatar começa o estágio – se ele leva Jade com ele, ou se deve resgatá-la de um dos Clãs. Simbolicamente, trata-se de um “resgate de dentro” para enfrentar a crise final, o clímax da história, e finalmente obter a “ressurreição”, que acontece caso o jogador consiga vencer os dois Clãs e escutar a profecia secreta.

Após este estágio final, temos um epílogo, primeira cena primaveril, em total contraste com o inverno rigoroso que permeia todo o cenário do jogo. Novamente, as opções de finais não guardam muitas variações, dando a entender que os Clãs permanecem ativos e que Lucas é o único conhecedor da profecia, estando prestes a decidir como deve usar este conhecimento. É o estágio que representa a etapa de “retorno com o elixir”, em que o protagonista se torna “senhor de dois mundos” (o especial e o comum, tendo sido vitorioso no primeiro e trazendo em si a solução dos males para o segundo).

Observamos que os estágios da jornada seguem quase uma cartilha, distribuindo as cargas simbólicas de forma relativamente consistente. A temática, no entanto, é bem trabalhada apenas até o final do capítulo 40, em que um conteúdo completamente

estranho ao contexto dramático do cenário é inserido: seres de inteligência artificial como mantenedores de um clã rival ao clã antagonista. As reações adversas a esta revelação – quase uma unanimidade nos reviews e listas de discussão de usuários a que tivemos acesso – ocorrem por uma razão muito fácil de entender: todo o contexto místico oculto da seita maia foi apresentado e desenvolvido (inclusive em termos míticos e simbólicos) durante toda a trama – o que não ocorreu com o conceito de I.A. Esta quebra de unidade no conteúdo, mesmo ocorrendo nos capítulos finais da trama, faz com que o jogo como um todo pague um preço alto: para boa parte dos usuários freqüentes, o final termina sendo extremamente decepcionante, o que pode comprometer em resultado não apenas vendas posteriores de versões entre membros de comunidades de jogadores, como também próximos lançamentos do mesmo grupo criativo.

No mais, para usuários mais atentos aos aspectos dramáticos, há outros pontos de incongruência que qualificam a narrativa como trivial: as cenas de distensão, em geral, não estão ligadas à trama como um todo, tornando-se interlúdios fora de contexto, como um intervalo temático à trama. A cena de amor entre Carla e Lucas no final do capítulo 42 é emblemática deste ponto: uma aproximação entre os dois deveria ser melhor apresentada em termos de eventos dramáticos contidos na história, e não apenas assumidos dentro de uma elipse temporal não-exposta. A saída de Tyler, fiel parceiro de Carla na trama, é outro momento frouxo na narrativa: um dead end no fim do capítulo 39, contextualizado pela súplica de sua mulher, que está partindo para a Flórida: independente da sua resposta (ir com ela ou ficar para cumprir seu dever), esse personagem de relativa relevância para a trama simplesmente é retirado do jogo, finalizando sua participação com um discurso estereotipado.

A visualização do mapa permite uma melhor localização das cargas simbólicas distribuídas no decorrer da narrativa, facilitando, portanto, o diagnóstico de seus pontos fracos e fortes: no que diz respeito à estrutura narrativa, entendemos que *Fahrenheit* começa a se perder justamente quando se aproxima do final e começa a utilizar a multilinearidade de forma mais evidente, o que pode denunciar uma dificuldade em dosar o simbolismo de forma coerente para eventos paralelos em linhas narrativas diversas. Além disto, vemos também que a exploração da multilinearidade ainda se dá de forma tímida, ainda submetida a um contexto formal muito convencional. Por fim, no tocante à jogabilidade, entendemos que o potencial narrativo pode abrir outras portas para o usuário, incrementar sua experiência lúdica e permitir mais horas de uso do jogo, sem esgotar tão rapidamente a história: bastaria um melhor uso das possibilidades dramáticas.



Fig. 35: epílogo de *Fahrenheit* (retorno com o elixir).

### 5.3 PERSONAGENS

Passamos às estruturas referentes aos personagens que povoam a narrativa de *Fahrenheit (Indigo Prophecy)*. Seguiremos nossa análise segundo os três aspectos abordados no nosso modelo: função, motivação e perfil.

## - MOTIVAÇÃO

Numa trama, o fato da motivação do personagem não estar clara pode significar duas coisas: num primeiro caso, o personagem não está bem resolvido em termos de profundidade, apresentando incoerência ou obscuridade na sua personalidade e, conseqüentemente, no seu comportamento; num segundo caso, podemos considerar que estamos lidando com um contexto dramático em que o comportamento é, de fato, o componente mais relevante para a fluência narrativa, e que as motivações do personagem foram deliberadamente omitidas do espectador.

Através da análise de *Fahrenheit*, chegamos a uma conclusão peculiar: a profundidade do personagem pode não ser tão relevante quanto em outros ambientes narrativos. É possível entender e seguir uma trama num jogo atendo-se mais ao comportamento do avatar em si do que ao traço psíquico – principalmente nos casos em que o próprio jogador define a configuração do seu avatar, determinando não a personalidade, mas focando sua ação nas atitudes do personagem mesmo.

Neste contexto, podemos verificar que a grande maioria dos personagens de *Fahrenheit* estão, em termos de construção do personagem pela motivação no movimento dramático, mais próximos do estereótipo mesmo.

Na linha de motivação do personagem que propomos, fizemos uma projeção da posição de cada personagem principal, levando em consideração características apresentadas (ou omitidas) no decorrer do jogo.

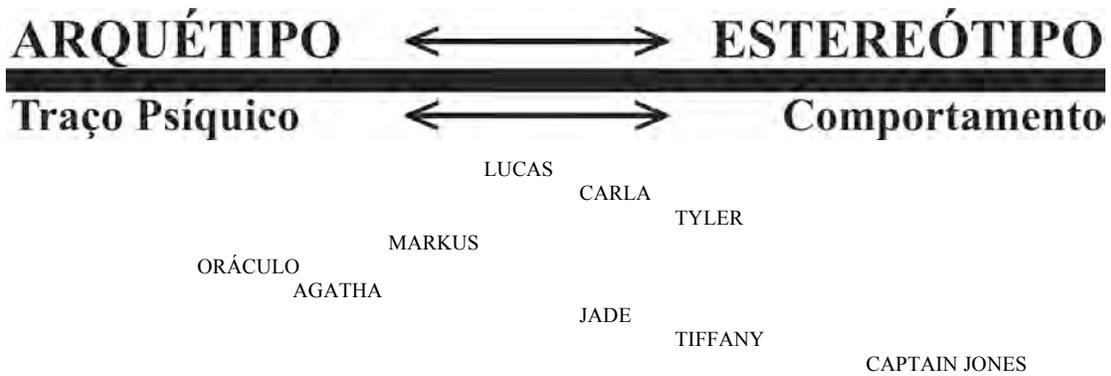


Fig. 36: personagens de *Fahrenheit* distribuídos pela linha de motivação.

Os exemplos acima levam em conta a apresentação de elementos que moldam sua personalidade / comportamento, a coerência (constância de personalidade) em cada ponto da história e sua relevância para a trama. Notamos que o protagonista Lucas está no meio, com a essência tendendo ligeiramente para o arquétipo – pelo fato puro e simples de termos mais informações sobre ele e algumas particularidades pessoais; ainda assim, há alguns pontos de incoerência e os fatos omitidos da trama (sobretudo sua aproximação a Carla e detalhes sobre seu estado após o incidente no capítulo 34 – quando Tiffany morre na destruição da estrutura de montanha russa em que ambos se encontravam) fazem com que sua atuação na trama se torne um pouco mais obscura, aproximando-o do estereótipo. O Oráculo, com a máscara de sombra na trama (veremos a análise quanto a funções na narrativa a seguir), é o mais próximo de arquétipo, justamente por apresentar maior constância de comportamento conjugada a uma maior clareza de motivação interior. O Capitão Jones, personagem que aparece incidentalmente na trama, é o estereótipo de chefe irritado com o fracasso da missão, presente apenas no capítulo 25.

## - FUNÇÃO

Dentro do processo de análise, notamos que o conceito de função arquetípica, enquanto elemento estrutural da narrativa, pode servir de base para uma *função estereotípica*. Conforme mencionamos, um avatar é muitas vezes definido não tanto pela profundidade de sua personalidade, mas sobretudo pela ação; assim, para uma narrativa lúdica, esta profundidade não é tão relevante quanto em outros contextos dramáticos.

HERÓI	MENTOR	ARAUTO	ALIADO	PROTEGÉ
Projeção/Identificação Percepção (conflito) Busca (equilíbrio) Talento Habilidade Superação Altruísmo Sacrifício Perserverança	Sabedoria Experiência Didática Liderança Inspiração Encorajamento	Revelação Convocação Imposição / Coerção Informação Motivação	Lealdade Habilidade Superação Altruísmo Sacrifício Perserverança Solidariedade	Afeição Fragilidade Passividade
LUCAS	AGATHA KURIAKIN MARKUS	ORÁCULO AGATHA BOGART	CARLA BOGART & BUMS	TIFFANY MARKUS JADE
SOMBRA	ANTAGONISTA	GUARDIÃO DE LIMIAR	CAMALEÃO	PÍCARO
Projeção/Identificação Oposição Reflexo Habilidade Perserverança Subserviência	Projeção/Identificação Oposição Reflexo Liderança Habilidade Perserverança Egoísmo	Confrontação Obstáculo Desafio Indiferença	Ambigüidade Dúvida Inconstância Ausência	Caráter Cômico Inabilidade Espirituosidade
ORÁCULO I.A. (CLÃ PÚRPURA)	CLÃ LARANJA CLÃ PÚRPURA	CARLA TYLER DEAD AGATHA (I.A.)	DEAD AGATHA (I.A.)	TYLER

Quadro 4: caixa de funções típicas dos personagens de *Fahrenheit*.

Quanto ao uso instrumental desta *caixa de funções típicas* para cada personagem, sugerimos isolar cada um deles e, a partir de uma impressão primeira sobre qual arquétipo ele representa, verificar as características atribuídas àquela máscara; quanto mais características comuns àquela função arquetípica o personagem apresentar, tanto mais será sua consistência e clareza enquanto personagem.

Visualizando a caixa de funções, fica ainda mais fácil distinguirmos as características de cada personagem e analisarmos suas particularidades no contexto da narrativa do game. Vejamos que alguns dos personagens são recorrentes em mais de uma máscara arquetípica, reforçando a noção de que cumprem uma função na narrativa, mais do que apresentam uma trajetória imutável enquanto caracteres autônomos. Outro detalhe importante sobre este quadro é que ele foi elaborado considerando o ponto-de-vista de Lucas, estabelecendo-o como protagonista (herói) e qualificando os outros personagens sempre em relação a ele. Num game em que o protagonista é variante ou múltiplo, é interessante que exista um quadro para cada herói, aumentando as chances de detectar alguma incongruência entre os personagens.

- PERFIL

Lembramos que esta abordagem analítica de personagem se originou a partir de uma análise de perfis de jogadores; portanto integra em si duas naturezas de um avatar: seu comportamento dramático intrínseco à narrativa integrado à influência do jogador que o controla.

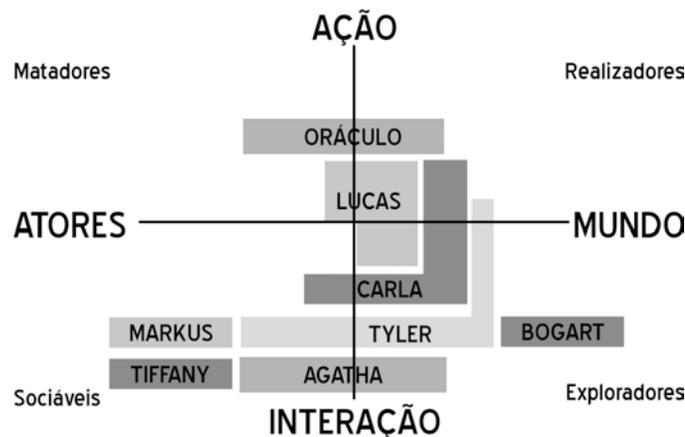


Fig. 37: gráfico de perfil dos personagens de *Fahrenheit*.

Em *Fahrneheit*, o comportamento dramático não é tão dependente da ação do jogador, dada a pouca relevância da narrativa empírica, e o usuário termina tendo que se integrar à narrativa-modelo (o que reforça uma noção de “jogador-espectador” em jogos adventure). Meio que independente da interação do controle do usuário, os personagens estão localizados em pontos mais ou menos constantes no que diz respeito ao seu perfil.

Enquanto Lucas, o herói, tem pontos em todos os traços de perfis (sua habilidade para o combate, suas conquistas paulatinas para resolver sua situação, sua investigação pessoal para tanto, e uma certa dificuldade na interação com outros personagens), há casos como Bogart (um mero observador, o que o caracteriza exclusivamente como explorador), Markus e Tiffany (alheios ao universo da trama, porém totalmente dispostos a interagir com o herói). Digno de nota também os dois arquétipos mais claramente detectáveis, Agatha e o Oráculo (mentor e sombra, respectivamente), são praticamente opostos entre si, respeitando também em termos de perfis sua mais pura natureza arquetípica: enquanto o mentor permanece interativo, apenas usando seu conhecimento para chegar a conclusões a respeito da trama (explorador) para assim indicar caminhos a serem seguidos pelo herói (sociável), a sombra cumpre seu papel ativo, tanto em relação aos outros personagens (matador) quanto às tarefas para seus mestres (realizador).

Conhecendo as aplicações das duas ferramentas anteriores – ambas advindas da narratologia – notamos que, em termos de narrativa-modelo, lidamos melhor com ferramentas narratológicas do que ludológicas. É difícil, por exemplo, localizar a personagem Jade segundo este parâmetro proposto.

## 5.4 ELEMENTOS RETÓRICOS

A *focalização* é externa, porém, como já foi ressaltado, com algo que torna o jogo peculiar: mesmo havendo claramente um protagonista na história (Lucas), o jogador é compelido a trocar de avatares e jogar com personagens coadjuvantes. Seu avanço na história, mesmo se dando através de uma internarrativa, é submetido a uma estrutura linear. A narrativa embutida, portanto, se apresenta de maneira uniforme, e a troca de avatares apenas dá a ilusão de se tratar de um jogo multilinear. De toda forma, em termos de focalização, trata-se de algo pouco comum aos games, que normalmente preservam o avatar do jogador até o último estágio.

Esta é provavelmente a maior razão pela qual *Fahrenheit* é considerado tão referente à linguagem do cinema: a apresentação internarrativa, conduzida pela troca de avatares, faz com que o usuário visualize a história de uma maneira clássica, pondo-se no papel tanto de jogador quanto de espectador, num mecanismo de dupla imersão. O uso de cortes durante os estágios jogáveis corrobora para esta perspectiva, transformando o jogador numa espécie de espectador-narrador, tanto “ativo” enquanto motor das ações do personagem (e assim condutor do discurso), quanto “passivo” na leitura das seqüências visuais apresentadas.

A forma como a *tensão* é trabalhada é outro ponto que aproxima o game de um filme: a utilização de cut scenes e a troca de avatares em si, variando a jogabilidade entre as habilidades de manuseio do console, em cenas de ação evidente, e o trabalho de investigação em que os avatares interagem constantemente com NPCs. Deste modo, temos momentos de distensão facilmente reconhecíveis, usadas para contextualizar os

diversos estágios da narrativa, como também nos intervalos entre as cenas jogáveis de ação, quando a jogabilidade está na interação com outros personagens do universo do game. Além disto, este elemento dramático termina se tornando, a exemplo de outros atributos da narrativa (algo aliás comum ao gênero adventure), influente na jogabilidade: o nível de “saúde mental” do personagem, advindo da pressão psicológica que ele sofre, afeta diretamente seu desempenho no jogo; tanto que cenas de distensão são propostas na forma de minigames, incorporando atividades cotidianas que não têm uma ligação direta na trama, mas que porém são importantes para dar mais energia ao personagem – e, conseqüentemente, ao jogador.

Em relação ao *timing*, podemos notar que *Fahrenheit* tem uma estrutura narrativa bastante amarrada, o que não diminui sua funcionalidade enquanto jogo. Ao contrário, a aproximação da linguagem cinematográfica faz com que a apresentação de eventos dramáticos no decorrer da narrativa dêem um sabor especial à experiência do usuário.

Aparentemente, o discurso narrativo de *Fahrenheit* se resolve satisfatoriamente. Ao utilizarmos o mapa como ferramenta de análise do discurso, no entanto, verificamos alguns pontos que podem ser incrementados.

Quanto à focalização, notamos algo curioso: os capítulos iniciais, onde há uma maior troca de controle de avatares, permanecem numa estrutura prioritariamente linear, ao passo de que nos capítulos do meio pro fim a proliferação de linhas possíveis não redundam numa troca de foco dramático – muito pelo contrário, aliás: Lucas é o único personagem jogável. Isto pode apontar uma certa limitação em explorar linhas narrativas possíveis, cuja causa pode estar em aspectos técnicos ou criativos.

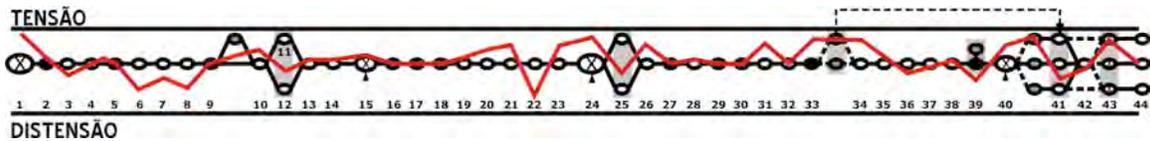


Figura 38: linha de tensão aplicada ao mapa narrativo de *Fahrenheit*.

Acima, acrescentamos ao mapa narrativo do jogo uma linha vermelha oscilante entre tensão e distensão, respectivamente colocadas numa linha superior e uma interior. Ressaltando que centramos nossa análise na narrativa em si (e não na dificuldade de jogabilidade de um ou outro estágio), medimos o grau de tensão de cada capítulo considerando a intensidade do conflito específico e sua relevância na trama (assumimos um certo grau de subjetividade crítica, porém dentro de uma abordagem metodológica mais sistemática). Observamos que há muitos pontos de queda abaixo do nível neutro (linha central). Mesmo levando em conta a necessidade de pontos de distensão, uma tensão mínima constante é o que garante a coesão dramática, com eventos que de fato acrescentem ao conflito principal. Neste sentido, descer a linha de tensão abaixo do nível neutro pode ser considerado um ponto fraco da narrativa.

Os pontos de tensão mais baixa ocorrem prioritariamente em dois casos: interlúdios ou cenas com coadjuvantes que são jogados como capítulos principais – ou seja, com um minigame associado a eles – ou em cenas de interação social entre os personagens – como em duas cenas de sexo com pouquíssima contextualização ou mesmo importância para a história principal. Isto nos mostra que, mesmo num jogo com evidente apelo dramático, a jogabilidade ainda está num nível de foco muito acima da narrativa, que tem nestes episódios um uso dispersivo ao invés de imersivo.

Em relação aos elementos de discurso, o único que resiste a uma análise mais detalhada do mapa narrativo é o *timing*:

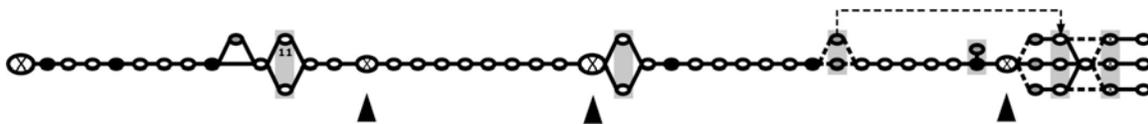


Figura 39: mapa narrativo de *Fahrenheit* com destaques nos pontos cruciais da trama.

Mesmo notando uma diferença grande no número de eventos da segunda metade do ato 2, trata-se, como já foi dito, de eventos mais rápidos e mais intensos, portanto equilibrando com o caráter mais suave das etapas anteriores.

## 5.5 SOBRE A ABORDAGEM PROPOSTA

Comparando as duas formas de abordagem da narrativa tomadas neste trabalho – a nossa proposta e as formas desfragmentadas descritas no capítulo 2 – podemos perceber que o puro e simples debruçamento sobre os aspectos narrativos do jogo tornam mais rica e aprofundada sua análise. E não apenas isto: é mais fácil detectar problemas intrínsecos na narrativa destacando seus elementos e, num processo de desenvolvimento, adaptação ou re-design, trabalhá-los especificamente sem perder contato com o todo.

Para deixar este ponto mais claro, vamos retomar ponto a ponto a análise do capítulo 2, comparando suas conclusões com as que chegamos nesta rápida aplicação dos mapas narrativos e da análise estrutural como um todo. Vamos repetir os pontos colocados pela caixa de ferramentas e inserir um comentário nosso logo em seguida, tecendo este comparativo entre as duas abordagens.

Obstáculos (Obstacles)	<i>Sempre presentes, seja para obtenção de pontos de satisfação para os personagens quanto para avanço nos estágios da trama.</i>
---------------------------	---

A existência de obstáculos, seja numa forma narrativa qualquer, seja num jogo, é uma condição elementar para a exposição de um conflito. A conclusão chegada pela

caixa de ferramentas narrativas é, portanto, trivial – assim como a própria proposição da ferramenta, de natureza sobretudo ludológica. Uma abordagem mais aprofundada, focando na narrativa em si, permite localizarmos não apenas os obstáculos, mas investigar sua natureza de conteúdo e discernir sobre a eficácia do seu uso dentro do contexto da trama.

Presságios / Antecipação (Foreshadowing)	<i>Na forma de cutscenes, há passagens usadas para contextualizar a passagem de estágio/progressão da história</i>
---	--

Esta ferramenta tem a ver com *pacing* e *timing*. O conjunto de dicas ludológicas sobre narrativa, novamente, sugere algo que é simplesmente componente da narrativa, sem detalhar a forma como possivelmente pode ser usado tal componente. No mapa narrativo, torna-se mais fácil visualizar o modo como utilizamos este elemento de discurso.

Personalização (Personalization)	<i>O drama do personagem é entendido através de uma imersão direta – sua motivação começa bastante pessoal, mas logo se torna simpática às pessoas ao seu redor e ao próprio mundo.</i>
-------------------------------------	---

A personalização é parte de um processo maior, que é o da imersão – interessante notar que, no contexto específico da narrativa, é justamente o aspecto dramático da imersão. Enquanto os mecanismos de simulação garantem uma similaridade de sensações e atuações imersivas, a personalização atua em nível narrativo. Do ponto-de-vista de nossa análise, é outro item simplesmente citado, mas não explorado ou sistematizado.

Ressonância (Resonance)	<i>Apesar de haver narrativas em paralelo, não se constrói uma tensão mediante sua convergência.</i>
----------------------------	--

A ressonância, em termos narrativos, diz respeito a uma convergência entre linhas internarrativas. No caso de *Fahrenheit*, as duas principais linhas narrativas giram em

torno de Lucas e da investigação da polícia (sobretudo na figura de Carla). Pela extração da estrutura narrativa e isolamento temático dos capítulos, bem como aplicando uma visão específica da tensão distribuída pela trama, podemos explicar melhor porque a ressonância se apresenta um pouco tímida: a maior intensidade da investigação de Carla e Tyler ocorre quando Lucas ainda não decidiu completamente por fazer uma investigação própria sobre o crime – o que desequilibra um pouco a convergência.

Resistência (Resistance)	<i>O avatar-protagonista não oferece resistência em tentar descobrir o que está por trás da trama, mas isso não afeta o resultado da história.</i>
-----------------------------	--

Aqui diagnosticamos, a partir da análise do mapa e do próprio personagem Lucas, que a recusa do chamado à aventura não é incisiva, porém diluída no primeiro ato da narrativa. Por isso a impressão de que a resistência do avatar é pouca, ao mesmo tempo em que, em termos práticos, somente quando ele procura por Agatha – portanto na passagem para o segundo ato – é que a aceitação ao chamado ocorre e o mundo especial é acessado pelo protagonista. Da forma como a trama é configurada, de fato, há pouca relevância deste elemento resistência, o que caracteriza mais um ponto fraco na narrativa do jogo.

Pontos Cruciais da Trama (Plot Points)	<i>Os pontos fundamentais da trama estão, em geral, bem distribuídos, revelando progressiva e consistentemente os mistérios da história, contribuindo assim para manter a tensão.</i>
---	---

Nossa conclusão é a mesma, com o adendo de que é possível localizar mais facilmente estes pontos a partir do mapa e conseqüentemente avaliá-los de forma mais direta e sistemática.

Suspense (Suspense)	<i>Apesar da tensão constante, não há cenas significativas de suspense, talvez porque as cutscenes antecipem os pontos principais de cada cena/estágio.</i>
------------------------	---

A diluição da recusa e a pouca ressonância têm um efeito direto neste ponto, o que é claramente notado quando verificamos a oscilação da linha de tensão no mapa e sua constante proximidade da região neutra. O suspense depende diretamente da construção narrativa e da consistência desta tensão.

Tema (Theme)	<i>O tema em geral é bem amarrado, com referência ao ocultismo e à cultura maia, fazendo links com artefatos alienígenas – unindo, portanto, o fantástico à ficção científica, o que é bem adequado ao público-alvo.</i>
-----------------	--

A temática é bem semeada, de fato, e melhor trabalhada durante a primeira metade da narrativa – como podemos visualizar bem pelo mapa. Os eventos simbólicos são utilizados de forma coesa, o que dá uma consistência à trama.

Resolução (Resolution)	<i>A resolução, porém, é um pouco frustrante, principalmente pela inserção de agentes de inteligência artificial (algo muito próximo da realidade imediata) numa trama prioritariamente fantástica; além disto, os finais possíveis são previsíveis e fáceis.</i>
---------------------------	---

Novamente, nossas conclusões batem, com a diferença que é possível enxergar melhor o problema temático óbvio através da simples aplicação do conhecimento mitológico e na forma como ele é distribuído na trama.

Mudanças (Change)	<i>O protagonista passa por uma série de mudanças, assumindo seu papel de herói na história – a princípio por interesses pessoais, para então se dispor a se sacrificar pela humanidade, chegando até mesmo à sua própria morte.</i>
----------------------	--

Verificamos numa reflexão mais aprofundada da narrativa – via mapeamento narrativo e análise estrutural do personagem – que as mudanças não são tão bem trabalhadas assim. Os efeitos da ação do personagem também oscilam na construção do

seu caráter, ora escapando dos problemas que lhe são impostos, ora enfrentando-os em primeira linha. Esta indecisão é natural a qualquer herói, porém verificamos pelo mapa que ela é mal trabalhada, apresentando pontos irregulares já depois da travessia do primeiro limiar no capítulo 15 (o movimento de fuga nos capítulos 26 e 28; uma volta à protagonização no capítulo 30; para então um novo impulso de escape no capítulo 33). Enfim, os pontos de mudança, como podemos ver, não são apresentados de forma consistente.

Com esta comparação das duas abordagens, é possível constatar as vantagens de uma análise mais contundente dos aspectos narrativos do game. Passamos, agora, às conclusões gerais de nossa pesquisa, tentando também apontar possíveis desdobramentos.

## 6 RETORNO COM O ELIXIR



Fig. 40: screenshot de *The Legend of Zelda: The Twilight Princess*, da Nintendo.

A elaboração do nosso modelo de abordagem metodológica e o estudo de caso realizado nos permite chegar a diversas conclusões acerca da narrativa lúdica como um todo. Também podemos apontar mais especificamente nossas contribuições a partir do experimento-piloto, tendo passado por uma aplicação prática do conhecimento sistematizado no trabalho.

Com este intuito, dividimos este capítulo final em três seções: começamos com nossas considerações acerca da narrativa lúdica, numa perspectiva mais genérica; depois apresentamos contribuições do nosso trabalho para o atual cenário de composição e avaliação dos aspectos narrativos do game; por fim, indicamos possíveis desdobramentos da nossa pesquisa, discorrendo sobre os pontos a serem aperfeiçoados na abordagem proposta e os possíveis caminhos a serem trilhados a partir deste estudo.

### 6.1 CONSIDERAÇÕES

A experiência de extração narrativa de um game nos deu interessantes contribuições para uma formulação sobre o tema numa visão mais geral. Uma primeira

constatação diz respeito à natureza de apreensão do discurso do game por parte do usuário. Podemos afirmar que há uma “dupla função” do jogo, ou seja, consumimos um jogo necessariamente em dois níveis: um lúdico, e outro narrativo.

Explicando melhor, o jogo cumpre uma função de entretenimento evidente, fazendo com que o usuário desenvolva habilidades, percepções e estratégias para avançar nos estágios e regras propostas. Ao mesmo tempo, há um nível de “leitura” evidente: mesmo sem uma história por trás da jogabilidade, há uma decodificação de signos que tem reflexos no próprio desempenho e, portanto, na formulação de um “discurso” do jogo. Podemos afirmar, portanto, que o jogo possui uma linguagem, e que parâmetros de mediação desta linguagem são, em maior ou menor instância, sempre aplicáveis.

Em jogos de apelo narrativo, o jogador, como foi observado durante a pesquisa, cumpre também um papel de espectador da trama, corroborando para a noção de função dupla do game. Assimilar isto na dinâmica de jogo pode ajudar a explorar melhor o potencial de linguagem do jogo, e conseqüentemente seus aspectos narrativos.

Neste sentido, é natural concluirmos, ainda, que a narrativa serve como uma forma de contextualização da jogabilidade, dando um sabor especial à imersão do jogador. Quando integrada a um jogo casual, os aspectos dramáticos dão vazão a este segundo nível funcional, o da interpretação.

Outra conclusão, esta mais pragmática e direcionada para o que foi desenvolvido neste trabalho, é que levantamos parâmetros para a construção de uma narrativa autônoma, circunscrita numa estrutura finita. Jogos adventure ou casuais com contextualização dramática parecem compartilhar mais imediatamente destes parâmetros,

comuns a contos, romances e filmes. Parâmetros para narrativas seriadas, por outro lado, com reflexos em jogos do tipo RPG, precisariam de estudos direcionados para tanto.

## 6.2 CONTRIBUIÇÕES

A abordagem estrutural aqui proposta, bem como o conceito de mapas narrativos criado nesta perspectiva, têm o intuito de servir como uma interface de visualização da narrativa dos jogos, com aplicações imediatas tanto nos campos de avaliação quanto de concepção.

De fato, os mecanismos de uso são bem similares nas duas instâncias: se por um lado, atuando como uma ferramenta crítica para avaliação de projetos em desenvolvimento ou versões anteriores de produtos lançados, por outro, esta mesma ferramenta crítica demonstra particular importância na elaboração de um método criativo, na medida que adiciona consistência dramática a um contexto de dispersão criativa.

Esta melhor organização sistemática abre um campo maior de exploração da linguagem e complexidade narrativa nos games. É possível, por exemplo, “viajar” mais em termos de criação de linhas narrativas, com um mapeamento sistemático assegurando a coesão necessária para os aspectos dramáticos.

No mais, parece-nos que uma aproximação mais amadurecida entre narratologia e ludologia no diálogo epistemológico encontra nesta sistemática mais pragmática um passo relevante para uma visão acadêmica mais adequada ao objeto game, reconhecendo sua natureza multidisciplinar e aplicada.

Visto que não existe uma aproximação mais sistemática da narrativa em games, como procuramos contextualizar no início deste trabalho, acreditamos estar contribuindo para uma melhor exploração deste aspecto, tanto no mercado quanto na academia.

### 6.3 DESDOBRAMENTOS

Em termos de sistematização teórica intrínseca à pesquisa, acreditamos que há algumas etapas ainda a serem cumpridas: um melhoramento da interface gráfica dos mapas narrativos, bem como a reavaliação de alguns dos termos aplicados neles (como, por exemplo, a questão dos pontos de virada, ainda amarrado a um conceito por demais rígido em termos de exploração criativa); um maior cruzamento entre os aspectos analisados em relação a personagens também pode ser útil para atacar mais diretamente o problema, chegando, talvez, a taxonomias úteis segundo diferentes categorias; enfim, a criação de uma interface de visualização dos aspectos retóricos do game (construção do discurso), a exemplo dos mapas narrativos, para uma contemplação mais objetiva destes elementos.

Para futuros estudos, podemos utilizar as taxonomias propostas para examinar suas particularidades metodológicas, verificando que abordagem de cada aspecto melhor se aplica a cada tipo de game. Neste sentido, uma proposição bastante interessante é a de aprofundar a idéia de “gêneros correlatos” entre formas narrativas tradicionais e games: narrativas autônomas como filmes, contos ou romances para jogos adventure; narativas seriadas curtas como mini-séries e séries para RPGs; enfim, narrativas seriadas mais longas como novelas, seriados ou seqüências episódicas de um mesmo universo dramático para conceitos e quests especiais de MMORPGs.

Também estudos mais centrados na retórica do discurso, utilizando elementos como figuras de linguagem, podem ser mais aprofundados a partir dos conceitos apresentados. Neste sentido, estudos de intertextualidade podem ser desenvolvidos, verificando mais profundamente a proximidade dos discursos literários e audiovisuais daqueles lúdicos.

Uma outra linha de pesquisa que nos parece necessária é o estudo de casos cujo êxito de mercado é notório. A análise dos elementos de linguagem aqui abordados podem ganhar uma luz mais objetiva quando cruzados com uma perspectiva mercadológica, tornando possível rastrear no público preferências, tendências e possibilidades estéticas.

Por fim, como desdobramento prático, podemos propor o desenvolvimento de um software que sirva não como um provedor autônomo de conteúdo narrativo, mas como uma ferramenta de formatação que auxilie no desenvolvimento dramático do game, permitindo uma visualização instantânea contínua dos mapas narrativos e dos outros aspectos narrativos envolvidos.

Dentro de uma postura interdisciplinar, conjugando conhecimentos, ferramentas, processos e métodos com o inesgotável talento humano, acreditamos que o game pode se tornar não somente uma atividade de entretenimento bastante popular nos próximos anos – fundamentalmente representativa da sociedade contemporânea – como também um importante meio de linguagem e manifestação expressiva.

## BIBLIOGRAFIA

ANDREW, James Dudley. *As principais teorias do cinema – uma introdução*. Jorge Zahar Editor: Rio de Janeiro, 2002.

AZEVEDO, Vinícius C. de & POZZER, Cesar T. *Creating a Director for an Interactive Storytelling System*. Texto apresentado no VI Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames). Unisinos: São Leopoldo, 2007.

BARROS, Leandro M. & MUSSE, Soraia. *Towards Consistency in Interactive Storytelling: Tension Arcs and Dead Ends*. Texto apresentado no VI Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames). Unisinos: São Leopoldo, 2007.

CAMPBELL, Joseph. *O poder do mito*. Palas Athena: São Paulo, 1996.

CAMPBELL, Joseph. *The Masks of God – volume IV: Creative Mythology*. Penguin Compass: Londres, 1976.

CARRIÈRE, Jean-Claude & BONITZER, Pascal. *Prática do roteiro cinematográfico*. JSN: São Paulo, 1996.

DUBIELA, Rafael & BATTAIOLA, André. *A importância da narrativa nos jogos de computador*. Texto apresentado no VI Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames). Unisinos: São Leopoldo, 2007.

DUGUAY, Rodrigo. *No media: estratégias para publicidade em MMOs*. Texto apresentado no V Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames), Recife, 2006.

ECO, Umberto. *Appocalittici e Integrati*. Bompiani: Milão, 1964.

ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. Cia. das Letras: São Paulo, 1994.

FALCÃO, Leo; NEVES, André M.; ROCHA, Diego L. & FABRINO, Vinícius G. *Antepassados presentes: estruturas narrativas aplicadas à concepção de games*. Texto apresentado no 3º Congresso Internacional de Design da Informação. Unicenp: Curitiba, 2007a.

FALCÃO, Leo; BREYER, Felipe & NEVES, André M. *Mapas narrativos: estruturas para a criação e avaliação de games*. Texto apresentado no VI Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames). Unisinos: São Leopoldo, 2007b.

FIELD, Syd. *4 Roteiros*. Objetiva: Rio de Janeiro, 1994.

GALEMBECK, Gustavo. *Conflito: a base dramaturgica dos games*. Texto apresentado no VI Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames). Unisinos, São Leopoldo, 2007.

GELERNTER, David. *Artificial Intelligence Is Lost in the Woods*. In: *Technology Review* #110. MIT: Cambridge, 2007. <http://www.technologyreview.com/Infotech/18867>. Acessado em 22/08/2007, às 23:03.

GOMES, Renata. *O design da narrativa como simulação imersiva*. Texto apresentado no XIV Encontro Anual da COMPOS. UFF: Niterói, 2005.

GOSCIOLA, Vicente. *Construção narrativa audiovisual para games*. Texto apresentado no V Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames): São Paulo, 2005.

GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para as novas mídias*. Senac: São Paulo, 2003.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Perspectiva: São Paulo, 2005.

JUNG, Carl Gustav. *Arquétipos e o inconsciente coletivo*. Vozes: Petrópolis, 2006.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. MIT Press: Cambridge, 2000.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Unesp: São Paulo, 2003.

ROLLINGS, Andrew & MORRIS, Dave. *Game Architecture and Design*. Coriolis: Scottsdale, 2000.

SÁ, Alexandre Machado de. *Focalização narrativa nos videogames*. Texto apresentado no VI Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames). Unisinos: São Leopoldo, 2007.

SALEN, Katie & ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play: game design fundamentals*. MIT Press: Cambridge, 2003.

SALEN, Katie & ZIMMERMAN, Eric (org.). *The Game Design Reader: a Rules of Play Anthology*. MIT Press: Cambridge, 2006.

SILVA, Juremir Machado. *As tecnologias do imaginário*. Sulina: Porto Alegre, 2006.

SIMONS, Jan. *Narrative, Games, and Theory*. In: *Game Studies*, volume 7, issue 1, December 2006. <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>. Acessado em 11/02/2008, às 01:22.

STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Papirus: Campinas, 2003.

TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. Perspectiva: São Paulo, 2003.

VANOYE, Francis. *Usos da linguagem*. Martins Fontes: São Paulo, 2003.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor*. Ampersand: Rio de Janeiro 1997.