



**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE LETRAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS**

**POR UMA TEORIA DAS SUPERCORDAS DA NARRATIVA**

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada como  
requisito para obtenção de grau  
de Mestre em Letras, pelo  
Programa de Pós-Graduação em  
Letras da Pontifícia Universidade  
Católica do Rio Grande do Sul

**Maurício da Silveira Piccini**

Mestrando

**Dr. Vera Teixeira de Aguiar**

Orientadora

**Porto Alegre**

**Janeiro de 2007**

## **AGRADECIMENTOS**

À Pontifícia Universidade do Rio Grande do Sul  
e ao Programa de Pós-Graduação em Letras  
e ao Coordenação de Aperfeiçoamento  
de Pessoal de Nível Superior,  
pela infraestrutura.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação  
em Letras da PUCRS, pelo tempo gasto tentando  
me ensinar alguma coisa.

À professora Dr. Vera Wannmacher Pereira,  
pela minha iniciação à pesquisa científica na área de Letras  
e por me encaminhar a novos projetos quando chegou o tempo.

À professora Dr. Vera Teixeira de Aguiar,  
pela orientação durante a dissertação e os projetos de pesquisa.

A meus pais,  
por suportarem um filho  
estudioso  
e pouco lucrativo.

À minha namorada,  
por suportar um futuro noivo  
estudioso  
e pouco lucrativo.

## ΕΠÍΓΡΑΦΕ

*Fairy Tales are more than true;  
not because they tell us that dragons exist,  
but because they tell us that dragons can be beaten.*

Gilbert Keith Chesterton

(1874 - 1936)

## RESUMO

A presente dissertação de Mestrado constitui-se em uma proposta de modelo para a análise das narrativas hipertextuais em jogos eletrônicos. Embasa-se na Teoria da Literatura, valendo-se das estruturas narrativas descritas por Vladimir Propp, Claude Bremond e Algirdas Greimas, nos conceitos de interação e hipertextualidade das áreas de Comunicação e Informática e nos estudos sobre processos de jogo e de leitura. Apresenta a testagem desses conceitos através de sua aplicação na análise do jogo de computador **Elder's Scroll IV: Oblivion**. A partir dessa análise, propõe adaptações dos conceitos de estrutura narrativa e um novo modelo de análise para os jogos de narrativa hipertextual. Esse modelo final contempla o impacto potencial das diferenças de conceitos utilizados na criação de narrativas pela Literatura e pela Informática, em especial, o papel do leitor (no caso, também jogador) no processo de construção da narrativa.

**Palavras-chave:** teoria da literatura, narrativa hipertextual, jogos eletrônicos.

## **ABSTRACT**

This master dissertation proposes a model to analyse hypertextual narratives in electronic games. The Literary Theory described by Vladimir Propp, Claude Bremond and Algirdas Greimas was adopted as referencial to support the research process. The concepts of interaction and hypertextuality from Communication and Informatics, and studies of game and reading were also used as guidelines. This volume presents results of such concepts to analyse the computer game Elder's Scroll IV: Oblivion. This work proposes a new model for the analysis of narrative structure in games. This model describes the impact of these diferent concepts regarding Literaty Theory and Informatics, specially, the roll of the reader (player) in the narrative construction process.

**Keywords:** literary theory, hypertextual narrative, eletronic games.

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL**  
**FACULDADE DE LETRAS**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS**

**SUMÁRIO**

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>8</b>
<b>1 FUNDAMENTOS TEÓRICOS</b>	<b>11</b>
1.1 Interação e narrativa hipertextual	11
1.2 Leitura como jogo	20
1.3 Teoria da estrutura narrativa	24
<b>2 MODELO DE ESTRUTURA NARRATIVA PARA O JOGO ELETRÔNICO</b>	<b>30</b>
2.1 Modelo narrativo construído	30
2.2 Análise do jogo <i>Elder's Scroll IV: Oblivion</i>	37
<b>3 CAMINHOS PARA UMA ESTRUTURA DA NARRATIVA HIPERTEXTUAL</b>	<b>62</b>
3.1 Limites do modelo narrativo construído	62
3.2 Dimensões perdidas durante a análise	65
3.3 Proposta de uma teoria da narrativa hipertextual	69
<b>CONCLUSÃO</b>	<b>75</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>79</b>
<b>CURRICULUM VITAE</b>	

## **INTRODUÇÃO**

O presente trabalho, que se constitui em uma proposta de modelo para a análise das narrativas hipertextuais em jogos eletrônicos, enquadra-se na intersecção entre Teoria da Literatura e Informática. A partir da Teoria da Literatura, serão utilizados os conceitos pertinentes à estrutura da narrativa literária e sua leitura. E, seguindo os estudos atuais da área da Informática, o meio e a tecnologia dos jogos eletrônicos serão postos em perspectiva em relação a sua contribuição para a arte de contar histórias. Dessa zona de contato, buscam-se a identificação de conceitos da Teoria da Literatura que possam ser aproveitados na evolução do conhecimento dos estudos de jogos digitais, bem como a base para a criação de um novo modelo para a análise das narrativas hipertextuais.

Assim, os esforços aqui empreendidos, justificam-se tendo em vista que buscam organizar o conhecimento acerca dos jogos eletrônicos do ponto de vista da Teoria da Literatura. O assunto já vem sendo tratado pelas áreas da Comunicação e da Semiótica, para análise do meio hipertextual para a compreensão e elaboração de estratégias de criação textual e suas implicações na relação do leitor com a mensagem interativa; da Informática, para a criação de jogos que proporcionem maior imersão do jogador com o ambiente virtual, através do desenvolvimento de tecnologia de realidade virtual e simulações com técnicas de inteligência artificial; da Produção Cultural, para compreensão dos jogos eletrônicos e sua influência no imaginário infantil.

A adição da investigação através dos preceitos da Teoria da Literatura proporcionará um desenvolvimento tanto no campo da Informática, na área de estudos de jogos, quanto da própria Teoria da Literatura. Por focar a leitura como parte do desenvolvimento humano e ter já embasamento no tratamento da permeabilidade entre texto literário, imagem, música e demais formas artísticas, a Teoria da Literatura possibilitará o enfoque dos aspectos que tornam a leitura atrativa para jovens, conseqüentemente, que visam a criação de jovens leitores interessados nesse meio como forma artística, além de entretenimento. Com a integração do jogo eletrônico e do hipertexto, no campo dos trabalhos da Teoria da



Literatura, essa ganhará a extensão de seus conceitos teóricos para a estrutura da narrativa contemporânea emergente.

Nesse sentido, o conceito de supercordas, emprestado da Física, representa a intenção por trás da proposta de um modelo de estrutura para narrativas hipertextuais. Primeiramente, há a metáfora do entrelaçamento das linhas das supercordas, formando dimensões a serem descritas e percorridas, como ocorre com as linhas narrativas. Mas o conceito de cordas também traz a idéia de que não há pontos independentes; cada ponto pertence a uma linha, uma dimensão, e deve ser analisado dessa forma. E, mais importante, cordas vibram criando um número de harmônicos bem definido, permitindo que matematicamente se descreva a harmonia entre as cordas não em termos de linhas contínuas de infinitos pontos, mas de valores finitos e inteiros. Ou seja, o presente trabalho será desenvolvido no espírito de descrever linhas narrativas tratadas pela Teoria da Literatura, de modo a transpôr seus conceitos contínuos para o campo dos jogos digitais.

O método utilizado para desenvolver este trabalho consiste em criar um modelo estrutural para a narrativa a partir da Teoria da Literatura e aplicá-lo na análise de um jogo. De acordo com a aplicação, será possível definir limites para esse modelo. O espaço dentro dos limites da Teoria da Literatura demonstrará até onde a teoria da literatura é capaz de analisar um jogo eletrônico. Os conceitos pertencentes à área da Teoria da Literatura que não puderem ser aplicados ao jogo indicarão aspectos que precisam ser complementados a partir dos conceitos próprios às demais áreas do conhecimento que já tratam de jogos eletrônicos. Assim, será proposto um modelo híbrido que utilize tanto os conceitos da Teoria da Literatura que demonstraram funcionar na análise da estrutura narrativa do jogo eletrônico selecionado, quanto conceitos emprestados e adaptados de áreas afins.

O relato do desenvolvimento deste processo se distribui em três capítulos. No primeiro, serão organizados os fundamentos teóricos. Inicialmente, serão tratados os conceitos de interação e de narrativa hipertextual como estudados pela Informática e pela Comunicação. Depois, serão tratados os processos do jogo e da leitura, para definir semelhanças e diferenças que possam auxiliar na aproximação

dos papéis de jogador e de leitor. Por fim, será definida a base do modelo de estrutura narrativa, a partir Teoria da Literatura a ser utilizado para a construção do modelo de análise.

No segundo capítulo, serão apresentados o modelo construído e sua aplicação. O experimento realizado é basicamente a análise do jogo conforme o modelo construído, ou seja, a avaliação do jogo em si utilizando padrões da Teoria da Literatura. Além dessa análise, serão tecidos comentários sobre a validade do modelo, à medida que for possível encaixar o jogo na estrutura prevista.

No terceiro capítulo, será então avaliado o modelo em si. Comparando a aplicação do modelo com os conceitos fundamentais tratados no primeiro capítulo, serão definidos os limites para a aplicação do modelo e as falhas do modelo em relação ao jogo. Por fim, serão propostas mudanças no modelo para sua adaptação a um modelo de análise de jogos de narrativas hipertextuais.

As considerações finais deste trabalho consistirão, assim, na avaliação das diferenças encontradas entre o modelo de narrativa presente na Teoria da Literatura e o modelo de narrativa existente em jogos eletrônicos. Com isso, serão indicados os pontos para futuras análises e as possíveis extensões da pesquisa aqui realizada. Também, para efeito de projeção da teoria construída, será avaliado o impacto potencial dessas diferenças de conceituação e construção de narrativas existente entre o hipertexto e o texto, até então tratado pela Teoria da Literatura.

## 1 FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Os fundamentos deste trabalho sustentam-se sobre as noções de interatividade, hipertexto, jogo, leitura e narrativa, que são tratadas por diversas áreas do conhecimento. Faz-se necessário, então, iniciar pela definição desses conceitos, para delimitar suas relações. Serão tratados os conceitos de interação e de narrativa hipertextual como estudados pela Informática e pela Comunicação; em seguida, os processos do jogo e da leitura, para definir semelhanças e diferenças que possam auxiliar na aproximação dos papéis de jogador e de leitor; por fim, valendo-se da Teoria da Literatura, será definida a base do modelo de estrutura narrativa a ser utilizado para a construção do modelo de análise.

### 1.1 Interação e narrativa hipertextual

A rede é a grande metáfora da teia mundial de computadores. Mesmo antes de se concretizar, na década de 1990, como novo meio de comunicação para as massas, já era imaginada como uma revolução necessária, e até mesmo natural, do pensamento humano. Aliás, metáfora de rede já existe desde os antigos gregos<sup>1</sup>. Nesse sentido, as palavras “enredo” e “trama” concorrem com diversas outras metáforas para descrever a representação artística da vida como um cruzamento de diversas outras vidas, ações e transformações, isto é, de certo modo, “enredo”, “trama” e “rede” têm significados semelhantes.

Além da própria imagem de rede como amarração de diversos nós, o sistema verdadeiramente em rede, como descreve Pierre Lévy (1997), possui ainda uma disposição fractal<sup>2</sup> de seus nós. Essa rede não possui um centro, mas cada um de seus nós pode ser tomado como centro do sistema. Essa estrutura ainda permite ligações em níveis diversos, o que faz com que um nó esteja ligado a outro nó ou a um sistema inteiro de nós. Na prática, o nó pode ser, então, o próprio sistema.

<sup>1</sup> A vida era decidida pelas *moiras*, três irmãs gêmeas que fiavam a linha da vida de cada homem, esticavam-na e a cortavam. A história era, então, o emaranhado das linhas de cada homem, tramando um tecido, uma rede.

<sup>2</sup> Fractal é uma forma geométrica geralmente obtida pela repetição de uma mesma estrutura de modo que as partes sejam iguais (ou muito semelhantes) ao todo. No caso, um nó (um ponto de uma rede) é topologicamente “muito semelhante” a um agrupamento de nós (qualquer conjunto constituído por esses pontos).

Essa forma de descrever o que seria a rede busca demonstrar a complexidade do modelo, mas também tenta elaborar sua maior abrangência em relação ao sistema comum – conhecido como linear. A diferença entre a geometria de um sistema em rede e a de um sistema linear começa a ser compreendido comparando-as ao quadrado e à linha, respectivamente. Enquanto há um só percurso possível entre dois pontos marcados sobre um sistema linear, um sistema plano em forma de quadrado já permitirá incontáveis percursos diferentes entre quaisquer dois pontos.

Embora a metáfora da rede exista no pensamento filosófico há milênios, apenas no século XX foi possível criar máquinas que facilitassem o tratamento da informação nessa forma. Primeiramente, um grande banco de dados acessível por palavras-chave foi criado. Com a melhora do desempenho e o aumento das capacidades do computador (cores, animação, janelas, processamento multitarefa, acesso a outros computadores, periféricos mais simples e ergonômicos etc.) a simultaneidade de informações na chamada “multimídia” moldou a imagem que temos da rede, cristalizando-a na forma do “hipertexto”.

O “hipertexto” utilizado para veiculação de conteúdo na *Internet* confunde-se com a própria rede. Primeiro, porque ele é sua interface. É através dele que o usuário acessa os recursos da rede sem necessidade de conhecer o que há por trás. E, segundo, porque o aproveitamento da metáfora da rede torna a navegação intuitiva. O usuário enxerga *links*, pontos de acesso do nó em que ele se encontra para os outros nós, mesclados com o texto que lhe está sendo apresentado.<sup>3</sup>

A imagem do “hipertexto” como “rede” ou como “*Internet*”, no entanto, não é livre de falhas e traz problemas no entendimento de suas reais propriedades. Como se a abertura de permissão ao usuário de escolher o texto que virá a seguir (o próximo nó a ser apresentado na tela) já não fosse suficiente para confundir o público em geral, foram adicionados centenas de outros recursos ao “hipertexto”, em

---

<sup>3</sup> Isso acontece, por exemplo, como se fosse possível ver todas as esquinas a partir de qualquer ponto da rua.

sua forma atualizada como linguagem<sup>4</sup> de programação, o HTML. Esses recursos foram encapsulados<sup>5</sup> no HTML, permitindo que, além de texto e imagem (previstos originalmente), sejam apresentados sons, animações, simulações, vídeos e ainda outros a serem inventados e inseridos.

Essa forma de “hipertexto” passou a ser, então, sinônimo de multimídia e de interatividade. Embora não seja errado pensar o hipertexto dessa forma, há necessidade de explorar suas definições para poder atingir uma descrição precisa do que é e do que podem esses recursos de comunicação. Pela multimídia, vemos a simultaneidade das possibilidades do hipertexto. A partir da interatividade, observamos o papel do leitor na escolha do texto que está por vir – e, conseqüentemente, a atuação do leitor como co-autor do texto por ele lido. Esses dois conceitos servem para elucidar o funcionamento do hipertexto e, para o presente estudo, mais precisamente, das narrativas que se valem do hipertexto em meio eletrônico.

Há duas correntes principais no estudo da narrativa hipertextual e do jogo eletrônico: a narrativista e a ludologista. A corrente narrativista propõe o estudo do hipertexto e da realidade virtual como avanços tecnológicos que vêm para ampliar as possibilidades de interação do público com a história que está sendo contada. Já a corrente ludologista opta por descrever o jogo como algo independente de estruturas narrativas. Desse modo, propõe que jogos de computador devem evoluir para se distanciar da noção de narrativa, permitindo aproveitamento da experiência lúdica do jogo.

Janet Murray (2003), frente à corrente chamada “narrativista”, trata a interatividade a partir do computador como o nascimento de uma nova forma de contar histórias. Seus projetos buscam analisar o modo como são tratadas as histórias, a estrutura e a tecnologia possível para contar histórias e a maneira como

---

<sup>4</sup> Normalmente, não se chama de “linguagem”, mas apenas de uma forma de “marcação de texto”.

<sup>5</sup> *Encapsulado* é uma tradução de “embedded”, no sentido de apresentar um objeto (imagem, animação, som) como parte um texto, mas sem fechado em si, sem capacidade (ou necessidade) de se comunicar com o próprio texto no qual está inserido.

o público pode inserir-se no texto. Os aspectos tecnológicos e morfológicos são focos principais dos grupos que dirige.

Dentre os conceitos mais importantes estudados na abordagem narrativista, estão as noções de “imersão” e “presença”. O primeiro indica o desligamento do usuário em relação ao seu corpo físico frente ao envolvimento com um jogo de computador (ou outro tipo de realidade virtual) (MCMAHAN, 2003). Da mesma forma que Marshal McLuhan (1969) afirmava que uma pessoa ao telefone não está no mundo físico em nenhum dos lados da linha, o conceito de “imersão” indica que o usuário perde contato com o mundo físico a sua volta e passa a reagir diretamente aos estímulos sensoriais do mundo do jogo. Tal estado é acompanhado de distorção da noção de tempo e de “self”<sup>6</sup>, o que muitas vezes é exaustivo para o jogador.

Do ponto de vista narrativista, a imersão ocorre quando (e por que) o jogador percebe o jogo como narrativa. Dessa forma, o jogador envolve-se nos acontecimentos percebendo o jogo no nível diegético, tentando descobrir o que vai acontecer. Já do ponto de vista ludologista, a imersão é consequência do envolvimento do jogador com as regras do jogo. O jogador se envolveria com a exploração do universo dentro do jogo, buscando novas formas de se mover pelas possibilidades do jogo, descobrindo novos terrenos (em mundos tridimensionais) ou buscando um armamento mais interessante, mais divertido, mais pesado (em jogos de tiro) (VARNEY, 2007).

No entanto, Murray deixa de lado a importância da história e resgata outro pensamento de McLuhan ao afirmar que, contudo, os jovens leitores de textos no computador e os jovens jogadores de videogames buscam explorar a estrutura do texto (hipertexto, páginas da Internet e jogos eletrônicos) até que tenham compreendido a estrutura. Quando a estrutura é compreendida, o texto deixa de ser interessante – afinal, o usuário sabe que pode voltar a ele quando quiser.

---

<sup>6</sup> *Self* refere-se ao arquétipo principal de Jung, o centro da personalidade. O termo, raramente traduzido, é encontrado na Língua Portuguesa como “Si-mesmo”.

O segundo conceito importante trazido pela visão narrativista, o conceito de “presença”, usado para jogos eletrônicos e realidade virtual, indica uma interatividade do usuário com o mundo apresentado a ele através do jogo (MCMAHAN, 2003). Não apenas a interação é importante, ela é obrigatória. O jogador “presente” em um dado universo deve influenciá-lo ao escolher uma ação e ao escolher não fazer nada. A questão que aparece menos clara do ponto de vista narrativista é o grau de interação esperado do jogador. Por supor “máquinas de contar histórias”, os espectadores dessas histórias não aparecem como co-autores das histórias que lêem. A resposta que o jogador deve dar permanece uma questão em aberto.

Embora seja comumente aceito que todo leitor interage com o texto lido de uma forma ou de outra, ajudando a construir o significado, a interatividade aqui considerada será aquela que permite a mudança sintagmática do texto durante o processo de leitura, mudança que se configura como interferência do leitor na forma e no conteúdo do texto, de acordo com suas escolhas.

A escolha não é necessariamente consciente, mas deve partir da ação do leitor. Em outras palavras, o leitor não precisa saber quais são as conseqüências de sua escolha para o desenrolar da trama antes que a escolha seja feita, mas deve saber que está sendo chamado a escolher. A consciência da situação de escolha é importante para que o leitor saiba que está em um jogo.

Jesper Juul (2006) indica que a palavra “interatividade” vem sendo usada por modismo em grande parte da produção científica e cultural. Alguns usos indicam uma necessidade de interação entre sujeitos (jogos interativos), outros são vazios de significado (discussões interativas), servindo ainda de indicação de alguma relação vaga com o meio eletrônico ou com a informática em geral (educação interativa ou exibições interativas).

Como indica Chris Crawford (2003) projetista de jogos eletrônicos, muitas histórias são maquiadas para parecerem interativas ao serem publicadas em meios digitais. Em muitos casos, a interação é apenas superficial. Com o uso de botões que permitem animar alguns objetos na tela, a interação entre jogador e narrativa não causa modificações na fábula (entendida como o conteúdo da narrativa, isto é, o conjunto de fatos e ações que são contados), apenas diferenças mínimas no discurso (entendido como forma como a fábula é contada).

De maneira oposta, para Crawford, alguns jogos são fantasiados de formas narrativas. Nesses casos, a narrativa serve apenas para amarrar os problemas e quebra-cabeças que o jogador deve solucionar, dando ao jogo um aspecto de unidade – como se vários textos distintos fossem amarrados para parecerem um só. Em ambos os casos, os quebra-cabeças (ou problemas) apresentam-se como a parte “interativa” da fábula (uma parte dos fatos pode ser modificada levemente), mas o discurso (a ordem das ações presentes na fábula ou mesmo a subtração ou adição de novas ações) em si não se modifica (CRAWFORD, 2003).

Essa definição para interatividade seleciona apenas formas de narrativa em que haja uma interdependência entre as ações do jogador e a história contada. A ação (ou inação) do jogador deve ser considerada na evolução da fábula, alterando a evolução das ações no plano diegético (o universo descrito dentro da obra literária). Alison McMahan usa o termo “imersão” com uma definição semelhante; contudo, como ela mesma indica, muitos jogadores apreciam jogos em um nível não diegético, preferindo apenas contar pontos e completar missões, em vez de se envolverem com a história contada (MCMAHAN, 2003).

Nesse caso, a interatividade mostra-se independente da narrativa em si. Embora o jogador tenha de manter um pacto com o jogo (assimilando que as regras sejam verdadeiras), não é preciso que ele aceite que as personagens sejam boas ou más. Na prática, nem mesmo é necessário que aceite a imagem apresentada como



uma arma específica, mas que o jogador aceite o objetivo de atingir alvos móveis através da mira representada na tela por aquela imagem de uma arma, por exemplo.

Um das maiores personalidades dos estudos sobre hipertexto é Espen Aarseth. A corrente iniciada por Aarseth, posteriormente chamada “Ludologista”, pretende ver os jogos como uma forma independente de narrativa ou mesmo de texto, ou seja, apenas como jogos. Os estudos, então, se afastam do aspecto de “contar uma história”, para abordar basicamente as dinâmicas dos jogos e a interação entre jogo e jogador como as partes realmente importantes da questão. Em **Cibertexto**: perspectivas em literatura ergódica, Aarseth descreve jogos como máquinas de estado, conjuntos de operações que alternam dados em um processo algorítmico<sup>7</sup>. A partir dessa abordagem, infere que jogos de simulação podem ser muito mais que hipertexto do ponto de vista do poder de processamento e de representação. As áreas de interesse de suas pesquisas, conforme o próprio Aarseth, são a estética da cibermídia e da literatura ergódica<sup>8</sup> e estética do hipertexto.

Essa visão estrutural livre da narrativa e próxima ao mundo da computação permitiu que Jesper Juul observasse uma diferença importante nos jogos de computador em relação ao texto narrativo: o tempo. Segundo Juul, há uma dualidade que se inicia quando o jogador possui um papel dentro do jogo que não é apenas o seu, mas o de uma personagem a ser interpretada (JUUL, 2006). O jogador precisa ser ele mesmo e um outro ele “dentro” do jogo. Essa dualidade pode ser formulada basicamente como a diferença entre o tempo de jogo (*game time*, tempo que o jogador leva para jogar) e o tempo de eventos (*event time*, tempo transcorrido no universo do jogo).

A noção principal é a de que o jogo “mapeia” o jogador para dentro do universo apresentado. Então, haveria uma ligação muito maior entre o jogador e sua

<sup>7</sup> Algoritmo é uma seqüência finita de passos discretos, ou seja, os limites entre cada passo deve ser bem definido, e a seqüência deve atingir um fim.

<sup>8</sup> O termo “ergódica” (*ergodic*, no original) foi cunhado pelo próprio Aarseth para designar o trabalho “não trivial” do leitor de hipertexto. O termo vem de “ergo”, para indicar lógica, e de “god”, para indicar a capacidade de controle e criação do leitor.

personagem dentro de um jogo do que há entre um espectador de um filme e uma personagem dentro do filme. Quanto ao tempo, o jogo pode avançar de forma rítmica independentemente da ação do jogador (jogos *real-time*) ou pode apresentar um estado e interromper o avanço, esperando uma escolha do jogador para, então, atualizar-se de acordo com a última jogada e repetir o processo.

Juul ressalta, ainda, citando Gerard Genette, que, embora seja possível narrar uma história sem especificar o espaço, é impossível narrar algo sem especificar ao menos a relação temporal entre o tempo em que se passam os eventos narrados e o tempo em que é feita a narração (JUUL, 2006). Contudo, em um jogo, não há marcas gramaticais para identificar quando ocorrem os eventos. E, ao contrário da narrativa, ficaria claro ao jogador que o tempo apresentado não poderia ser o passado, pois quem joga tem poder de influenciar os acontecimentos. O tempo do jogo, como profere Juul, é o tempo presente.

A partir dessa afirmação, Juul conclui que é impossível haver narrativa e interatividade ao mesmo tempo. Retornando a Genette, Juul afirma que o jogo sempre ocorre no “tempo de cena”, e que o jogo pressupõe a diferença essencial de que os eventos não são repetidos, enquanto a narrativa é uma eterna repetição de eventos escritos e reiterados a cada leitura. A interatividade do jogo eletrônico impede esse ponto essencial da narrativa oral, escrita ou fílmica.

Como explicado por Luiz Antônio Marcuschi (2005), a eliminação da ordem fixa entre os eventos da narrativa impede que haja a ligação de causa e efeito normalmente criada ao justapor duas ações em uma seqüência. Isso não gera problemas para o leitor contemporâneo, pois ele é ensinado desde cedo a ler esse tipo de texto em notícias de jornal, programas de televisão, *outdoors*, *softwares* de mensagens instantâneas e outros produtos culturais da nossa sociedade. A coerência do texto passa a ser definida especificamente pelo leitor no momento da leitura, e não pelo escritor durante o esforço da escrita.

Efeito semelhante espera-se da leitura de uma narrativa apresentada em meio hipertextual, de acordo com o modelo de leitura que será tratado posteriormente. Ou mesmo podemos supor que ocorre durante a leitura de um texto chamado de linear, quando ele se apresenta em modo lírico, porque já quebra de conectabilidade, cabendo a leitor compor os nexos lógicos que sustentam o sentido. No entanto, esse não é do escopo do presente trabalho, que se restringe à estrutura das narrativas hipertextuais.

Por narrativa hipertextual é entendida, então, a narrativa que possui estrutura de possibilidades ramificadas a serem atualizadas a partir das escolhas efetivadas pelo processo de interação do leitor com a obra. A seqüência de ações constrói-se de forma linear até onde se apresente uma escolha que deve ser feita pelo leitor. Nesse ponto, o leitor é chamado a selecionar uma das seqüências possíveis de continuidade da narrativa. Dessa escolha, uma de várias possibilidades se atualiza, dando uma seqüência ao texto.

Seguindo a definição de interatividade anterior, a narrativa será hipertextual quando permitir que o leitor (jogador) modifique a história narrada. A partir dos tipos de interatividade indicados por Crawford, as narrativas interativas construídas em ramificações narrativas (*branching storytrees*) e os jogos construídos a partir de simulação (*world simulations*) assemelham-se ao conceito de narrativa hipertextual utilizado no presente estudo. Crawford considera que as narrativas em ramificações desapontam o jogador, enquanto as simulações raramente permitem o desenvolvimento de um enredo (*plot*).

Aarseth (1997), preferindo a denominação "cibertexto", indica que os textos eletrônicos possibilitam um envolvimento muito maior do leitor com o texto do que simplesmente a leitura. O cibertexto seria um texto e algo mais. Para o leitor vencê-lo, seria necessário um esforço não-trivial. O esforço do leitor em reorganizar o texto ao tentar percorrê-lo é maior do que o esforço de simplesmente interpretar o que está escrito, como acontece no processo linear.

A definição de narrativa hipertextual do presente trabalho deixa em aberto a forma de construção da narrativa (ramificação, alternativa ou simulação). A forma de interação e a possibilidade de influenciar a história contada são, por enquanto, o mais importante.

## **1.2 Leitura como jogo**

Segundo Huizinga (1955), jogo é uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesma, acompanhada de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana.

São pontos-chave para a compreensão do conceito de jogo no presente trabalho:

- a) arbitrariedade das regras – todos os jogadores devem ter consciência de que estão em um jogo e devem estar em comum acordo sobre o sistema de regras a ser utilizado; dessa forma, nenhum jogador pode ser forçado a jogar;
- b) finitude do tempo – todo jogo tem um começo e um fim definidos no tempo. As regras de definição de tempo devem ser conhecidas por todos os participantes. Os eventos ocorridos antes do início e depois do término são desconsiderados para fins de jogo;
- c) finitude do espaço – todo jogo tem limites espaciais. Quem estiver fora das linhas demarcadas como limite será desconsiderado para fins de jogo;

d) representação de papéis – todo jogador representa um papel no jogo, pois participa dele como parte de si próprio e não como todo;

e) obrigatoriedade das regras – as regras de um jogo não podem ser modificadas, pois tal mudança transforma um jogo em um outro.

Conforme John Carse (2003), pode-se ainda separar jogos finitos de jogos infinitos. Dada a marca de finitude do tempo e do espaço, todos os jogos que são tratados neste trabalho são finitos. No entanto, os jogos infinitos permitem que jogos finitos sejam jogados dentro de si. Essa idéia é útil ao se analisar jogos de simulação de mundos virtuais, pois trazem a idéia de que pode haver um jogo menor dentro de um jogo maior – no caso, evidencia a estrutura fractal da narrativa virtual. Ainda segundo Carse, a principal diferença entre jogo finito e jogo infinito é o objetivo. Em jogos finitos, o objetivo é definir um vencedor. Em jogos infinitos, o objetivo é não deixar que o jogo termine.

Tomando a descrição de jogo de Carse, a leitura não poderia ser um jogo finito, pois obviamente não há, nas regras de leitura, uma definição de vencedor. Contudo, o processo de leitura termina – fecha-se o livro, pensa-se em outra coisa. Seria mesmo difícil supor um leitor que leia para não chegar ao final de um livro – por mais apaixonado que seja e não queira abandoná-lo. Para se definir a leitura como um jogo, é necessário identificar seu objetivo, ou seja, em que ponto o leitor termina sua tarefa de interpretar o que lê.

Uma obra literária, como regra aceita a partir da definição de literatura, pode ter um número incontável de interpretações. Umberto Eco usa os conceitos de *interpretação* e de *superinterpretação* (ECO, 2005), sugerindo que o escritor coloca um conjunto de sentidos na obra, que devem ser seguidos como limites às possibilidades de leitura. De acordo com a idéia de Huizinga de jogo, o leitor tem um papel a cumprir, o que Eco caracteriza como constrição formulada pelo escritor, que indica o modo como seu texto deveria ser lido. Se o **comportamento** do leitor

mudar, o texto muda. Ou, como formulado por Carse, ao mudar as regras, muda o jogo.

Em artigo do mesmo livro de Eco, Jonathan Culler (2005) usa, como exemplo desses limites, o trecho inicial de "Os três porquinhos", onde "Era uma vez três porquinhos" deve suscitar a pergunta "E daí, o que aconteceu?" no lugar de "Por que três?". Dessa forma, o leitor cumpre seu papel, comprometendo-se a acompanhar a narrativa. Culler, no entanto, discorda das restrições de Eco à superinterpretação, por considerar que o leitor tem direito a obter do texto o que necessitar para sua apreciação. Nesse caso, o limite dos sentidos do texto pode variar de acordo com a abordagem do leitor ao texto. Basta, para ilustrar, lembrar as diversas correntes de crítica literária que permitem analisar textos de pontos de vista diferentes, alguns sendo mais adequados do que outros, de acordo com o texto lido.

Apesar de haver propostas quanto ao processo de leitura adequada de obras e livros, há também o processo de leitura real. O leitor, frente ao texto, percorre as letras e palavras com os olhos e decodifica o contraste de preto com branco em sons, em relações sintáticas e em significados, para os contextualizar de acordo com variáveis que vão desde o tipo de papel e de letras em que o texto é apresentado até o país ou ano em que se encontra. Para descrever esse processo no presente trabalho, é utilizado o modelo de leitura chamado *predictibilidade*.

Predictibilidade é uma estratégia de leitura fundada na adivinhação e constituída de processos de predição, testagem e confirmação de hipóteses com base no uso mínimo das informações disponíveis. Ao invés de decodificar palavra por palavra, o leitor economiza esforço prevendo as estruturas seguintes a partir de *inputs* não apenas visuais, mas relacionados também a seu universo cognitivo (conhecimento prévio nos níveis fônico, morfológico, sintático, semântico e pragmático do texto). Essa interação das pistas visuais com o conhecimento armazenado na memória do leitor lhe possibilita antever, ou predizer, o que ele irá encontrar no texto.

Daí decorre, então, que o texto pode apresentar diversas interpretações para leitores diferentes, de acordo com o perfil de cada um, ou mesmo diversas interpretações para um mesmo leitor, de acordo com a forma como o texto lhe é apresentado. E, mais importante para o presente trabalho, cada leitor percorre o texto de maneira diferente. Leitores menos proficientes, por exemplo, tendem a seguir o texto do começo ao fim, buscando compreender cada palavra na ordem em que foi escrita. Leitores mais avançados tendem a completar os significados das partes que não compreenderam ou mesmo ignorá-las, até que outro trecho do texto permita completar o sentido das palavras ou frases anteriores (PICCINI e PEREIRA, 2006).

O jogo envolvido, como apresentado por Vera Wannmacher Pereira (2002), consiste em o leitor apostar em um significado para o texto, a partir da suposição de restrições de campos semânticos, da aplicação de ligações sintáticas, da decodificação de formas em palavras e do reconhecimento de sons. O risco das apostas varia de acordo com o texto, com as informações procuradas e com o uso feito de ambos. O processo é, contudo, repetido nos mais diversos níveis e o caminho feito pelo leitor é um constante ir e vir, recolhendo pistas lingüísticas, montando hipóteses e refazendo o caminho quando as hipóteses se mostram falsas.

Como referido anteriormente por Marcuschi, o leitor contemporâneo está acostumado com o texto fragmentado. Portanto, a leitura do hipertexto eletrônico na busca de informações para um trabalho escolar mostra-se não mais difícil do que a leitura de placas de rua para encontrar a casa de um amigo (talvez seja até mais simples). Seguindo o modelo da *predictibilidade*, observa-se que o texto (dito) linear é lido como se fosse entrelaçado. A diferença é que o texto linear sugere ao leitor que há apenas um caminho correto (cada palavra deveria ter um só significado).

Para permanecer no estudo da narrativa, pode-se observar como exemplo o **Jogo da amarelinha**, de Julio Cortazar. O próprio autor propõe o jogo lingüístico na metáfora utilizada para compor a obra. Nela, é permitido ao leitor percorrer

qualquer caminho entre os capítulos, podendo iniciar no capítulo 1 ou 2 ou 19 e seguir para o 3 ou 5 ou 16. A ordem, como sugerido anteriormente, muda a percepção da história narrada. Os conceitos de causa e consequência se esfumam, permitindo ao leitor recompor a história conforme a própria leitura.

Outra forma de hipertextualidade em uma narrativa dita linear aparece na obra **Em busca do tempo perdido**, de Marcel Proust. Nesse caso, não há possibilidade de alterar a ordem dos textos – ou pelo menos ela não foi prevista pelo autor à época da escrita –, mas são apresentados ao leitor os mesmos acontecimentos a partir de diferentes perspectivas. A seleção da versão “mais correta” vem do próprio leitor, que aposta em uma sequência como sendo a verdadeira, formulando seu próprio conceito sobre cada personagem de acordo com o que supõe que cada uma subtraiu ou adicionou do acontecimento original.

Essa autoria do leitor<sup>9</sup> é o ponto onde se deve chegar ao analisar jogos baseados narrativas hipertextuais. A decisão do leitor de interpretar o que lhe é informado pelo jogo é o que permite (e muitas vezes impõe) a escolha do caminho a seguir. No entanto, antes de compreender o nó do hipertexto, é preciso analisar a estrutura da narrativa em si, para compreender onde ocorre a mudança de paradigma entre um nó e outro e como se encaixam novamente as partes narrativas amarradas por esses nós hipertextuais.

### 1.3 Teoria da estrutura narrativa

O início dos estudos da estrutura narrativa ocorre com Vladimir Propp (1984), por uma pesquisa publicada em **Morfologia do conto popular russo**. Propp compila e classifica centenas de contos populares, identificando semelhanças entre eles, sejam elas na recorrência de cenas, personagens, temas ou objetivos. A partir dessas semelhanças, Propp inicia uma redução na classificação, agrupando cenas e personagens por sua relação com as demais partes do conto. Está fundada a base para a análise estrutural da narrativa.

---

<sup>9</sup> Ou “co-autoria” entre leitor e escritor



De acordo com Propp, existem funções que devem ser preenchidas para a construção do conto popular russo. Essas funções são partes da narrativa (em geral, facilmente identificáveis e, quase sempre, recorrentes em contos de uma mesma cultura) que apresentam uma série de ações completas em si, mas que dependem, narrativamente, das ações de outras funções. Por exemplo, há uma função, chamada de "retorno", na qual o protagonista volta ao lar após realizar o feito heróico. Essa função é completa, no sentido de que apresenta o retorno do herói como um todo, mas depende da existência da função "partida", no início da narrativa, na qual o herói deixa o lar. Significa, portanto, que há uma ordem nas funções, ou que as funções devem ocorrer em determinada ordem (por exemplo, a função "retorno" não pode acontecer antes da "partida").

O agrupamento das ações da narrativa em funções também permite a classificação e o agrupamento das personagens apresentadas nessas funções. Para identificar as personagens, Propp usa de um artifício<sup>10</sup> do pensamento matemático: simplifica as funções transformando personagens do conto em incógnitas. A seguir, tem-se uma demonstração de como o pesquisador organiza seu modelo narrativo. As ações ocorrem em quatro contos diferentes:

- a. O rei dá uma águia ao destemido. A águia o leva para outro reino.
- b. O velho dá um cavalo a Sutchenki. O cavalo o leva para outro reino.
- c. O feiticeiro dá a Ivan um barquinho. O barquinho o leva para outro reino.
- d. A filha do Czar dá a Ivan um anel. Moços que surgem do anel levam Ivan para outro reino.

Propp elimina as personagens:

- O \_\_\_\_\_ dá uma \_\_\_\_\_ ao \_\_\_\_\_. A \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ leva para outro reino.
- O \_\_\_\_\_ dá um \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_. O \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ leva para outro reino.
- O \_\_\_\_\_ dá a \_\_\_\_\_ um \_\_\_\_\_. O \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ leva para outro reino.

<sup>10</sup> "Artifício", aliás, é a palavra matemática para substituição de alguma variável ou conjunto de variáveis por algo mais abstrato e normalmente tem o objetivo de facilitar os cálculos.

•A \_\_\_\_\_ dá a \_\_\_\_\_ um \_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_ levam \_\_\_\_\_ para outro reino.

Depois, agrupando-as por seu papel, renomeia-as:

- 1 O (MANDANTE) dá uma (OBJETO MÁGICO) ao (HERÓI). A (OBJETO MÁGICO) (HERÓI) leva para outro reino.
- 2 O (MANDANTE) dá um (OBJETO MÁGICO) a (HERÓI). O (OBJETO MÁGICO) (HERÓI) leva para outro reino.
- 3 O (MANDANTE) dá a (OBJETO MÁGICO) um (HERÓI). O (OBJETO MÁGICO) (HERÓI) leva para outro reino.
- 4 A (MANDANTE) dá a (OBJETO MÁGICO) um (HERÓI). (OBJETO MÁGICO) levam (HERÓI) para outro reino.

Repetindo essa simplificação, Propp obtém sete personagens:

- AGRESSOR
- DOADOR
- AUXILIAR
- PRINCESA (e seu pai)
- MANDANTE
- HERÓI
- FALSO HERÓI

O “objeto mágico” indicado anteriormente não é personagem, mas algo que o herói deve conquistar, sendo essencial para o desenvolvimento da narrativa e ainda símbolo de crescimento da personagem principal, que adquire poder através de alguma prova. Também são recorrentes a presença de mensageiros e a descrição de, pelo menos, dois territórios: a terra onde o herói inicia sua jornada e uma outra onde ele deve ser provado em confronto com o agressor. Mas nenhum desses é caracterizado como personagem, uma vez que não participa do avanço das ações, apenas contribui para que uma das sete personagens o faça.

O sistema de funções de Propp cumpre papel importante, ao demonstrar o funcionamento da estrutura na narrativa e serve de apoio para os formalistas

tratarem das relações entre forma e sentido. No entanto, a existência de 31 funções com fortes interdependências sintáticas tornam o modelo baseado nos contos populares russos muito custoso para ser usado e pouco flexível em comparação com estruturas narrativas mais modernas. A partir dele, vários estudiosos propõem simplificações adicionais.

Claude Bremond (1973) parte exatamente do estudo da parte mais penosa do modelo de Propp, a construção das seqüências. No entanto, diferente do anterior, Bremond propõe não a obrigatoriedade das ligações entre as funções, mas a mera possibilidade delas. A ligação entre as funções ocorre como, pois, consequência da narrativa, e não o contrário.

O modelo de Bremond segue quatro regras iniciais para fundar seu modelo:

1º o átomo narrativo continua sendo a função, como descrita por Propp;

2º o agrupamento elementar é constituído por três funções, sendo a primeira abertura das possibilidades, a segunda, o processo de atualização de uma das possibilidades e a terceira, a possibilidade atualizada;

3º por se tratarem de possibilidades, as seqüências não são pré-estabelecidas, e as funções nelas se relacionam em forma de árvore<sup>11</sup>, encaixando função de objetivo, de atualização e de fim (a primeira função apresenta o objetivo do herói abrindo as possibilidades de ação, a segunda seleciona uma das possíveis ações do herói para atualizá-la e a terceira conclui o sucesso ou a falha do herói em atingir seu objetivo);

4º as seqüências básicas (3º) podem ser combinadas para criar seqüências complexas, por encadeamento sucessivo (a conclusão de uma seqüência é início de outra), enclave (uma seqüência ocupa o papel de função de outra seqüência maior)

---

<sup>11</sup> A palavra, na tradução, é “rede”, mas o desenho apresentado é o de um grafo em forma de árvore.

ou emparelhamento (a função de uma personagem corresponde a uma função oposta de outra).

A partir dessas regras, Bremond indica que há necessidade de sucessão (do contrário, haveria descrição, dedução ou efusão lírica) e integração entre as funções (do contrário, haveria apenas cronologia). E deduz que, para haver narrativa, há a necessidade de interesses humanos, "porque é somente por relação com um projeto humano que os acontecimentos tomam significação e se organizam em uma série temporal estruturada" (BREMOND, 1973, p.113).

Aqui, as seqüências básicas se fazem úteis ao colocar os interesses das personagens em primeiro lugar (a primeira função indica o objetivo) e as seqüências complexas aprimoram a relação entre as personagens. Bremond usa as seqüências complexas para descrever a narrativa como sucessão de melhoramentos e degradações que dependem do ponto de vista de cada personagem. Assim, quando o herói é atacado pelo vilão, há uma degradação do ponto de vista do primeiro, mas um melhoramento do ponto de vista do vilão (que atinge seu objetivo).

Segundo Bremond, então, não se deve classificar as personagens como Herói, Vilão etc. Em termos de análise, deve-se considerar que "cada agente é seu próprio herói" (BREMOND, 1973, p.115).

Na mesma linha de pensamento de Bremond, Algirdas Julius Greimas (1973) propõe um sistema de relações entre os atores presentes na narrativa literária. Também esse sistema parte das personagens sugeridas por Propp e sistematiza-as para um conjunto de obras maior que os contos maravilhosos russos estudados. Mais do que o papel das personagens na obra, o sistema de Greimas baseia-se em uma relação sintática e relativa das personagens, semelhante à relação das palavras em uma frase.

O esquema de Greimas indica três oposições: sujeito e objeto, destinador e destinatário, adjuvante e oponente. Cada oposição encaixa-se em um eixo

diferente do espaço da narrativa, criando três linhas ortogonais. Esse esquema pode ser aplicado a cada uma das funções dentro de uma narrativa ou à narrativa inteira. É, assim, uma descrição sincrônica, ao contrário da descrição da narrativa por seqüência de ações.

Para aplicar o esquema, é necessário, primeiro, identificar o sujeito. Iniciando como o esquema frasal, o sujeito é quem age na transformação de uma dada função narrativa, o herói de Propp, por exemplo. O objeto é o alvo da transformação iniciada pelo sujeito. Adjuvante é a personagem que auxilia o sujeito na realização da ação, e opositor é a que impede ou dificulta a realização da mesma. Por fim, destinador é a personagem que demanda a ação do sujeito, enquanto o destinatário é aquele a quem o resultado da ação se destina.

Da mesma forma que as ações descritas conforme Bremond são relativas aos pontos de vista de cada personagem, a escolha do sujeito do esquema de Greimas modifica todo o quadro. Ou, ainda, como será visto adiante, a mudança do ponto de vista da personagem ao longo da narrativa, também cria um quadro diferente de acordo com sua percepção do mundo a sua volta, pela mudança de seus "chefes" ou "aliados" e assim por diante.

## **2 MODELO DE ESTRUTURA NARRATIVA PARA O JOGO ELETRÔNICO**

Os conceitos da Teoria da Literatura delimitados anteriormente servem à formulação de um modelo narrativo. A aplicação que segue o modelo serve à avaliação do jogo em si pelos padrões da Teoria da Literatura. Além da análise em si, já serão tecidos comentários sobre a validade do modelo, à medida que for sendo possível ou não encaixar o jogo nos moldes previstos.

### **2.1 Modelo narrativo construído**

O modelo proposto a partir das teorias da Literatura estudadas parte do princípio de que uma narrativa é um conjunto de ações representadas de forma simbólica e encadeadas por relações de causalidade. Essa simplificação propicia observar analogias entre o funcionamento dos jogos eletrônicos e as narrativas escritas. Embora jogos eletrônicos de representação de papéis (RPGs digitais) inicialmente se valiam de longos textos com descrições, atualmente a tecnologia opta por fornecer a imagem e o som que presentificam as descrições existentes em suas versões textuais. A forma é, contudo, simbólica. Há a escolha de imagens e sons que passem informações ao jogador, mas não apenas as de que ele necessita para jogar. Os sons e as imagens funcionam como forma de comunicar um conjunto de valores socioculturais ao jogador, e o jogador os utiliza para interagir simbolicamente com esses valores (ALVES, 2005).

Para análise de jogos eletrônicos, são consideradas as ações como alterações de estado. Do ponto de vista da narrativa, não basta escrever "Mário corre". Isso seria apenas descrição do estado de Mário em um dado período. Para a narrativa, é necessário que haja uma mudança de estado. Se levarmos em consideração a interpretação do texto, podemos supor que Mário está parado e que "corre" indica o início de uma ação. Dessa forma haveria uma alteração de estados. A forma mais clara seria, por exemplo: "Mário está parado. Mário corre."

É clara a necessidade da seqüência (BREMONT, 1973), implícita ou explícita, mas esta ainda não é suficiente. Os dois estados descritos precisam estar ligados, precisam formar uma unidade. Essa unidade é conseguida por uma relação de causa e efeito. Algo deve causar a alteração de estado de Mário. Para a narrativa, apenas sentir vontade de correr não é suficiente. A causa não deve apenas ser imaginada pelo leitor, ela deve estar indicada, explícita ou implicitamente, para que o leitor a encontre no texto. Por exemplo, "Mário está parado. Mário ouve o alarme de incêndio. Mário corre." Nesse caso, a seqüência sugere que a causa da alteração de estado de Mário seja o fato de ele ouvir um alarme de incêndio. Importa notar que essa relação parte da suposição de que isso é uma narrativa. Ela não cria por si a narrativa, mas a narrativa é que cria a causalidade (TODOROV, 2003). Ao ler, o leitor busca fechar a seqüência de relações causais. Não está dito, por exemplo, se a personagem Mário está fugindo do fogo, nem se ela é um bombeiro que irá socorrer as vítimas. Mas, ao ler, completamos o significado para dar uma explicação causal.

Além de simplesmente indicar a seqüência de ações conforme elas ocorreram, por se estar trabalhando com uma representação, a narrativa apresenta-se através de símbolos<sup>12</sup>, e esses símbolos estão sujeitos à interpretação do leitor. Na etapa de construção da narrativa, o autor seleciona símbolos que, supõe, serão reconhecidos pelo leitor. Esses símbolos, além de informar as mudanças de estados da narrativa, permitirem ao leitor se ambientar no mundo apresentado. Isso ocorre, porque os símbolos possuem relações entre si, e essas relações serão adicionadas ao conjunto de relações já existentes entre as ações. Por exemplo, a seqüência "Mário brinca. Mário ouve um barulho na porta. Mário corre." permite a suposição de que o barulho na porta é causa da corrida de Mário. Assim como no exemplo do "alarme de incêndio", não há indicação do julgamento de Mário quanto ao barulho ou da motivação de Mário. Há apenas uma indicação causal.

Sabendo que os símbolos são importantes, o autor pode escolher criar outros tipos de relação dentro da narrativa. Por exemplo, "O menino brinca no

<sup>12</sup> A palavra "símbolo" é empregada aqui para ressaltar que as imagens apresentadas no jogo são representações de objetos. Ou seja, além de o leitor identificar as imagens pela sua função em relação às regras do jogo, o jogador observa nelas referências ao mundo real (por exemplo, uma arma não é identificada apenas pelo dado que ela causa, mas pelas imagens de um cajado, de uma espada ou de uma lança).

quarto. O menino ouve o barulho das chaves do pai na porta. O menino corre.” é uma construção que sugere a relação causal da seqüência narrativa e ainda uma relação entre “menino” e “pai”. O leitor pode supor, então, que o menino está correndo para receber o pai. Pode supor ainda que o menino está feliz ou que tem saudade. E essas duas inferências não estão na seqüência narrativa, mas na relação entre as idéias do símbolo “menino” e do símbolo “pai”. Há ainda uma relação possível ao observarmos que o menino brincava no quarto (então, sozinho) e que essa brincadeira foi interrompida pela chegada do pai.

A ligação entre “menino” e “pai” é, no entanto, ditada pelo leitor. No exemplo dado, o autor não explicita a natureza dessa relação. As frases utilizadas são intencionalmente vagas. Ele poderia ter dado mais informações. Já, em “O menino brinca de bonecas no quarto. O menino ouve o barulho das chaves do pai na porta. O menino corre para debaixo da cama.”, por exemplo, o autor adiciona a imagem de uma brincadeira (ainda) feminina (bonecas) a um menino. A chegada de uma imagem masculina (a de “pai”) faz com que o menino se esconda (“corre para debaixo da cama”). Caberá ao leitor decidir o motivo que leva o menino a se esconder do pai. Ele pode ter medo de repreensão, por estar brincando de bonecas. Mas pode ainda estar brincando de bonecas **por causa** da repressão paterna. A causalidade não se move apenas para frente na narrativa (TODOROV, 2003).

Por fim, o autor pode ainda utilizar a repetição de idéias para tornar o conjunto de relações ainda mais denso. Por exemplo, “O menino brinca de esconde-esconde com bonecas no quarto. O menino ouve o barulho das chaves do pai na porta. O menino corre para debaixo da cama.” Assim, há duas imagens de “esconder” na seqüência. O menino está brincando de esconde-esconde e, com a chegada do pai, esconde-se. Nessa versão, como na anterior, ele pode estar com medo do pai, mas também pode estar se escondendo para brincar com o pai. A relação das imagens masculinas “menino” e “pai” ainda estão ali, assim como permanece o contraste entre essas imagens e as das bonecas (femininas). Contudo, a ação de se esconder está repetida e, por estar repetida, agrega as duas imagens – a de brincadeira e a de fuga.



Essas relações internas dos símbolos adicionadas às relações causais entre as ações são o que Tzvetan Todorov chamou de “sentidos” do texto literário. E as inferências feitas pelo leitor ao selecionar os sentidos que lhe serviam para construir um significado além do texto formam o que Todorov chamou de “interpretação”. Devemos considerar que um texto literário terá um cuidado com a linguagem muito maior do que o apresentado nos exemplos. Possivelmente haveria menos repetições de palavras e mais cuidado com a ordem e o ritmo da frase. Mesmo assim, a estrutura narrativa clássica já pode ser observada.

Também podemos separar as etapas como situação inicial, abertura de possibilidades, atualização (BREMOND, 1973). A brincadeira poderia ter continuado ou ser interrompida. Ela foi interrompida pela chegada do pai. O menino poderia ignorar o pai, ir conversar com ele ou fugir. O menino decidiu fugir. Nessa separação de etapas também fica evidente a distância entre o que é descrito e o que é inferido pelo leitor. Bremond, no entanto, nos dá duas ferramentas que serão úteis mais adiante ao passar para o funcionamento do jogo eletrônico: a idéia de que há um grupo de possibilidades a serem selecionadas e a idéia de que há uma narrativa para cada ponto de vista. Será o jogador quem escolherá o comportamento do menino, e essa escolha se dará de acordo com o que o jogador compreender da narrativa até então (e só até então). Ou seja, a parte principal da escolha já ocorreu quando o jogador selecionou o sentido das palavras e imagens.

Em um jogo de representação de papéis, o jogador se colocaria como o menino. É informado ao jogador que ele está brincando de esconde-esconde com bonecas no quarto e que pode ser ouvido o barulho das chaves do pai na porta. Então, o jogo pergunta: “o que você quer fazer?” Seguindo Bremond, o jogador pode escolher entre ignorar o pai (e mesmo as bonecas se assim desejar), correr para encontrar o pai que chega ou esconder-se debaixo da cama. A seleção do jogador claramente será feita de acordo com o que ele acabou de compreender da narrativa.

Podemos ainda observar a narrativa como um conjunto de atores (GREIMAS, 1973). Tomemos o menino como sujeito e o objeto como a brincadeira de esconde-esconde. O pai pode aparecer como opositor, afinal, a figura masculina pode se opôr à brincadeira com bonecas. Nesse caso, o menino foge para se proteger de seu agressor. Já, se colocarmos o pai no papel de adjuvante, ou seja, no papel de auxiliar do menino, a chegada do pai apenas incendeia a vontade do menino de brincar, ao tornar a possibilidade mais fácil ou mais divertida. Ainda há a opção de que o objeto de desejo do menino seja o pai. O barulho das chaves do pai o informam da boa notícia – a chegada do pai. E a brincadeira é a forma encontrada para dar meios aos dois para se relacionarem como pai e filho (num primeiro momento, a brincadeira supre a carência e, logo após, torna-se a ligação entre os dois).

O modelo de Greimas traz, então, outros dois conceitos úteis para a análise de jogos. Primeiro, traz noção de objetivo. O jogo é, essencialmente, a busca de um objetivo – seja ele uma meta específica (derrubar o oponente, no sumô, ou pôr o rei em xeque, no xadrez), uma meta relativa (fazer mais pontos que o adversário, no basquete, no vôlei, no futebol; atingir a linha de chegada no menor tempo, na maratona, na natação) ou simplesmente o acúmulo de pontos em geral (como o jogo Tetris, que consiste em uma seqüência de fases com acréscimo constante de dificuldade). E segundo, traz a noção de que a alteração do objetivo, e mesmo das relações entre os demais atores, altera o sentido. Assim, quando um jogador faz uma escolha, ele vai levar em consideração os objetivos do jogo, mas também levará em consideração os sentidos que percebeu ao longo da leitura do jogo.

Os jogos mais propícios para esse tipo de análise são os de representação de papéis (RPGs). Primeiramente, sua estrutura, voltada à simulação e à representação, permite que o jogador pense seu comportamento no jogo valendo-se de informações e valores do mundo “extradiagético” (mundo real ou mundo ficcional de outras obras de diversas mídias). O jogador pode tomar decisões baseado no que sabe sobre outros jogos semelhantes (aquisição de força, gasto de energia ou uso de

furtividade para atacar alguém) ou sobre mundos semelhantes (exemplo do site de *Elder's Scroll*). Além disso, os próprios criadores de RPGs, ao longo da evolução (da mesa para o computador) desenvolveram formas eficazes de transmitir as regras de jogo para o jogador, valendo-se de todo o ferramental da mídia digital e do próprio tipo de jogo.

As primeiras fases dos jogos têm a função de tutoria dos jogadores, que entram em um novo mundo (com novas regras e novos sistemas de valores). As informações necessárias para adaptação do jogador são inseridas na narrativa do jogo. E as possibilidades de exploração dadas pela simulação do jogo (entrar em qualquer porta, tentar pegar qualquer objeto) permitem que o jogador aprenda a maior parte das regras por si, por tentativa e erro. Esse modo de transmitir as regras aos jogadores, que emergiu dos RPGs, tornou-se tão atrativo que está sendo aproveitada para o ensino acadêmico (ALVES, 2005; MURRAY, 2003).

Por fim, os RPGs também se tornam ótimos objetos de estudo por serem um modelo de jogo digital bastante evoluído nas últimas décadas e altamente difundido nos meios de entretenimento. Há mesmo jogos que absorveram e adaptaram características vindas dos RPGs para aumentar a aparência de interação com o jogador. Por exemplo, a possibilidade de o jogador escolher as roupas e a aparência de sua personagem. Embora a cor de uma camisa não altere as regras do jogo nem mesmo interfira na pontuação, o jogador faz tal seleção por preferência pessoal, o que leva um sentido novo (não existente anteriormente no jogo) a essa peça de uniforme, podendo significar um time, um país ou preferência sexual da personagem controlada pelo jogador.

Todas essas características estruturais do modelo de narrativa levadas aos jogos eletrônicos e todas as possibilidades técnicas presentes no meio digital pedem uma reestruturação do modelo de análise, para compreender as implicações da estrutura do jogo na construção de sentido pelo jogador. Como o foco deste trabalho é a narrativa e a formulação de uma base para descrição e análise de sua estrutura aplicada ao jogo eletrônico, deixaremos muitos elementos de fora, por

exemplo: o funcionamento da programação do jogo, as relações das imagens e do som com o enredo e os ambientes sociais dos jogadores. Tais elementos são considerados úteis para análise de jogos, mas não são obrigatórios para compreensão de seu funcionamento. Por isso, são indicados para pesquisas com foco específico em tais áreas.

O modelo proposto, assim, observa o jogo como um emaranhado de ações possíveis. A narrativa que surge é selecionada pelo jogador dentre essas possibilidades. A seleção ocorre tendo em vista o cumprimento do objetivo proposto pelo jogo. Não depende, contudo, apenas desse objetivo, pois ao jogador são apresentados símbolos que, por um lado, o informam sobre o funcionamento do jogo e, por outro, remetem a seus conhecimentos prévios. A seleção é feita, portanto, unindo as informações que o jogador já possui com as que ele está adquirindo ao longo do jogo. Provavelmente, então, o jogador não as distingue durante a seleção.

Para analisar o jogo, deve-se identificar o conjunto de ações obrigatórias (aquelas ligadas diretamente ao cumprimento do objetivo principal). Então, deve-se identificar o conjunto de ações que permitem desvios do eixo principal, mas que não interferem na possibilidade de cumprimento do objetivo. Algumas dessas ações (como será visto na análise de **Oblivion**) permitem ao jogador adaptar a personagem ao jogo, caso necessite de mais poder ou mais conhecimento; outras permitem ao jogador simplesmente adaptar a personagem a seus gostos pessoais, como tipo de arma (maior, menor), corte de cabelo, vestimenta etc.

Sendo as ações principais obrigatórias, analisando-as podem-se observar relações de sentido possíveis a todo o público de jogadores de um dado jogo. Esse conjunto de relações importa para a análise, por exemplo, da violência em jogos eletrônicos. O conjunto de ações alternativas selecionado pelo jogador dependerá diretamente de suas escolhas desse jogador e, portanto, de seu humor, sua vontade, sua habilidade. Esse conjunto de ações também sobre influência do objetivo principal do jogo (além de objetivos secundários que podem ser apresentados ao jogador) e deve ser analisado observando sua contribuição em relação ao cumprimento desse

objetivo. Por exemplo, pode ser permitido ao jogador voltar no tempo e matar o vilão, enquanto este tinha três meses de vida, em vez de esperar lutar contra ele quando adulto. Essa rota facilita a vida do jogador, mas implica em matar um bebê. Por isso, embora o jogador faça a escolha, o jogo o induz em decisão.

Portanto, a decisão do jogador depende tanto da intenção de cumprir o objetivo do jogo (matar o vilão) quanto do balanço de significados que o jogador pode atribuir a cada símbolo (matar o vilão vale mais que matar um bebê?). A causalidade, quando em um jogo, passa a ser mais do que relações entre ações e símbolos; é regida pelos objetivos. Os objetivos **atraem** os jogadores para determinadas rotas mais ou menos plenas de significados. Cabe à análise identificar tais motivos de **atração** e observar suas implicações no jogo.

Por fim, o modelo deve permitir observar o que falta à teoria da literatura para compreender o funcionamento do jogo. Para isso, é preciso observar se o resultado da análise observará uma coesão entre os sentidos internos do jogo. Partindo do pressuposto que o jogo é uma forma consistente e que apresenta uma unidade semelhante à obra literária, as falhas de consistência devem estar no modelo teórico e serão, portanto, objeto de reavaliação.

## **2.2 Análise do jogo *Elder's Scroll IV: Oblivion***

***The Elder's Scrolls IV: Oblivion*** é o quarto jogo de uma série. Os primeiros três são ***The Elder's Scrolls I: Arena***, ***The Elder's Scrolls II: Daggerfall*** e ***The Elder's Scrolls III: Morrowind***. Os jogos da série constituem um mesmo mundo, mas se passam em lugares diferentes. A coesão entre os jogos, que podem ser vistos como episódios, justifica-se pela possibilidade de apresentar um mesmo sistema de jogo em desenlaces narrativos distintos. Com isso, os jogadores podem compreender o que se passa na trama e até mesmo seguir intuitivamente as regras, sem necessidade de telas explicadas na etapa, mas mantendo uma seqüência de eventos novos a cada novo capítulo.

O sistema do jogo é semelhante ao conhecido como RPG com alterações necessárias para a adaptação ao meio digital. Os RPGs (nomenclaturas variam de acordo com a época e com o jargão adotada pelo autor) foram originalmente concebidos como jogos “de mesa”, nos quais há um “mestre”, que faz as vezes de árbitro e de narrador, e vários jogadores (o número de jogadores pode variar de acordo com a habilidade do “mestre” em orquestrar o jogo e de acordo com as necessidades da história narrada). Posteriormente, os RPGs foram transportados para a forma de livro, na qual o leitor é o único jogador, sendo o desenvolvimento da narrativa regulado por alternativas dadas no livro ao final de pequenos capítulos numerados (“se você quiser abrir a porta, vá para 45”, “se você preferir virar as costas e sair por onde veio, vá para 193”).

O RPG em sua forma digital é menos rígido do que sua versão em livro. O computador dá ao leitor (e mesmo ao escritor) um conjunto muito maior de possibilidades de interação com o mundo narrado. Enquanto no livro as alternativas devem ser nomeadas pelo autor, o jogo de computador permite a interação com objetos em vez de com situações específicas. Ou seja, no jogo de computador, basta colocar a personagem do jogador em contato com uma porta para que a opção de abri-la esteja presente. No livro, haveria necessidade de escrever uma frase que indicasse essa opção a cada vez que fosse descrita uma porta, e ainda haveria a necessidade de se escrever um capítulo numerado para cada uma dessas alternativas, indicando o que ocorre ao tentar abrir a porta.

Em compensação, o RPG digital é muito mais rígido do que sua versão “de mesa”. O mundo descrito no computador é restrito, por questões tecnológicas (como capacidade de armazenamento dos CDs e DVDs, por exemplo), e as reações das personagens são limitadas, por precisarem serem programadas<sup>13</sup>. Um “mestre” de RPG pode muito bem narrar qualquer reação das personagens durante um jogo simplesmente por depender de sua própria criatividade. Enquanto isso, o computador obriga (por enquanto) que os acontecimentos transcorram em um

<sup>13</sup> Claro, supõe-se um RPG que apresente personagens humanóides e, portanto, que busque imitar o comportamento humano por parte dessas personagens. Personagens que não sejam humanóides não “parecerão” ter comportamento restringido pelo computador. Por exemplo, se uma lagartixa fugir do jogador durante um jogo inteiro, podemos dizer que é tudo que uma lagartixa faz e, portanto, o comportamento é exatamente esse que foi mostrado no jogo.

ambiente controlado e definido no momento da programação do jogo, o “mestre” tem liberdade para alterá-los se achar necessário para o desenrolar da narrativa ou simplesmente para divertir ou desafiar seus jogadores.

Nesse sentido, tem-se como exemplo: no livro, o jogador entra em uma casa e tem a opção de entrar e ir para a cozinha ou para um quarto, apenas se essas opções forem previstas pelo autor e escritas no livro; no computador, o jogador entra em uma casa e tem a opção de entrar em qualquer cômodo e de interagir com alguns objetos pré-determinados, ligar e desligar um televisor, abrir alguns livros de uma estante, ou seja, as alternativas do jogador são descritas como grupos de ações padronizadas (ligar/desligar, abrir, olhar) e não precisam ser escritas uma a uma; e, no jogo “de mesa”, o jogador pode entrar em uma casa, revistar os cômodos, procurar por um programa de televisão específico, vasculhar gavetas, dar água para as plantas, ir para a cozinha, deixar o gás ligado e riscar um fósforo, tudo isso de acordo com a imaginação dos jogadores que estão interpretando o jogo naquele momento, sem necessidade de serem previstas antes de o jogo começar.

Com essas restrições e possibilidades em mente, a estrutura de funções de **Oblivion** pode começar a ser definida. Os elementos da narrativa de **Oblivion** não diferem daqueles presentes na maioria dos jogos e histórias baseados em temas medievais. Há vampiros, ladrões unidos em sociedades secretas, escolas de magia, exércitos prontos para lutar por seus imperadores, pessoas do povo famintas, comerciantes gananciosos, jovens indefesas, baús cheios de ouro ou de outras relíquias raras e heróis desconhecidos<sup>14</sup>. Nesse mundo, um imperador tem seu reino ameaçado por forças malignas. Sem esperanças, acompanhado de uns poucos homens de confiança, foge para proteger seu trono e seu legado.

Antes de iniciar o jogo propriamente dito, o jogador deve escolher os atributos de sua personagem. Muitos desses atributos têm pouca importância para os acontecimentos do jogo, mas permitem que o jogador sinta que já interfere na história desde o princípio. As escolhas vão desde raça (humanóides, mas aparecem

---

<sup>14</sup> Esse mundo existe nos jogos anteriores da série, e há diversas referências aos eventos anteriores para quem os quiser procurar.

como raça as etnias bretão, nórdico, e aparecem como raça outras formas não humanas semelhantes a lagartos) até tonalidade da pele e idade (o que permite fazer a personagem parecer velha e doente ou jovem e sadio). Há também a possibilidade de alterar a cor da boca e dos cabelos, tipo e quantidade de pelos no rosto, largura e posição dos olhos e do nariz, proporção da cabeça, pescoço e tronco. Essa imagem da personagem é usada durante o jogo para mostrar as roupas vestidas e as armas empunhadas. Contudo, há poucas referências ao físico da personagem do jogador pelas outras presentes no jogo<sup>15</sup>, o que dá a entender que o corpo e a imagem da personagem do jogador são apenas para apreciação do próprio jogador.

O jogo **Oblivion** tem seu início, então, com a personagem do jogador trancada em uma prisão na Cidade Imperial. Não é apresentada nenhuma explicação sobre sua captura ou sobre sua localização. A personagem aparece vestindo calças e colete de camponês e tem algemas de aço em seus punhos. A corrente entre as algemas já está quebrada. Ao jogador é permitido caminhar dentro de sua cela e falar com outro preso que está na cela em frente. Caso a raça que o jogador tenha escolhido lhe permita começar o jogo com alguma magia, já desde o princípio ele pode utilizá-la dentro da cela ou mesmo para tentar atingir o preso vizinho. A força da magia, contudo, é extremamente pequena.

Alguns instantes depois de iniciado o jogo, tempo suficiente apenas para que o jogador se frustre por não poder fazer nada além de caminhar de um lado para o outro, a guarda pessoal do imperador chega à prisão escoltando-o. Há uma pequena discussão, o jogador fica sabendo que a cela onde sua personagem se encontra deveria estar vazia, pois há uma passagem secreta nela. O imperador interpreta a presença da personagem do jogador como Destino e permite que ela acompanhe o imperador e sua guarda pela passagem secreta. A guarda imperial ordena que a personagem do jogador mantenha distância enquanto os segue.

---

<sup>15</sup> Na verdade, as demais personagens do jogo chamam a personagem do jogador de FORTE, FRACA, FEIA, BONITA, mais pelos atributos (força, carisma e nível de experiência) do que pela aparência física criada pelo jogador.



Logo, a guarda é emboscada e o imperador, assassinado. Mas antes de morrer, o imperador reconhece na personagem do jogador um herói, um defensor do reino enviado pelos deuses. A ele o imperador ordena que proteja um amuleto mágico e que se assegure de que o amuleto seja entregue ao herdeiro do trono.

O herdeiro é um monge que desconhece seus antepassados. Ele é encontrado em um mosteiro, em uma cidade sitiada por criaturas vindas do mundo de Oblivion<sup>16</sup>. Para resgatar o herdeiro, é necessário destruir um portal que permite a passagem entre os dois mundos. O herdeiro, relutante, pede que o herói o ajude a retornar a seus companheiros monges, em seu mosteiro original, para que possam iniciar

O herdeiro do trono começa a decifrar livros antigos para encontrar uma forma de salvar o mundo da invasão das criaturas de Oblivion. O herói é enviado, então, em diversas buscas, para resgatar livros que descrevem magias e profecias e amuletos mágicos, que devem permitir a realização das profecias.

Cada uma das demandas do herói faz com que ele aumente seu nível de experiência, bem como fique mais forte e mais rápido e aprenda magias mais poderosas. Na mesma medida, as criaturas que ele passa a encontrar também são cada vez mais poderosas e obrigam que o jogador se esforce mais para encontrar formas de eliminá-las ou, ao menos, evitá-las (o jogador pode, por exemplo, utilizar magias que apenas enfraqueçam seus adversários ou mesmo outras que transformem seus adversários em aliados temporários). Com o tempo, o mundo de Oblivion se fortalece. Vários pequenos se portais abrem ao longo do mundo, próximo a outras cidades. O herói é chamado a auxiliar na destruição desses portais também. E, por fim, um grande portal é aberto próximo ao mosteiro do herdeiro.

Quando o herói fecha todos os portais, é levado ainda a um mundo paradisíaco. Esse mundo é uma construção das forças malignas para aprisionar almas, sob a ilusão de beleza. O herói também destrói esse mundo, e o grande vilão retorna ao mundo original, para numa última tentativa de destruir o herdeiro e se

---

<sup>16</sup> Mundo este que dá nome ao jogo.

apoderar do trono. Então, o herdeiro finalmente aceita seu lugar como imperador – e, portanto, defensor de seu povo – e ele mesmo ataca e destrói o vilão, deixando uma estátua em forma de dragão no lugar de sua morte.

O herói é saudado como salvador e lhe é oferecida a oportunidade de continuar defendendo o império, se ele assim o desejar. Na verdade, mesmo terminada a linha narrativa principal, o jogo permite que o jogador continue. Não há *game over*, e o jogador pode continuar desenvolvendo sua personagem, comprando casas, vendendo raízes ou matando vampiros e outros monstros que ainda existirem. Se decidir continuar jogando, o herói ainda é presenteado com a armadura do imperador, em homenagem a sua grande vitória.

Oblivion possui, então, um conjunto de ações obrigatórias. Sem elas, o jogador não atinge o fim do jogo – apenas morre tentando. Essas ações são realizadas fundamentalmente para atingir o objetivo do jogo, mas são encadeadas de modo a assemelhem-se a transformações correntes nas narrativas. Assim, em vez de o imperador ordenar que o vilão seja destruído, ele ordena que o amuleto seja entregue a seu herdeiro. O herdeiro, por sua vez, pede o auxílio do herói para proteger o reino. Para isso, o herói descobre que precisa destruir os portais para o mundo de Oblivion. Mas, para destruir os portais, ele precisa reunir amuletos mágicos. Cada amuleto necessita de uma viagem ou uma batalha. Ao destruir os portais, o herói finalmente se vê obrigado a enfrentar o vilão.

Tais mudanças de foco dos objetivos, associadas a diversas peripécias, propiciam uma estrutura bem elaborada para o jogo. Mesmo assim, essa estrutura é também facilmente reconhecida como tendo as características principais dos contos populares e pode, facilmente, ser identificada através das funções da morfologia de Propp.

A única peculiaridade, talvez, seja a falta de fases de jogo distintas. Enquanto jogos de computador (como os clássicos **Pacman**, **Mario Bros.** e **Sonic the hedgehog** ou mesmo os modernos **Splinter Cell: Double Agent** e **HALO**) são construídos separando-se fases com objetivos e até mesmo com espaços bem

definidos e separados entre si, Oblivion, por sua estrutura de RPG, permite que várias "fases" sejam jogadas simultaneamente. O jogador pode ter vários objetivos ao mesmo tempo e selecionar quais deles ele deseja completar primeiro. A possibilidade de alterar a ordem permite maior variedade de alternativas, tendo em vista que a personagem se desenvolve ao longo da ação. Ou seja, se o jogador pode escolher o que fazer primeiro (lutar com um dragão para ganhar dinheiro e lutar com um guerreiro para ganhar uma espada), é ele quem decide que vantagens terá em qual confronto (lutar com o guerreiro para ter uma espada na luta contra o dragão ou lutar com um dragão para ter dinheiro na luta contra o guerreiro), de acordo com sua própria preferência ou habilidade.

Oblivion apresenta diversos objetivos ao mesmo tempo. Alguns são parte das ações obrigatórias e alguns são parte de demandas secundárias. As secundárias ainda podem ser divididas naquelas que interagem diretamente com as ações principais e aquelas que apenas dão experiência à personagem do herói (ou, antes, contam uma história paralela). Para manter um controle de suas ações, o jogo Oblivion dá ao jogador um diário. Esse diário é atualizado pelo próprio jogo e apresenta entradas em primeira pessoa, em tom mais semelhante a reforço (preciso fazer...) do que a comentários (fiz isso...)<sup>17</sup>. O diário apresenta problemas de coesão com as ações apresentadas. Por exemplo, o herói combina um compromisso na cidade Imperial, mas viaja para outra cidade para cumprir outra missão. Na hora estipulada pelo primeiro compromisso, o diário aparece na tela para avisar que "um mensageiro" traz rumores de que o compromisso fora cancelado pelo não comparecimento do herói.

Esse diário é útil para definir os objetivos a partir de suas entradas. Embora o número de configurações possíveis de entradas no diário seja muito maior do que é prático analisar, há uma restrição de início e uma que será considerada restrição de fim para a história do jogo (embora, como visto, o jogo possa continuar mesmo depois de o vilão ser derrotado). Partindo dessas, podemos elaborar as ações obrigatórias e os objetivos que devem ser atingidos ao longo do jogo.

---

<sup>17</sup> Adicionar dois exemplos de entradas de diário.

Se for seguida apenas a ordem dada pelos títulos das inserções do diário, a linha principal constitui-se das etapas:

- A. Escape the prison – o herói encontra-se preso e deve encontrar uma saída da prisão.
- B. Deliver the amulet – o colar do imperador é entregue ao herói, que deve se certificar de que a jóia seja entregue ao herdeiro do trono.
- C. Find the heir – o herdeiro não se encontrava no Priorado de Weynon, onde fora indicado ao herói; este deve procurá-lo em outro monastério.
- D. Breaking the siege of Kvatch – o monastério onde se encontra o herdeiro está sitiado por criaturas de outra dimensão; o herdeiro afirma que só sairá do monastério quando toda a cidade de Kvatch estiver livre da ameaça dessas criaturas.
- E. Weynon Priory – ao escoltar o herdeiro de volta ao Priorado, o herói precisa defendê-lo das criaturas que tentam roubar o colar do imperador.
- F. The path of dawn – o colar do imperador foi roubado durante a última batalha; o herói deve encontrar livros sobre magia, que trarão pistas de como recuperar o colar e impedir a invasão das criaturas.
- G. Dagon shrine – o herói deve infiltrar-se em uma seita secreta para recuperar um pergaminho com os encantamentos que permitirão abrir o portal que leva ao líder das criaturas.
- H. Spies - o herdeiro mudou-se para um tempo, para defender-se melhor, mas o herói precisa encontrar espiões escondidos na cidade vizinha ao templo.
- I. Blood of the Daedra – o herói deve encontrar um artefato da deusa Daedra, que comanda as criaturas invasoras, para iniciar o encantamento.
- J. Bruma gate – o herói deve fechar o portal por onde as criaturas estão invadindo a cidade vizinha.
- K. Blood of the Divines – é preciso ainda de sangue de deuses para o encantamento e o encontro da armadura do imperador Tiber Septim, que se tornara o deus Talos.
- L. Miscarcand – o terceiro ingrediente é uma pedra raríssima, o herói deve encontrá-la nas ruínas de Miscarcand.

- M. The defense of Bruma – o herdeiro comanda a abertura de três portais próximos à cidade de Bruma; o herói deve defender o herdeiro até que os portais sejam abertos.
- N. Great Gate – o herói deve entrar pelo portal maior e trazer de volta o último ingrediente para o encantamento.
- O. Paradise – o herói deve entrar na dimensão onde está o líder das criaturas invasoras e recuperar o colar do imperador.
- P. Light the Dragonfires – enquanto o líder das criaturas inicia uma investida para conquistar o império, o herói deve escoltar o herdeiro para seu coroamento no Palácio Imperial.
- Q. Imperial Dragon Armor – como prêmio por seu papel na proteção do reino, é oferecida ao herói uma armadura igual a dos imperadores.

Primeiramente, observe-se que as ações do jogo se encadeiam para cumprir demandas de mandatários. Na seqüência normal do jogo, o jogador deve obedecer a um encadeamento linear de demandas. Nesse caso, o jogador tem apenas a opção de aceitar ou rejeitar as demandas. Ao rejeitar uma demanda da linha principal da narrativa, obviamente, o jogador retira-se da narrativa, finalizando-a.

Pode-se supor que o jogo é o mandatário. Contudo, as diversas personagens apresentadas que contracenam com a personagem do jogador apresentam objetivos distintos. Muitas vezes, esses objetivos se sobrepõem, o que causa o encaixe das seqüências narrativas, conforme descrito pode Bremond. Para completar um objetivo, o jogador precisa completar um objetivo intermediário, mas que só lhe é dado depois de iniciada a busca pelo objetivo maior.

O que move a narrativa é, portanto, o objetivo apresentado. Essa forma de motor narrativo deixa claro, já desde o início, a necessidade de manutenção de um pacto entre o jogo e o jogador. O jogador deve abraçar a demanda. No entanto, concordar simplesmente com a demanda produz uma trama **linear**.

Há, para os jogadores que não desejam obedecer apenas seguir os objetivos propostos, outras formas de encadeamento. Alguns encadeamentos ocorrem por simples divergência entre o jogador e o mandatário, outros por imperícia do jogador e outro ainda por artifícios do jogo para desviar o jogador da rota principal. Eis, portanto, os modos de encadeamento:

I – Artifícios

II – Imperícia

III – Divergência

Os artifícios de alterar a linearidade da história apresentada não são muito diferentes dos artifícios literários. O jogo apresenta um objetivo, mas a personagem não tem capacidade para cumprir a tarefa. Nesse caso, uma função se interpõe entre a posição do jogador na narrativa e o objetivo apresentado, criando uma seqüência por enclave (BREMONT, 1973). Esse novo objetivo interrompe o ritmo da narrativa, cria tensão, atrasa o fim do jogo e equivale, normalmente, a funções de provação de PROPP.

O que move o jogador são os objetivos apresentados pelo jogo. O objetivo é uma informação, passada do jogo ao jogador, através da qual o jogador decide sua próxima ação. Em jogos de RPG, os objetivos da linha principal são explicitados por personagens que servem de guias. No caso de **Oblivion**, há inicialmente o imperador, que dá ao jogador o objetivo principal. Depois, Jauffre, amigo do herdeiro, informa ao herói as ações necessárias para a progressão da narrativa. Por fim, o próprio herdeiro indica ao herói o que deve ser feito para completar as tarefas.

Ou seja, o jogador deve resgatar o herdeiro do trono e levá-lo ao mosteiro. Mas, ao encontrá-lo, o herdeiro afirma que só sairá do templo se a cidade for salva. O jogador deve, então, salvar a cidade e, com isso, provar seu valor. A personagem recebe como prêmio habilidades e armas. Tal premiação também encontra equivalente na morfologia de Propp (amuletos mágicos). Assim, tem-se:

A. Escape the prison – sair da prisão.

- B. Deliver the amulet – entregar o colar ao herdeiro.
  - I. “encontrar o mosteiro onde vive o herdeiro”.
  - II. Find the heir – encontrar o herdeiro.
    - a. Breaking the siege of Kvatch – livrar a cidade de Kvatch.
    - b. Weynon Priory – escoltar o herdeiro ao Priorado.
  - III. The path of dawn – resgatar o colar.
    - a. Dagon shrine – descobrir como resgatar o colar; ou seja, encontrar o pergaminho com o encantamento para resgatar o colar.
    - b. “reunir os ingredientes para uma magia para resgatar o colar”.
      - i. Spies – impedir a ação de espiões.
      - ii. Blood of the Daedra – encontrar ingrediente 1.
      - iii. Bruma gate - destruir o portal que se abre na cidade vizinha.
      - iv. Blood of the Divines – encontrar ingrediente 2.
      - v. Miscarcand – encontrar ingrediente 3.
      - vi. The defense of Bruma – defender o herdeiro enquanto o portal que leva ao quarto ingrediente é aberto.
      - vii. Great Gate – encontrar ingrediente 4.
    - c. Paradise – invadir o mundo onde está o colar.
- C. Light the Dragonfires – coroar o herdeiro.
- D. Imperial Dragon Armor – receber o prêmio.

Essa organização das etapas principais permite a delimitação do jogo em quatro objetivos principais: fugir da prisão, entregar o colar do Imperador ao herdeiro, coroar o herdeiro, receber o prêmio. A primeira etapa (junto do primeiro objetivo) permite ao jogador conhecer o funcionamento das regras e o ambiente do mundo onde a história do jogo se passa. A imagem e os atributos do herói (raça, gênero, idade, cor de pele, força, saúde, habilidade manual, habilidade com o uso de magias, arquétipo etc.) foram decididas antes do início do jogo propriamente dito. Contudo, nessa etapa, o jogador ainda pode definir algumas etapas ao conversar com outras personagens. Por exemplo, o Imperador pergunta ao herói qual seu signo. O jogador pode selecionar qualquer um dos signos na hora em que responde

à pergunta. Essa resposta definirá o signo da personagem, e esse signo também servirá para definir atributos da personagem como, por exemplo, tipo de magias que serão adquiridas com menor custo de pontos.

A primeira etapa alinha-se com a concepção de Propp na qual as funções iniciais servem para definir quem é a personagem do herói. No caso, de jogos de computador, é comum que a personagem não apresente um passado (ao contrário da etapa de “afastamento”, presente em contos populares). Provavelmente, isso ocorre para deixar aberta a história da personagem principal, permitindo que o jogador se veja como personagem e liberando-o para construir os atributos do herói no jogo conforme sua própria preferência, sem necessidade de observar coerência narrativa.

Infelizmente, a falta de um ponto inicial para o jogador “sentir-se em casa” (ou uma casa original para a personagem do jogador) torna inexistente a função de afastamento de Propp. As funções de “interdição” e “transgressão”, contudo, podem ser observadas dentro da primeira etapa. Nela, o jogador, ao fugir da prisão, acompanha a fuga do Imperador. A guarda do imperador pede que o herói o acompanhe de perto e o proteja da melhor forma possível<sup>18</sup>. O jogo, então, faz com que o Imperador seja morto sob os cuidados do jogador<sup>19</sup>. Com isso, a personagem do herói é inserida na narrativa (nos acontecimentos do mundo narrado).

A segunda etapa (e o segundo objetivo) é, basicamente, o que move quase todo o jogo. A narrativa vale-se de peripécias para alternar objetivos intermediários através de enclaves (BREMONT, 1973) e, conseqüentemente, atrasar a evolução das ações. Para entregar o colar ao herdeiro, primeiro, deve-se encontrar o mosteiro onde viveria o herdeiro. Como o herdeiro não está lá, deve-se procurá-lo em outra cidade. Ao resgatar o herdeiro, o colar é roubado (função de dano), o que

<sup>18</sup> “Interdição” na forma de uma ordem, em vez de proibição

<sup>19</sup> Morto sob os cuidados do jogador implica que o jogador transgride (função de transgressão) a ordem (proteger o Imperador). Por artifício da narrativa do jogo, o assassinato se dá quando o herói é posto em posição de defender uma sala com uma única entrada, mas ocorre uma emboscada (função de engano) e a invasão se dá através das paredes. E, por ser uma personagem sem poderes, armas ou capacidade de lutar, o jogador também é, em parte, cúmplice (função de cumplicidade) do assassinato por sua incompetência.



obriga o herói a sair em outra busca (função de pedido de socorro e início da ação contraditória do herói).

Embora não haja exatamente o “afastamento” inicial, há uma ação correlata à “partida” de Propp. O herói, no início da segunda etapa, encontra-se só e perdido no mundo em que se passa o jogo. Exceto pelo objetivo de encontrar o herdeiro, nada mais guia as ações do jogador (e do herói). O jogador é obrigado a encontrar auxílio nesse mundo em que se encontra.

Mesmo dentro dessas ações menores, outras são desdobradas. Para encontrar o colar, o herói deve reunir quatro ingredientes. Assim, são apresentados quatro objetivos encadeados dentro do objetivo maior. Além desse desdobramento, há ainda a interpolação de três outros objetivos “desligados” do objetivo superior (reunir os ingredientes). Esses objetivos (impedir a ação de espíões, destruir o portal que se abre na cidade vizinha e defender o herdeiro enquanto o portal que leva ao quarto ingrediente é aberto) constituem-se de simples artifícios para dificultar a progressão narrativa.

Dos quatro ingredientes apresentados, três indicados inicialmente estão na mesma dimensão em que o herói se encontra. O quarto ingrediente encontra-se em outra dimensão, atingida através de um portal. A busca dos três ingredientes pode ser correlacionada a funções de provação do herói, pois conferem-lhe os meios para o cumprimento do objetivo maior; a busca do último ingrediente, à função de confirmação desse herói, pois qualifica-o definitivamente como aquele que possui os meios de salvar seu mundo.

Também é possível observar que a complexidade dos encaixes dos objetivos dados ao jogador aumenta ao longo da narrativa até o final dessa segunda etapa. Por obrigar o jogador a balancear suas escolhas entre os diversos objetivos, esse aumento da complexidade, que acompanha a tensão da narrativa, permite que o jogador sofra a influência dessa tensão não apenas em sua percepção da história apresentada, mas em sua tomada de decisão no jogo. Dessa forma, as ações do jogador (como ser ativo no controle dos recursos de interação do jogo), não apenas

as ações do herói (como personagem da narrativa), seguem a evolução do ritmo narrativo em direção ao clímax.

Ao fim da segunda etapa, o herói confirma-se como tal ao recuperar o colar, que garante o direito do herdeiro de tornar-se o novo Imperador<sup>20</sup>. Ao inimigo derrotado sobra o esforço desesperado de invadir o Império com todas suas forças, o que inicia a terceira etapa. O herói escolta o herdeiro em uma corrida até o templo onde deve ocorrer o coroamento<sup>21</sup>. Emboscados, o herdeiro utiliza o poder do colar para transformar-se em um dragão, enfrenta o inimigo e transforma-se em uma estátua<sup>22</sup>.

Na etapa final, o herói é presenteado com uma armadura imperial<sup>23</sup>. Para receber a armadura, contudo, o herói precisa esperar duas semanas. Aqui, se o jogador desejar, pode continuar percorrendo o mundo do jogo e completando outras tarefas menores enquanto espera para receber o presente. Não há necessidade de completar o tempo do jogo para chegar à premiação. O jogo considera, então, que todos objetivos principais foram cumpridos com sucesso.

À semelhança do desvio por artifícios (de provação), a narrativa pode sofrer desvio não previsto pela narrativa original, mas permitidos pelas regras do jogo e causados pela imperícia do jogador. Nesse caso, embora o jogo tenha fornecido todas as “chaves” para solução de uma tarefa, o jogador é incapaz de completá-la por não dominar a técnica do jogo.

Por exemplo, o herói escapa da prisão, sem conhecimento do mundo, sem armas ou dinheiro. Conforme se põe a explorar o mundo do jogo, é dada ao jogador a chance de escolher algumas tarefas que não estão ligadas diretamente ao objetivo principal. Assim como as fases de “função do doador”, na morfologia de Propp, essas tarefas interrompem o objetivo principal da narrativa, funcionando como degraus

<sup>20</sup> Funções de vitória sobre o inimigo e de reparação do dano inicial (o trono estava vago e agora o herdeiro pode retomá-lo).

<sup>21</sup> Função de perseguição

<sup>22</sup> Função de transfiguração

<sup>23</sup> Essa armadura tanto premia o herói, e portanto funciona como parte da função de casamento, quanto altera sua imagem (a armadura é reconhecida por todos como pertencente ao salvador do império), o que seria parte das funções de transfiguração ou de casamento.

que o herói deve subir em sua ascensão e premiam-no com objetos mágicos (ou, em jogos, aumentam atributos da personagem, o que é equivalente a dar objetos mágicos de força, energia ou velocidade, p.ex.) e, desse modo, a personagem do jogador torna-se mais poderosa e capaz de cumprir seu papel de herói.

O jogador pode entrar nas "guildas" e completar tarefas que lhe render pontos (usados para pagar aumento dos atributos da personagem), magias ou armas novas. As "guildas" funcionam como escolas, com um conjunto de tarefas a serem cumpridas para aprender perícias específicas. A "guilda dos ladrões", por exemplo, permite que a personagem do jogador desenvolva habilidades (e magias) para andar oculto nas sombras, furtar sem ser visto, abrir portas trancadas e outras tantas próprias de ladrões. O mesmo ocorre com as "guildas" de magos, guerreiros e assassinos.

A escolha da "guilda" dá-se por preferência do jogador. Normalmente, é possível que o jogador desenvolva sua personagem em mais de uma "guilda" e, portanto, em mais de um conjunto de habilidades. A evolução da personagem dentro da "guilda" ocorre de forma linear, seguindo uma progressão de dificuldade. Contudo, essa seqüência de objetivos é paralela à narrativa principal, não causando alteração nos objetivos principais, apenas permitindo que as ações para o cumprimento dos objetivos sejam alteradas.

De acordo com o diário mantido pelo herói no jogo, as etapas dentro da "guilda dos ladrões" são:

- A. Finding the Thieves Guild: conseguir informações sobre a "guilda".
- B. May the Best Thief Win: competir entre ladrões.
- C. Untaxing the Poor: testar para inclusão na "guilda".
- D. The Elven Maiden: roubar uma estatueta para um comprador.
- E. Ahdarji's Heirloom: recuperar um anel roubado.
- F. Misdirection: ajudar a "guilda" a consertar a fonte de água.
- G. Lost Histories: completar o trabalho de outro membro da "guilda".
- H. Taking Care of Lex: auxiliar no retorno de um ex-membro da "guilda".

- I. Turning a Blind Eye: roubar uma pedra para Gray Fox.
- J. Arrow of Extrication: roubar uma flecha para Gray Fox.
- K. Boots of Springheel Jak: roubar um par de botas para Gray Fox.
- L. The Ultimate Heist: roubar um "Elder's Scroll" para Gray Fox.

Ao completar as tarefas, a personagem recebe reconhecimento de suas habilidades, bem como mais chances de aprendizado. Então, ao mesmo tempo, o jogador aprende a controlar as ações de sua personagem para que essa aja como ladrão. Ou seja, o jogador e a personagem desenvolvem-se paralelamente e na mesma direção para reforçar o arquétipo escolhido inicialmente (ser ladrão). Assim, o jogo proporciona oportunidade tanto para que o jogador adapte sua personagem às tarefas demandadas pela linha narrativa principal, quanto para que o próprio jogador adquira informações sobre o funcionamento do jogo e desenvolva habilidade para controlar sua personagem.

Embora não haja influência significativa nos objetivos da linha narrativa principal, esse aprendizado fica gravado (no jogo e no jogador) e suas implicações na narrativa serão tratadas posteriormente na análise. Por exemplo, além do aprendizado propriamente dito, pertencer à "guilda dos ladrões" marca a personagem como "infame", o que dificulta tarefas posteriores que necessitem pedir auxílio a outras personagens. Por não poder pedir auxílio, o jogador é obrigado a selecionar opções que reforcem o caráter independente, ou mesmo anti-social, de sua personagem, reforçando, também, o estereótipo marginal que acompanha a idéia de ladrão.

Há ainda, embora raro, a opção de o jogador simplesmente divergir do rumo dos objetivos propostos. Nesse caso, o jogador interrompe a seqüência de ações sugeridas pela demanda do jogo. Talvez outro objetivo surja e lhe pareça mais interessante. Ou o jogador pode supor que a personagem deva ter um comportamento específico que não condiz com a tarefa proposta (a personagem não se sacrificaria em uma batalha suicida, p. ex.). Isso pode ser comum quando observado o jogo do ponto de vista dos sentidos do jogo enquanto texto.

Em relação à linha narrativa principal, o jogador possui poucas oportunidades de discordar, se quiser completar o jogo. Afinal, no modelo de RPG, sempre é possível deixar a fábula e explorar o território do mundo simulado. É até mesmo possível ignorar os objetivos e criar novos jogos. Em Oblivion, os objetivos secundários e eletivas apresentam, então, o lugar onde o jogador pode discordar dos objetivos propostos. Um bom exemplo é o caso da proposta de recrutamento da personagem pela Guilda dos Assassinos.

Nesse caso, ao cometer um assassinato pela primeira vez, o jogador abre a possibilidade de ser recrutado... Na noite seguinte ao assassinato, ao tentar dormir, a personagem é acordada no meio da noite por um recrutador – figura misteriosa de roupa e capuz pretos – que lhe indica que a personagem do jogador “chamou atenção de grupos especiais”. Ao jogador é oferecida a oportunidade de unir-se aos assassinos, recebendo treinamento e acesso a armas.

Há um conjunto de ações lógicas a serem selecionadas, mas há outro conjunto de ações que depende apenas do significado atribuído aos símbolos utilizados na construção da forma apresentada (escolha de poder dentro do jogo ou escolha de comportamento moral). Assim, o jogador que desenvolveu sua personagem como ladrão, pode rejeitar os objetivos que a levem sua personagem a se regenerar ou a agir como guerreira ou assassina. Afinal, ele gostaria de interpretar um ladrão.

O jogo em si não trata dessa restrição; permite ao jogador selecionar qualquer comportamento que desejar, desde que esteja apto a completá-lo por seus meios. Quer dizer, se o jogador fizer seu mago assassinar alguém com uma faca, o jogo não vai impedi-lo. Mas o jogador precisa ter capacidade de controlar seu mago – que possui pouca ou nenhuma habilidade no manejo de armas de corte – durante a tentativa de assassinato. O jogo não observa a composição de personagens; apenas leva em conta regras de simulação de ações através das regras que calculam probabilidades a partir dos atributos da personagem (força, energia, velocidade etc.).

No entanto, com respeito à personagem-herói, se o objetivo muda em cada uma das quatro etapas principais do jogo, mudam também as relações entre os atores. Na primeira etapa, o único objetivo é escapar da prisão. Todas as relações partem da personagem do jogador e chegam a ela mesma (ou sua liberdade). Na segunda etapa, configura-se uma demanda que parte do Imperador. O objeto é o colar – ou reunir o colar e o herdeiro, simbolizando a sucessão do trono imperial. O destinatário da demanda é o herdeiro. Não estão definidos aliados ou opositores. A terceira etapa coloca o herdeiro como sujeito e a personagem do jogador como seu adjuvante. O objeto da demanda é a catedral onde o herdeiro pode ser coroado. O opositor é o próprio vilão, acompanhado de uma legião de monstros. Na etapa final, o herói novamente se coloca como sujeito e seu próprio mandante. O objeto de sua demanda é a armadura que será entregue ao final do período de espera.

Essa estruturação dos atores, especialmente na segunda etapa, reforça o papel das ações eletivas, funções de provação e preconceitos do jogador na construção da narrativa. Como os opositores e aliados não estão completamente definidos, sua seleção ocorre ao longo da narrativa e, portanto, está sujeita às influências da percepção do jogador, da ordem dos eventos e das escolhas efetivadas durante o jogo.

Assim, desde a seleção dos atributos iniciais de sua personagem, o jogador já delimita quais alternativas serão mais prováveis de serem utilizadas (quais caminhos da árvore hipertextual poderão ser percorridos com maior facilidade). Ao decidir que sua personagem possuirá atributos físicos mais desenvolvidos em detrimento da habilidade em usar magias, por exemplo, o jogador torna mais fáceis de serem atualizadas as ações que necessitam de combates em oposição àquelas que necessitem de conhecimentos de magia. E, mesmo decidindo-se por atributos físicos, o jogador pode selecionar atributos que dêem força e resistência a sua personagem, em detrimento daqueles que forneçam velocidade e agilidade. Dessa forma, a personagem construída terá maior chance de se tornar um guerreiro em vez de um ladrão.

A partir dessas decisões iniciais, o próprio jogo, conforme as ações seguidas pela personagem do jogador, tende a reforçar o arquétipo inicial. Isso ocorre pela recompensa dada à personagem por cumprir cada um dos objetivos (principais e eletivos) ao longo do jogo. Essas recompensas, normalmente, reforçam um arquétipo (guerreiro, ladrão, mago, assassino) de acordo com as habilidades necessárias para cumprir cada objetivo. Ou seja, se, para cumprir um objetivo, a personagem necessita usar de furtividade, movendo-se através de sombras para adquirir um objeto, a recompensa será um aumento nos atributos ligados às ações de furto (agilidade, por exemplo). A recompensa pode ser dada por aumento do atributo da personagem (como se ela aprendesse a ser mais ágil) ou através de um objeto mágico que torna mais fácil à personagem usar de furtividade<sup>24</sup>.

Segundo Greimas, há três eixos de relações entre os atores da narrativa: do querer, do saber e do poder. Sobre o eixo do querer, é construída a relação entre o sujeito e o objeto, ou seja, no caso de **Oblivion**, entre a personagem do jogador e o objetivo que lhe é apresentado em cada etapa. Sobre o eixo do saber, encaixa-se a relação do mandante e do mandatário dos objetivos. Ou seja, quem pede ao sujeito que o objetivo seja cumprido e quem se beneficia do cumprimento desse objetivo. Sobre o eixo do poder, encontram-se os adjuvantes e os opositores do sujeito. No caso do jogo analisado, são quem (ou o que) auxilia o jogador e quem (ou o que) se interpõe entre o jogador e o objeto. Em se tratando de um jogo, os adjuvantes e opositores são as regras, que podem ser usadas a favor e contra o jogador, e outros jogadores, caso o jogo seja cooperativo (outros jogadores do mesmo time) ou competitivo (jogadores do outro time).

No caso específico de **Oblivion**, não há outros jogadores, mas há personagens que podem auxiliar ou atrapalhar o progresso da personagem do jogador. Essas personagens poderiam ser vistas apenas como regras do jogo ("não é

---

<sup>24</sup> O sistema de recompensa aqui descrito é próprio do jogo Oblivion, não é obrigatório a todos os jogos de RPG – embora seja comum –, nem o único possível. A recompensa poderia ser dada com a intenção de tornar a personagem mais completa. Por exemplo, se o jogador utilizar velocidade para cumprir um objetivo, o jogo pode recompensá-lo com força, supondo, então, que a personagem do jogador já possui velocidade suficiente. O sistema de recompensas de Oblivion, assim como o da maioria dos RPGs, busca seguir regras do mundo real, onde as habilidades são treinadas através do uso (a força muscular é treinada com levantamento de pesos, a velocidade é treinada com repetição de movimentos de corrida, a matemática é treinada com a solução de centenas de operações matemáticas, a escrita é treinada através da leitura e da própria escrita).

possível passar pela porta do castelo”), mas sua personificação (uma personagem, vestida de guarda do castelo, que diz ao personagem do jogador que não é possível entrar no castelo) fornece ao jogador muito mais informações. Assim, a apresentação do jogo em forma de narrativa, mais do que ditar regras a serem aprendidas, permite ao jogador prever regras futuras através das relações que ele percebe entre as personagens do mundo do jogo. Por exemplo, o jogador pode supor que, quando não houver um guarda naquela porta, ele poderá atravessá-la. Ou poderá supor que aquela porta é mais importante que as outras, pois precisa ser guardada por uma pessoa. Ou, ainda, poderá supor que, para atravessar tal porta, ele precisará ter o guarda como adjuvante, como seu amigo pessoal, companheiro de exército ou subalterno. Assim, o jogador toma suas decisões através das relações que ele conseguiu compreender do mundo (e das regras) do jogo.

Ao longo da narrativa apresentada, as relações entre personagens se alternam continuamente. Essas mudanças de relações são a causa dos encadeamentos das ações, como já visto anteriormente. Os motivos de encadeamento por artifício são mudanças nas relações do eixo do querer. Da mesma forma, os motivos de encadeamento por imperícia são mudanças de relações do eixo do poder, e os motivos de encadeamento por divergência, das do eixo do saber. Para análise, deve-se levar em conta, então, que as relações entre os atores não são apenas ditadas pelo jogo. O jogador pode assumir algumas das relações de acordo com sua compreensão da narrativa e construir outras através de suas ações em “comum acordo” com o jogo.

Para ilustrar essa orquestração de relações entre os atores, pode-se observar as decisões necessárias para completar a segunda etapa do jogo<sup>25</sup>. Nessa etapa, o objetivo é reunir o herdeiro e o colar do Imperador. O colar fora roubado, então é necessário buscar o colar em outra dimensão. Antes disso, é preciso abrir um portal para tal dimensão. E, ainda antes disso, o herói deve proteger o herdeiro, enquanto este abre o portal. Simplificando as relações ao objetivo imediato, a personagem do herói deve defender o herdeiro de qualquer ataque inimigo por um

---

<sup>25</sup> A segunda etapa é mais propícia a essa análise, pois nela se encontra a maior complexidade e, por ser a mais longa, dela dependem a maior parte das interações entre a personagem do jogador e as demais personagens.



tempo determinado pelo jogo (enquanto o portal é aberto). Para isso, o jogador dispõe das relações construídas ao longo do jogo.

Antes de mais nada, a personagem do jogador possui força, vitalidade, velocidade desenvolvidas ao longo do jogo, bem como magias aprendidas e armas compradas ou recebidas como prêmio. O jogador deve avaliar se essas habilidades e armas são suficientes para cumprir a tarefa de defender o herdeiro. Pode ser que sejam suficientes, e o jogador cumpra o objetivo sem maiores problemas. Mas pode ser que o jogador suponha que são insuficientes e passe a buscar alternativas, gerando um encaixe por imperícia, no eixo do poder.

A personagem do jogador foi construída ao longo do jogo sem que o jogador saiba do objetivo específico de “defender o herdeiro” (supondo que o jogador segue a linha narrativa do jogo pela primeira vez e não pesquisou na *internet*, nem pediu dicas a amigos). Não há motivo para que a personagem esteja preparada para a tarefa, e o jogo prevê alternativas. Por exemplo, o herói pode viajar pelo mundo e treinar mais ou pode pedir ajuda aos líderes das cidades vizinhas para que lhe enviem reforços (mais soldados, ou seja, mais adjuvantes). Aqui, a solução depende fortemente das decisões anteriores do jogador.

Supondo que o jogador construiu uma personagem guerreira que atravessou as diversas cidades ajudando os menos afortunados e, portanto, adquirindo fama e amizades, basta que se decida por retornar a essas cidades e pedir auxílio. Na maioria dos casos, os líderes das cidades pedirão que o herói mate alguns monstros em troca do auxílio. Mas, sendo o herói um guerreiro experiente, o jogador já está acostumado a completar tais tarefas, que não se constituirão em problemas. Os reforços encaixam-se no sistema de relações do herói como adjuvantes sem resistência.

Por outro lado, se o jogador construiu sua personagem como um assassino, é possível que alguns dos líderes das cidades não aceitem ajudá-lo ou mesmo conversar com o herói. Nesse caso, o jogador, ao decidir-se por interpretar um assassino, coloca os líderes das cidades na posição de opositores em seu sistema

de relações. O jogador pode ter previsto esse problema se observasse o pacto narrativo, ou seja, ao utilizar as informações implícitas na narrativa para prever o comportamento futuro das personagens. No entanto, jogadores menos experientes, não acostumados com o funcionamento do RPG, podem se surpreender se uma personagem heróica e poderosa (embora assassina notória) tenha negado seu pedido de auxílio. As opções do jogador são, então, limpar o nome de sua personagem, através de ações em benefício de outros, ou tornar sua personagem ainda mais poderosa e, conseqüentemente, tornar o auxílio de terceiros desnecessário.

Há ainda a possibilidade de o jogador desenvolver sua personagem como um ladrão. O ladrão, seguindo o estereótipo, não possui poder suficiente para defender o herdeiro. Embora possa cumprir missões do jogo até então (muitas delas dependem de adquirir objetos, o que o ladrão faria furtando-os), para seguir os objetivos do jogo, o mais provável é que o jogador se decida por regenerá-lo. Ou seja, um ladrão pouco tem a oferecer no cumprimento do objetivo, nem pode pedir auxílio a todos sendo ladrão (e tendo um conjunto grande de opositores). Cabe então, ao jogador, decidir torná-lo um benfeitor, adquirindo adjuvantes e deixando de lado o papel de ladrão, ou buscar acréscimo de habilidades, armas ou magias, também fugindo do estereótipo de ladrão para os de mago ou guerreiro.

Assim, as regras do jogo (e a narrativa) criam dois pólos de opções, uma em direção do poder individual e outra em direção do coletivo. Para a decisão pelo coletivo, o jogador deverá moralizar sua personagem. Para a decisão pelo poder individual, o jogador pode permitir que sua personagem seja imoral, mas necessitará de um esforço muito maior. A personagem amoral, o ladrão que faz apenas o que precisa para sobreviver, tem pouco espaço nesse esquema.

Contudo, a personagem do jogador não é construída a partir do objetivo final, mas ao longo de diversos processos de decisão que culminam nessa decisão final entre coletivo e individual. A primeira delas depende do perfil do jogador. Ele pode preferir personagens guerreiras, que atacam seus inimigos diretamente, com armas, se expondo ao máximo ao perigo; pode preferir pesquisar lentamente o

funcionamento do mundo do jogo, evitar conflitos, usar armas de longo alcance, minimizando o risco. O jogo permite que esse estereótipo seja quebrado ao longo de seu desenvolvimento. No entanto, não há motivo para tal, uma vez que, exceto pela polarização presente ao final da segunda etapa, todos os tipos de personagem são possíveis. O jogador pode até mesmo passar um longo tempo de jogo como comerciante (comprando e vendendo iguarias de uma cidade para outra e acumulando dinheiro), como vampiro (pode ser mordido por um vampiro e passar a atacar pessoas para beber seu sangue) ou simplesmente conversando e conhecendo as histórias das diversas personagens presentes no mundo do jogo.

Essas decisões do jogador por certas relações entre as personagens, mais especificamente, por força das regras do jogo apresentadas em forma narrativa, funcionam restringindo ou obrigando outras relações encadeadas. Por exemplo, quando o jogador se decide por se tornar guerreiro de renome, passa a ter a guarda da cidade Imperial ao seu lado (como adjuvante). Os opositores da guarda da cidade passam a vê-lo também como opositor a eles. Logo, colocar a guarda da cidade Imperial como adjuvante obriga que os assassinos da cidade estejam como opositores. O mesmo ocorre ao selecionar um mandante. Quando o herdeiro pede que o herói proteja o mosteiro onde ele se encontra, o jogador encaixa não só o herdeiro como mandante, mas a legião de inimigos do herdeiro como seus opositores. São regras do jogo apresentadas em forma narrativa.

Ainda o jogador, ao contrário dos exemplos anteriores, pode ele mesmo supor um conjunto de relações entre os atores e levá-lo adiante no desenvolvimento das ações, mesmo que o jogo (através das regras ou da narrativa) nada diga a respeito. Por exemplo, para adquirir o livro com o encantamento para recuperar o colar (*Dagon Shrine*, já visto anteriormente), o jogador pode supor que o comprador do livro é um opositor. Afinal, a aquisição do livro é seu objetivo e o comprador do livro está em seu caminho. Se o jogador ainda estiver interpretando uma personagem representada pelo ladrão ou assassina, a decisão seguirá o pacto que o jogador entende existir entre ele e o jogo.

Na relação entre os atores, o jogador está trabalhando o eixo do saber. A demanda feita ao herói (adquirir o livro) é vista como o pedido a um ladrão ou assassino, ou seja, o jogador pode levar em consideração que o jogo sabe que ele é um ladrão (e, portanto, roubará o livro) ou que ele é um assassino (e, portanto, assassinará o comprador do livro). Não há, contudo, nada no jogo que leve em consideração a orientação moral do herói (ou de seu jogador) para que seja feita a demanda. Esse objetivo (eixo do querer) é parte fundamental da progressão da narrativa e a capacidade do jogador em completar a tarefa através de sua personagem (eixo do poder) é a condição para tal progressão. Contudo, a compreensão do jogador sobre o pedido e o motivo do mandante em fazer tal pedido a ele (eixo do saber) permite ao jogador liberdade de interpretação.

O jogo *Oblivion* é constituído por centenas de pequenos objetivos além dos objetivos principais, mas o que se espera deixar claro nessa análise é o funcionamento das liberdades dadas ao jogador. Como demonstrado na análise, se for aceita a extrapolação dos pontos demonstrados como regra geral para esse jogo especificamente, a narrativa é composta ao longo de sua estrutura, tanto pela ação do jogador como pela ação das regras do jogo. Basicamente, o que causa a progressão narrativa é o movimento do objeto (mudança de objetivos) ao longo do jogo.

Além das ações obrigatórias, ligadas à seqüência narrativa comum aos contos populares, há ações eletivas que serão selecionadas pelo jogador. Essas ações eletivas são a parte que constitui a individualidade das histórias narradas através da provação do herói e da delimitação de seus adjuvantes e opositores. A premissa é: todas as histórias têm heróis e objetivos (sujeitos e objetos), o que as torna únicas são os tipos de provação do herói e os valores a que o herói se alia e confronta (na *persona* dos adjuvantes e opositores) (PROPP, 1984).

Em **Oblivon**, as seleção de ações dependem das suposições que o jogador faz ao longo da narrativa. Tal seleção de objetivos e de sentidos agrega-se ao herói – tanto em atributos e habilidades simulados pelo computador quanto pelos

conhecimentos e preferências atribuídos à personagem pelo jogador. Mesmo que os encaixes entre as ações se dêem por imperícia do jogador, as novas ações redundarão em objetivos novos e, portanto, mudanças no eixo do saber e na interpretação que o jogador dá ao mundo do jogo. Essa mudança fica gravada na personagem em cada etapa do processo, criando uma personalidade individual para cada jogador que completar o jogo **Oblivion** e, possivelmente, diferente para um mesmo jogador que completar mais de uma vez o mesmo jogo.

A construção narrativa aqui analisada resume-se, então, na construção de uma personalidade: a personalidade do herói. No caso de **Oblivion**, há uma polarização que deve ser levada em conta. A personagem do jogador pode ser tornar um herói que represente o coletivo (do mundo dentro de **Oblivion**, não necessariamente do mundo real) ou que reforce a individualidade. O jogo, nas etapas finais, infelizmente, não leva em consideração essa polarização, deixando-a passar despercebida na narrativa – exceto pela eventual falta de aliados.

### 3 CAMINHOS PARA UMA ESTRUTURA DA NARRATIVA HIPERTEXTUAL

Cabe, então, avaliar o modelo proposto. Comparando a aplicação do modelo com os conceitos fundamentais tratados no primeiro capítulo, deve-se definir os limites para a aplicação do modelo e as falhas do modelo em relação ao jogo. Conseqüentemente, serão propostas mudanças no modelo para sua adaptação a um modelo de análise de jogos de narrativas hipertextuais.

#### 3.1 Limites do modelo narrativo construído

A primeira limitação observada durante a análise é **o esforço necessário para sua conclusão**. Jogos como **Oblivion** apresentam centenas de personagens com os quais a personagem do jogador pode interagir, dezenas de cidades onde podem ser iniciadas diversas demandas e milhares de armas, armaduras, pergaminhos e outros objetos mágicos que podem ser usados pelo herói. Conhecer todo o jogo para depois descrevê-lo torna-se impraticável. A própria análise aqui apresentada observa apenas uma parte do mundo do jogo e uma parte ainda menor da seqüência de ações possíveis de serem percorridas.

O modelo proposto, à semelhança de outros da teoria da literatura, deve ser aplicado quando houver uma delimitação das ações possíveis, ou seja, quando o crítico desejar analisar apenas uma parte específica das possibilidades do jogo. São exemplos de delimitações cabíveis para análise através do modelo: a narrativa que emerge da seqüência de ações de um dado jogador posto a jogar uma única vez; as possibilidades da narrativa quanto às transações comerciais representadas, no caso de análise crítica da ideologia econômica representada; ou as possibilidades da narrativa quanto à imposição de poder do herói sobre outras personagens, para análise da violência. Caso não seja desejadas delimitações, a análise completa (ao incluírem-se todas as relações entre ações e personagens) de um jogo através do modelo concebido a partir da teoria da literatura é possível, ainda que extenuante.

Esse esforço dá-se pela necessidade do detalhamento das ações. Seguindo o modelo de ações de Propp, faz-se necessária a identificação do conteúdo narrativo dessas ações, e, para o modelo de encadeamento de Bremond, as ações alternativas devem ser testadas para confirmar a seqüência dos objetivos ao longo do jogo. Isso gera a segunda limitação observada: **o crítico deve percorrer as possibilidades, ou seja, jogar cada uma das alternativas da narrativa para poder certificar-se de seus resultados**. Assim, embora uma análise literária trate da possibilidade de sentidos, o modelo precisa analisar a atualização da narrativa, por não levar em consideração as alternativas que não sejam permitidas pelo jogo. Por exemplo, não é possível que a personagem do jogador assassine o herdeiro durante a etapa “Weynon Priory” e tente assumir seu posto, pois essas ações não são previstas pelo jogo (o herdeiro não pode ser morto nem mesmo por acidente durante boa parte do jogo, pois sua morte impede que a seqüência de objetivos se complete).

Além de prender-se às ações atualizadas, a utilização do modelo de Propp ainda mantém a análise apenas nas ações dentro do jogo, ou seja, a terceira limitação decorre do fato de que **a análise atém-se quase completamente ao nível diegético**. Esse modelo não leva em consideração as ações do jogador, que manipula os controles do computador ou do videogame. Não há previsão de análise da interação entre o homem e a máquina, apenas daquela entre a personagem e o mundo dentro do jogo. Quando extrapolado, no preenchimento das relações entre os atores de Greimas, ainda se encontra a idéia de um ser superior à personagem do jogador, que pode carregar relações externas ao jogo. Ou seja, o jogador pode selecionar uma personagem como opositor por causa de um nome ou das cores das roupas. Essa preferência vem do jogador, é externa ao jogo e encaixa-se no sistema de relações do jogo, criando uma entidade abstrata que possui relações próprias da narrativa e outras importadas do mundo real. Contudo, mesmo que preferências do jogador apareçam na análise, o corpo e o movimento do jogador (bem como diversos outros fatores estritamente extra-diegéticos) não são levados em consideração.

O mesmo ocorre com a utilização dos encadeamentos propostos por Bremond, em que há a necessidade da observação do pacto narrativo entre jogo e jogador. Por exemplo, o jogador respeita o pacto quando segue os objetivos propostos pelo jogo e aceita imposições narrativas como estrutura social e economia presente no mundo narrado. Com isso, podem-se encontrar os caminhos mais prováveis (a seqüência de ações que leva mais rapidamente ao objetivo proposto) a serem seguidos por um jogador que respeita o pacto (sem violar as regras do mundo narrado). Em **Oblivion**, esse não é um problema evidente, visto que a ambientação dos cenários, com sociedade, interações e objetivos que mimetizam a lógica do mundo real, induz a observação do pacto narrativo. Mesmo assim, a identificação de regras específicas de pontuação do jogo (no caso de **Oblivion**, o ganho de experiência e a evolução de magias e habilidades) e o cálculo das probabilidades matemáticas de os caminhos serem percorridos de acordo com essas regras podem auxiliar na elucidação dos pontos de atração do jogo e conseqüente tendência de um caminho ser percorrido com maior facilidade do que outros. Por exemplo, se o jogador necessitar menos experiência para ser tornar um assassino do que para se tornar um guerreiro, pode haver uma tendência matemática para que a personagem do jogador se torne um assassino. Assim, com a pontuação sendo fator da evolução do jogo, o jogador pode decidir-se por um caminho não baseado na aparência da narrativa, mas na recompensa direta pelo avanço de seus pontos.

Por outro lado, ao não observar valores de pontuação diretamente, o modelo construído fundamenta-se no preenchimento de uma configuração de estados que se altera ao longo do tempo. Ao seguir o quadro de relações proposto por Greimas, o modelo proporciona um movimento lógico e determinístico dentro da narrativa, a partir de relações fixadas em diferentes pontos do tempo narrativo. Esses estados (os valores que indicam quem são sujeito, objeto, adjuvantes, opositor, mandante e mandatário) relacionam-se entre si em um determinado ponto no tempo (em "Find the heir", para o sujeito "herói" o objeto é o "herdeiro") e se relacionam com seus estados alterados ao longo da evolução da narrativa (o objeto "herdeiro" é alterado para "colar" em "The path of dawn" e ambos são parte de um objeto maior, no nível superior da narrativa, dado pela etapa "Deliver the amulet")



que possui “reunir o herdeiro e o colar” como objeto). Essas relações (sincrônicas e diacrônicas), as quais serão tratadas em seguida, funcionam como um esboço da máquina de estados presente no jogo e permitem a comparação e a adaptação do modelo baseado na teoria da literatura para o universo dos estudos de jogos digitais.

A partir do uso do quadro de relações de Greimas, a quarta limitação apresenta-se como uma expansão das fronteiras em relação aos modelos puramente baseados na teoria da literatura, pois essa máquina esboçada **descreve um conjunto de relações em movimento**, ou seja, relações efêmeras que existem apenas durante o tempo do jogo. Tais relações servem, basicamente, para definição dos conflitos, bem como para identificação da solução mais provável, ao se observarem as propostas do pacto narrativo.

Por fim, também decorrente da idéia de máquina de estados, há ainda uma quinta limitação: **as relações descritas interagem por movimentos lógicos e deterministas**. Assim, as relações tratadas na análise supõem um leitor ideal, que não foge do pacto e que possui habilidade para cumprir quaisquer ações necessárias para o desenrolar do jogo. Ou seja, o fato de o erro ser um fator na narrativa minimiza as mudanças de rumo por imperícia. As falhas possíveis de ser analisadas, não seriam imperícia do jogador em si, mas alguma falta da personagem, que não possui “ainda” (ao invés de “definitivamente”) tal arma ou tal habilidade para cumprir com os objetivos. A hipótese de um leitor ideal tem servido aos estudos literários, mas, dado que a habilidade do jogador é exatamente o que é posto à prova em um jogo, os estudos dos jogos digitais não deveriam impor esse tipo de simplificação.

### **3.2 Dimensões perdidas durante a análise**

O modelo de hipertexto de Aarseth, como já observado por Juul (2005), assemelha-se ao de uma máquina de estados. O hipertexto é concebido como um conjunto modular de trechos de texto interligados que se alteram de acordo com o caminho percorrido pelo leitor para se chegar até eles. Aarseth (1997) ainda deixa

clara sua proposta de hipertexto como suporte e não apenas um modo de ver um texto. Assim, distingue propriedades específicas do hipertexto que não poderiam existir em um texto linear.

A diferença principal, segundo Aarseth, é o esforço que o leitor tem de fazer para compreender o hipertexto. Para o autor, o hipertexto obriga uma interação do leitor maior que a mera interpretação dos significados das palavras, frases etc. O leitor precisa alterar o próprio corpo do texto, direta ou indiretamente. No caso da máquina de estados observada pelo uso do modelo de atores de Greimas, o leitor não apenas deve colocar determinada personagem como adjuvante ou opositor em sua interpretação das relações, mas o leitor deve agir quanto a isso.

Essa ação dependente das interpretações é prevista pelo modelo proposto, o que não é levado em consideração é o nível do leitor, ou seja, o jogador enquanto jogador e não intérprete de uma personagem. O modelo proposto supõe o jogador que tem no jogo um lugar de representação de papéis (por isso o RPG serviu à análise), **mas não prevê**, como indicado anteriormente, **um jogador que observe pontuação ou outro tipo de objetivo que não a representação em si.**

Juul (2006) já dera um passo adiante ao afirmar que não pode haver narrativa em jogos. Partindo da análise do funcionamento do tempo em videogames, o autor diferencia o tempo em jogos (que seria o tempo real da interação entre homem e máquina) do tempo na leitura de textos literários, onde haveria também um tempo transcorrido no mundo diegético. O tempo do jogo e o tempo literário se distinguem, pois, no jogo, o tempo, mesmo em consideração ao tempo dentro do mundo do jogo, só passa quando o jogador está em ação, enquanto, na leitura do texto literário, todo o tempo já é passado, não podendo sofrer ação do leitor, que apenas o segue para frente e para trás. Esse paralelo entre tempo da narrativa e tempo do real (da leitura ou do jogador) poderia ser melhor aproveitado se fossem analisadas suas implicações. Por exemplo, em **Oblivion**, a narrativa apenas tangencia o ponto de encontro entre esses dois tempos e o faz em tom de

brincadeira. Ao completar os objetivos da “guilda” dos ladrões, o herói encontra o ladrão Gray Fox, que possui uma máscara mágica que impede que a identidade de quem a usa seja revelada. A máscara apaga quaisquer alusões à identidade de quem veste a máscara da mente de quem interage com ele. No jogo, se a personagem do jogador perguntar o nome daquele que veste a máscara de Gray Fox, a resposta é “Eu já lhe disse!”, ou seja, o jogo brinca com o jogador, afirmando que a resposta já foi dada, tanto no tempo do jogo quanto no tempo real fora do jogo, mas que, por causa da máscara, a personagem do jogador e o próprio jogador não se lembram.

Tanto na proposta de Aarseth quanto na de Juul, fica evidente **a falha do modelo proposto, ao abstrair da análise as ações do jogador**. Talvez essa interação seja melhor estudada partindo dos exemplos de jogos dados por Freeman em seu livro sobre emoções em jogos (FREEMAN, 2005). Nele, Freeman propõe uma série de paralelos entre as escolhas do jogador e as do herói. Essas escolhas, propõe, devem-se construir por duplicação das relações. Por exemplo, se a personagem do jogador deveria, por motivos de roteiro, sentir-se atraído pela princesa, o jogador deve ser estimulado a gostar da mesma personagem por causa de algum objetivo do jogo, seja alguma informação que ela trará para o desenvolvimento da trama, proteção que ela proporcionará através de armas mais poderosas ou outros artifícios que movam o objetivo das etapas em direção da proteção dessa personagem. Em termos do modelo analisado, há dois objetos nas relações dos atores: um do herói dentro do mundo diegético e outro do jogador fora desse mundo. A narrativa deve servir ao jogo, unificando esses dois objetos em um único comportamento necessário para que o jogador e o herói que ele controla se movam adiante na narrativa pelo mesmo caminho.

O caminho tratado até aqui pelo modelo criado a partir da teoria da literatura é sempre o caminho das possibilidades da narrativa. Assim como o tempo não é tratado, **o espaço foi deixado de lado na análise a partir do modelo proposto**. Se deve-se levar em consideração que há caminhos da narrativa que facilitam alguns comportamentos em detrimento de outros, deve-se ainda considerar que o jogo se dispõe em um estado espacial simulado. Assim, além dos caminhos da

narrativa, há caminhos espaciais que são mais fáceis que outros. Nesse caso, há a ligação entre a representação espacial e o caminho da narrativa, pois, se jogador se vê obrigado a escolher, por exemplo, entre saltar um rio de lava ou lutar contra uma dezena de monstros, essa escolha passa pela sua capacidade de percorrer o espaço simulado. Ou seja, a representação espacial lhe permite adquirir armas e experiência – caso decida-se por lutar – e lhe permite fugir sem arriscar-se – caso seja capaz de saltar longas distâncias. Sua capacidade de voar ou sua preferência por lutar o levarão a dois pontos diferentes do espaço e, portanto, serão importantes para a narrativa subsequente.

A provável responsabilidade por essa distância entre jogador e mundo diegético, no modelo apresentado, encontra-se na **ausência de um narrador**. Esse narrador, embora em alguns jogos possa se assemelhar a narradores de livros ou filmes, só poderia ser aceito como narrador se lhe for atribuída a escolha das cenas apresentadas ao leitor (jogador) e dos objetos realçados em cada uma dessas cenas. Por exemplo, enquanto a ambientação de uma floresta é, supostamente, mais clara ou mais escura, mais fúnebre ou mais alegre, é papel do narrador realçar essa ambientação quando correspondente à atmosfera que deve ser passada ao leitor. O jogo não faz seleção de cenas, imagens ou símbolos para realçar o que está acontecendo, mas apenas apresenta os fatos pré-programados como se sempre a atmosfera fosse a mesma. Seria de se esperar que um narrador tivesse preferência em tornar um santuário de cura como algo “angelical” quando fosse a salvação de uma personagem quase sem energia; assim como o início de uma batalha na qual a personagem do jogador estiver em visível desvantagem deveria ser seguida de música forte e tensa. O narrador dos jogos, se existe, não trata dessas questões ainda.

Por fim, falta ao modelo de análise, justamente por ser um modelo narrativo, a percepção de que o jogo é um programa de computador e, portanto, sua seqüência causal, antes de ser constituída por lógica narrativa, é programada através de condicionais e variáveis. Desse ponto de vista, vale observar que há diversos condicionais implícitos e explícitos ao jogo que devem ser observados. Por exemplo,

para iniciar a busca de “*Blood of the Daedra*” a personagem do jogador deve atingir nível<sup>26</sup> 2. Isso significa que o herói deve ter sido testado em um certo número de confrontos anteriores a essa busca, mesmo que a linha obrigatória da narrativa não os preveja. Assim, há, implicitamente, antes desse ponto, mais etapas a serem percorridas por qualquer jogador que tente completar o jogo do que as explícitas pela linha narrativa principal. Ou seja, há mais funções de teste a serem selecionadas e, conseqüentemente, a personagem do herói não é tão “ingênua” quanto seria de se supor ao observar apenas a linha da narrativa principal.

### **3.3 Proposta de uma teoria da narrativa hipertextual**

A partir das considerações sobre os limites e as faltas observadas na análise do jogo *Elder's Scroll IV: Oblivion*, através do modelo construído segundo a teoria da literatura, pode-se propor os seguintes passos para estudo e análise dos jogos de narrativa hipertextual:

#### **a) Delimitação do subconjunto de ações que serão analisadas**

Dada a limitação causada pelo esforço necessário para a descrição do jogo conforme o modelo proposto, há a necessidade de se definir um subconjunto de funções do jogo a serem objeto de análise. Esse subconjunto pode ser obtido por corte no tempo de jogo, por exclusão de certos tipos de interação da personagem principal com o mundo ou por outra medida que restrinja o corpus da análise. O objetivo não é reduzir a utilidade do modelo, mas tornar cada uma das aplicações mais específicas.

#### **b) Definição das etapas do jogo a partir das funções de Propp**

A utilização das funções de Propp não só facilita a comparação da estrutura do jogo com as estruturas já conhecidas e longamente estudadas pela teoria da literatura, como também, por sua segmentação em unidades discretas, facilita a compreensão das condições próprias da

<sup>26</sup> “Nível” é um dos atributos da personagem do jogador (assim como força, saúde etc.), define o tipo de magia ou as armas que a personagem pode usar e depende da experiência adquirida.

programação de um jogo digital para o desenrolar da trama. O jogo de computador (pelo menos até hoje) vale-se de avanços na trama baseados em objetivos bem definidos, sejam eles ligados às ações (abrir uma porta ou matar uma personagem pode iniciar toda uma seqüência de eventos narrativos) ou aos atributos de uma personagem (atingir 100 pontos de experiência permite à personagem do jogador iniciar novos objetivos).

**c) Identificação dos motivos de encadeamento, de acordo com Bremond, que segue as restrições do mundo diegético**

Os motivos de encadeamento estudados na análise do jogo associados com os tipos de encadeamento de Bremond permitem definir a hierarquia dos objetivos ao longo do jogo. Essa hierarquia deixa claras tanto a complexidade da estrutura narrativa, quanto o conseqüente aproveitamento dessa complexidade para criação do estresse que controla o ritmo da narrativa. É também através desses encadeamentos que se podem encontrar os caminhos possíveis para a personagem do jogador percorrer.

**d) Identificação da programação de condicionais, que restringe a possibilidade de avanços e rotas por fatores externos ao mundo diegético**

Além das possibilidades próprias à narrativa, há ainda de ser definida as possibilidades ditadas pelas regras do jogo, mais especificamente pelas regras programadas no *software* do jogo. Essas regras definem interações sem explicá-las aos jogadores (como seria feito no nível da narrativa). Regras de programação definem, por exemplo, em **Oblivion**, quando uma personagem pode morrer e quando ela “ressuscita” continuamente<sup>27</sup>. Assim, para analisar criticamente o sentido da defesa de uma dada

<sup>27</sup> Não é possível matar o herdeiro quando este é escoltado pela personagem do jogador no início do jogo (durante “Weynon Priory”), mas isso é possível quando a narrativa impõe uma luta entre as forças defensoras do herdeiro e os vilões do jogo (durante “Great Gate”). Isso ocorre, porque, no início do jogo, a personagem do jogador é fraca, logo, a defesa do herói seria muito difícil; já, próximo ao final do jogo, a personagem do herói é, supõe-se, muito mais forte, além de que impedir a morte do herdeiro se torna objetivo do jogo.

personagem, é preciso levar em consideração que se ela é imposta pelas regras de programação ou pela narrativa. Da mesma forma, deve-se observar se as ações possíveis, segundo os encadeamentos dos possíveis narrativos, também são previstos pelas regras programadas no jogo. Ou seja, não se deve julgar um jogador por não seguir um caminho não previsto pela programação, afinal, ele está seguindo as regras do jogo. Por outro lado, pode-se fazer juízo do jogo que não prevê caminhos considerados normais para a coerência da narrativa do jogo apresentado. Quer dizer, se, por regras de programação, o jogo permite que a personagem do herdeiro seja deixada de lado (ou mesmo encoraje, visto que não há possibilidade de dano ao objetivo da personagem do jogador), deve-se considerar que há um descaso quanto ao objetivo principal, pois o jogador pode decidir, sem conseqüências, postergar esse objetivo.

**e) Descrição da máquina de estados, conforme o modelo de Greimas, para definir restrições de conflitos e as mudanças dos objetivos ao longo do jogo**

Sobre as possibilidades narrativas de Bremond e as restrições da programação, deve-se descrever as evoluções permitidas pelo jogo de acordo com as relações entre os atores de Greimas. Por se tratarem de um conjunto de relações em movimento, a descrição dessas relações pretende identificar quais delas são impostas pelo jogo e quais são livres para serem decididas pelo jogador. Esse esquema tem por objetivo deixar clara a lógica da narrativa quando vista pelo jogador, ou seja, em que parte do jogo o jogador pode tomar a decisão de que uma dada personagem é adjuvante ou opositor, mandante ou mandatário e em que parte do jogo seus objetivos são decididos.

**f) Montar, a partir da máquina de estados que segue a evolução da narrativa do ponto de vista diegético, uma máquina semelhantes mas que observe as mudanças das relações do ponto de vista do jogador fora do jogo**

Não basta observar, então, o nível da narrativa contada ao jogador, deve-se levar em consideração as ações do jogador. Essas ações são obrigatoriamente dependentes da percepção que o jogador tem do objetivo do jogo como um todo e passam pelo teste de sua própria capacidade de cumprir esses objetivos. Não apenas um jogador com coordenação motora ruim apresentará dificuldade em controlar sua personagem durante uma batalha, ou um jogador com dificuldade de leitura apresentará dificuldade em relacionar todas as informações apresentadas a ele durante o jogo; o jogo deve considerar que as escolhas da personagem devem passar por escolhas do jogador. Ou seja, quando o herói precisar decidir entre arriscar sua vida ou deixar uma personagem adjuvante morrer, o jogador precisa ser impelido a decidir não apenas por acreditar na narrativa (a personagem é amiga do herói), mas porque essa personagem é um guerreiro valioso e, portanto, facilitaria a vitória em futuras batalhas.

**g) Por fim, avaliação da narrativa quanto à interação entre a apresentação das ações e seu suporte, ou seja, se o narrador amarra as ações do nível diegético da personagem do jogador com as ações esperadas do jogador no nível extra-diegético**

Para completar a análise, é necessário entender o jogo como o suporte para se contar uma história e a história como o suporte para o desenvolvimento de um jogo. Assim como o jogador precisa ser visto como alguém que toma decisões baseado em fatores externos à narrativa, é preciso que o jogo seja construído de modo a amarrar as ações em termos internos à narrativa. Ou seja, o jogo deve ser capaz de retornar as escolhas do jogador à narrativa. Os jogos atuais pouco fazem para cumprir esse conceito, seja por dificuldade técnica, seja porque o modelo utilizado ainda prende-se à narrativa linear. No caso de **Oblivion**, o jogo atribui "fama" e "infâmia" à personagem do jogador, o que permite alterar parte da narrativa de acordo com uma percepção de que as ações



selecionadas pelo jogador são boas ou ruins pela moral apresentada. Mesmo assim, as alterações do “clima” da história, que seriam atribuídas a um narrador, são fixas (início e fim de chuva, alteração da cor do céu, neblina) e não dependem de uma leitura geral do que ocorre no jogo, mas apenas de probabilidades (no caso da chuva) e do lugar onde a personagem do herói encontra-se (no caso da cor do céu, que muda para vermelho, quando o herói se aproxima de um portal para outras dimensão).

Essas propostas servem de guia para estudos futuros, visto que o objetivo do presente trabalho é apenas encontrar essas possibilidades do jogo ainda não tratadas pela teoria da literatura. Se forem seguidas como estão, o resultado será um emaranhado de linhas da evolução da narrativa. Uma dessas linhas é criada pela seqüência das funções permitidas pelo jogo semelhante às funções de Propp. Outras duas criadas pelas possibilidades da narrativa seguindo a lógica do mundo narrado e pelas possibilidades das regras do jogo programadas. A quarta linha é encontrada pela seqüência das escolhas da personagem do jogador analisadas pela evolução das relações entre os atores, conforme Greimas. A quinta linha narrativa aparece ao se analisar as ações do jogador que interage com o jogo. Cada uma dessas linhas pode ser lida como uma narrativa independente, mas é apenas em seu emaranhado de relações que o jogo hipertextual aparece.

Assim, propõe-se o modelo no mesmo espírito da teoria das supercordas. Assim como a teoria das supercordas não apresenta pontos independentes, as ações das personagens e do jogador, bem como as imagens, sons e textos existentes no jogo, devem ser analisadas sempre em relação com sua posição dentro da linha narrativa. O jogador não mata uma personagem ou rouba dinheiro, a personagem comandada pelo jogador mata uma personagem comandada pelo jogo e rouba a representação de dinheiro dentro do jogo, enquanto o jogador controla teclado e mouse (no caso de **Oblivion**), tentando movimentar representações – como peças – em direção ao objetivo final.

Por outro lado, longe de apresentar uma visão reducionista de um jogador sempre desconectado do sentido e das implicações morais dos jogos, a análise do jogo deve valer-se da definição do que faz cada linha narrativa de modo a interligá-las. O conceito de transformar as linhas narrativas contínuas em conjuntos discretos implica que os pontos e conjuntos de pontos que puderem ser distintos dentro de uma linha narrativa podem (e devem) ser avaliados de acordo com suas ligações com as demais linhas. Ou seja, os sentidos do jogo só são aproveitados se, em contrapartida à pontuação dada pelo cumprimento de um objetivo na linha narrativa do nível do jogador (por exemplo, dar pontos ao jogador que for mais capaz de controlar a mira de uma arma), houver uma decisão tomada pelo jogador que influencia na narrativa e até mesmo na interpretação da moral da história narrada (por exemplo, para testar a capacidade de atirar, é colocado o filho da personagem do jogador próximo ao alvo, como em *Guilherme Tell*).

Com isso, entende-se a unificação dos caminhos do jogo e da narrativa como a criação de uma única rede rica de sentidos. A rede, quando plenamente aproveitada, enriquece a experiência do jogo e da contação da história. Dessa forma, os jogos e a narrativa se beneficiam pela possibilidade de interação não só do jogador com o meio, mas do meio com a narrativa e dos sentidos possíveis no texto com a interpretação atualizada pelo jogador.

## **CONCLUSÃO**

Mais do que encerrar conclusões sobre um modelo de hipertexto que permita associar a teoria da literatura aos jogos eletrônicos através do fio narrativo, o presente trabalho encontrou, ao longo de seu desenvolvimento, os espaços entre essas duas áreas que necessitam ser preenchidos com estudos específicos. A diferença na interação necessária para se ler um livro e para se jogar um jogo ainda representa distância maior do que a existente entre os conteúdos encontrados nas narrativas dos livros e dos jogos. Assim, conclui-se que o modelo de jogo proposto neste trabalho encontra os sentidos possíveis em uma narrativa hipertextual, mas não é capaz de definir quais deles são fundamentais ao jogador na construção de sua interpretação da narrativa. Contudo, podem-se delimitar características das narrativas hipertextuais que servem ao estudo a partir da teoria da literatura, principalmente, no que diz respeito à potencialização de seus sentidos.

Para a análise crítica de jogos, o modelo proposto sugere que não basta o avanço tecnológico, mas que se faz necessária a integração do meio eletrônico e do suporte da programação com a narrativa apresentada. Mesmo que não seja unanimidade observar a narrativa como parte essencial do jogo, é óbvia a vantagem de se apresentar personagens e objetivos que possam ser entendidos pelo jogador como parte de uma narrativa, pois essa forma de apresentação possibilita o uso de conhecimentos prévios e a inserção de sentidos próprios do jogador no jogo. Assim, cabe ao crítico avaliar a harmonia entre os sentidos apresentados pela narrativa e aqueles presentes nas regras do jogo em si. Tal demanda obriga o crítico a familiarizar-se também com os aspectos de programação de jogos. Este deve possuir conhecimento da lógica de programação e até mesmo da linguagem utilizada na criação do jogo (ao menos por enquanto, futuramente, talvez, a tecnologia torne a programação transparente), para assim fazer a análise da implementação das regras e do conseqüente aproveitamento da tecnologia na atualização das possibilidades do jogo (regras, restrições condicionais, pontuação etc.). Ou seja, a potencialidade específica do digital é que está em foco.

Por outro lado, o modelo proposto demonstrou que o material de que se constitui a narrativa dos jogos é ainda o mesmo serviu até hoje para a criação da narrativa literária. Esse modelo, se usado ao reverso, permite a adaptação de conteúdos da narrativa literária em sua versão de hipertexto narrativo, tendo em vista o preenchimento dos vazios literários ao longo do desenvolvimento dos objetivos do jogo. Também é claro, conforme a análise feita do jogo **Oblivion**, que as etapas da narrativa que se tornaram etapas opcionais ou eletivas dentro do jogo são aquelas que individualizam a história tanto pelos símbolos, armas, ações e provações da personagem do herói, quanto pelos valores transgredidos ou confirmados pela sociedade representada. Ou seja, os jogos hipertextuais tratam da construção da personalidade projetada pelo jogador, como um novo modo dos mitos e dos contos de fada.

Ainda quanto à criação de jogos, para a teoria da literatura, há uma falta que deve ser preenchida por trabalhos futuros. Os jogos atuais, em sua maioria, da mesma forma que o jogo analisado, não possuem um tratamento da narrativa equivalente ao dado por um narrador. Isso ocorre, porque a maior parte da narrativa é decidida apenas enquanto o jogador está jogando. Assim, não é possível que todas as possibilidades sejam tratadas durante a programação do jogo, impossibilitando o tratamento correto da apresentação (principalmente, ambientação e foco narrativo), como seria feito por um narrador.

O futuro dos estudos da narrativa hipertextual passarão, com certeza, pela definição de artifícios de programação de jogos que sejam capazes de ler o jogo. Ou seja, para apresentar uma narrativa de forma semelhante ao que ocorre na literatura (ou mesmo no teatro e no cinema), o jogo necessita de um componente que observe os passos do jogador e o desenrolar da trama e que responda a essas alterações enquanto elas ocorrem. Assim, além do presente estudo sobre a estrutura narrativa, as narrativas hipertextuais precisam ainda de uma análise sobre o funcionamento do narrador em hipertextos e do teste de propostas de narradores capazes de alterar seu discurso durante o desenvolvimento das ações que virão a ser enunciadas.

Contudo, imediatamente, talvez a mais beneficiada, pela permeabilidade das fronteiras das áreas estudadas, venha a ser a do ensino de literatura, mais especificamente, o incentivo à leitura do texto literário. Apesar da distância entre o jogo e o livro, sabendo que os jogos atualizam sentidos valendo-se das regras, os jogos podem ser usados para dar aos leitores possibilidade de testar sentidos de textos literários. Ou seja, o leitor, colocando-se na posição de uma das personagens de uma história, pode explorá-la, descobrir o motivo de as personagens ter determinadas atitudes ao invés de outras, conhecer diferentes pontos de vista ou mesmo alterar ações que não lhe pareçam corretas de acordo com sua compreensão da narrativa apresentada. Embora nada obrigue o jogador a pegar um livro, abri-lo e pôr-se a ler, as habilidades necessárias para a interpretação de textos literários são utilizadas durante o jogo, e esse treino da interpretação e conseqüente familiarização com os processos de construção de sentido permitirão ao jogador se tornar um leitor melhor.

Embora a análise de jogos pela teoria da literatura estejam ainda muito distantes de seu ótimo aproveitamento, todas essas características das narrativas hipertextuais não são mais novidade, mesmo em termos de produção literária, e vêm sendo absorvidas cada vez mais pelas obras contemporâneas. Cada vez mais, o leitor é obrigado a se posicionar dentro da obra, seja tomando partido nas disputas entre as personagens, seja decidindo quais acontecimentos estão interligados (ou mesmo a ordem em que ocorreram). O papel do leitor vem se transformando a ponto de tornar extremamente difícil identificar intenções do autor e projeções do leitor. À semelhança do RPG, o leitor percorre um emaranhado de opções de sentidos, deixando alguns para trás e retomando outros, construindo sua leitura. Essa construção de sentido, pode-se argumentar, é premissa da arte. Todavia, a consciência dessas possibilidades torna-se mais evidente atualmente, quando mesmo a forma do texto vem sendo subvertida. Capítulos são propositadamente embaralhados, vozes de personagens unificadas, tudo para que o leitor reconstrua seu próprio texto ao longo da leitura.

O modelo de narrativa hipertextual aqui proposto teve por objetivo tornar evidente o papel do leitor na construção da narrativa ao entremear objetivos próprios dos jogos com sentidos próprios da narrativa, bem como identificar características dessa forma de narrativa que possam ser utilizadas para analisar e até mesmo contribuir no desenvolvimento da mesma. A percepção de uma obra como arte literária, contudo, não pode ser descrita em termos de regras e objetivos e, dessa forma, é muito mais difícil de descrever do que os jogos hipertextuais. O autor e, nesse caso, o leitor contribuem para a arte ainda mais que o crítico. Mesmo assim, essa forma de apresentação de narrativas vem crescendo em número de obras e em quantidade de público, demandando atenção das áreas do conhecimento mais antigas. A análise dessa pequena parte do conjunto de todas as formas narrativas possíveis, por sua atualidade, é essencial para a evolução da arte de contar histórias, e espera-se que o presente trabalho tenha contribuído satisfatoriamente.

## REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen J. No linealidad y teoría literaria. In: LANDOW, George P (Org.). **Teoría del hipertexto**. Barcelona: Paidós, 1997. pp. 71-108.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game over**: jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005.

BREMOND, Claude. A lógica dos possíveis narrativos. In: BARTHES, Roland et al. **Análise estrutural da narrativa**: pesquisas semiológicas. Petrópolis: Vozes, 1973. pp. 109-135.

CARSE, James P. **Jogos finitos e infinitos**: a vida como jogo e possibilidade. Rio de Janeiro: Nova Era, 2003.

CRAWFORD, Chris. Interactive storytelling. In: WOLF, Mark J. P. (Org.). **The video game theory reader**. New York: Routledge, 2003. pp. 259-273.

CULLER, Jonathan. Em defesa da superinterpretação. In: ECO, Umberto. **Interpretação e superinterpretação**. São Paulo: Martins Fontes, 2005. pp. 129-146.

ECO, Umberto. **Interpretação e superinterpretação**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

FREEMAN, David. **Creating emotion in games**. Berkley, CA: New Riders Publishing, 2005.

GREIMAS, Algirdas Julien. **Semântica estrutural**: pesquisa e método. São Paulo: Cultrix, USP, 1973.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: a study of the play element in culture. Boston: The Beacon Press, 1955.

JUUL, Jesper. **A Clash between Game and Narrative**: a thesis on computer games and interactive fiction. Acessado em 05 de dez. de 2006. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/thesis/>>.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. A coerência no hipertexto. In: COSCARELLI, Carla Viana e RIBEIRO, Ana Elisa (Orgs.). **Letramento digital**: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2005.

MCLUHAN, Marshall. **The gutemberg galaxy**: the making of typographic man. New York: New American Library, 1969.

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

PEREIRA, Vera Wannmacher. Arrisque-se... Faça seu jogo. In: **Letras de hoje**. N.128. Porto Alegre: PUCRS, jun 2002.

PICCINI, M.S. e PEREIRA, V.W. Preditibilidade: um estudo fundado pela psicolingüística e pela informática. In: **Letras de hoje**. Porto Alegre. V. 41. n. 2. p.305-324. jun. 2006.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984.

TODOROV, Tvetan. **Poética da prosa**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

VARNEY, Allen. Immersion Unexplained. Acessado em 13 de jul. de 2007. Disponível em: < <http://www.escapistmagazine.com/issue/57/22>>.



# **CURRICULUM VITAE**