

A Importância das Narrativas em Jogos de Computador

Rafael Pereira Dubiela, André Luiz Battaiola

Departamento de Design da Universidade Federal do Paraná

Resumo

Este artigo apresenta um estudo sobre a relevância das narrativas, em suas diferentes concepções, nos jogos eletrônicos informatizados.

Palavras-Chaves: jogos de computador; narrativas; narrativas embutidas; narrativas emergentes.

Abstract

This paper presents a study about the importance of the narratives and their distinct conceptions in computer games.

Keywords: *computer games; narratives; embedded narratives; emergent narratives.*

Contato com os Autores:

Authors' contact:

rafaeldubiela@yahoo.com.br

albattaiola@ufpr.br

1. Introdução

Uma primeira e simplória definição para narrativa é a do ato de narrar, relatar, referir (FERREIRA, 1977) uma determinada história ou acontecimento. No ato de narrar estão presentes algumas questões importantes, tais como: relatar para quem, com que objetivo, com que estilo, etc.

No livro Exercícios de Estilo (QUENEAU, 1995), Queneau parte de uma mesma história, aparentemente simples e sem graça, e cria uma série de 99 variações, cada uma obedecendo a um determinado estilo (retrógrado, hesitações, exclamações, teoria dos conjuntos, filosófico, etc). Queneau foi fundador do Oulipo, uma oficina de literatura. Uma descrição simples da Oulipo (DIGLITMEDIA, 2007) é apresentada abaixo.

Oulipo (Ouvroir de Littérature Potentielle) pode traduzir-se como Oficina de Literatura em Potencial. Fundada em França por escritores e matemáticos, entre eles Raymond Queneau e François Le Lionnais, em 1960, esta associação pretendia libertar a literatura, utilizando na criação literária mecanismos de carácter matemático que condicionam a construção do texto, sem lhe tirar a liberdade e a imaginação.

Os autores oulipianos produzem diversos tipos de textos: textos que utilizam estruturas já existentes, textos produzidos a partir da aplicação

de restrições (contraintes*) inventadas por eles, exercícios de estilo e textos de "literatura combinatória"

Esta literatura "potencial e combinatória" tem como base operações lógicas como repetir e distribuir elementos iguais e diversos, deslocar unidades semânticas num sentido diferente do normal e permutar determinadas unidades. A partir destas, surgem vários artifícios linguísticos (contraintes): "A literatura definicional": substituir palavras pela definição encontrada no dicionário; "S+7": substituir cada substantivo pelo sétimo que aparece no dicionário depois dele; "Lipograma": texto onde alguma letra deve ser suprimida; etc

Um bom exemplo de uma obra inserida nesta corrente literária é "Exercícios de Estilo" de Queneau, que conta uma história simples em 99 maneiras diferentes, demonstrando assim a enorme variedade de estilos que pode existir na construção de um texto e as diferentes perspectivas e interpretações que podem suscitar ao leitor.

Também Ítalo Calvino foi um importante precursor deste tipo de literatura, publicando obras como "Se um Viajante numa Noite de Inverno" ou "O castelo dos destinos cruzados".

Atualmente, grande parte das pesquisas do Oulipo estão ligadas à informática, sendo que em 1981 dois membros fundaram um novo grupo: o ALAMO, Atelier de Littérature Assistée par la Mathématique et les Ordinateurs (Oficina de Literatura Assistida pela Matemática e pelos Computadores) que se dedica exclusivamente à literatura e à informática.

Em PURAGOIABA é possível se encontrar um exemplo divertido de como se contar um fato extremamente simples (um cachorrinho com três pernas foi urinar e caiu) de acordo com o estilo dos escritores Thomas Bernhard, Clarice Lispector e Dalton Trevisan.

Ao se considerar que um mesmo fato pode ser narrado de diferentes formas, pode-se questionar o grau de reação de um receptor a esta narrativa. Dependendo da narrativa, o receptor pode inferir diferentes percepções e até informações.

As narrativas podem ser apresentadas em diferentes mídias (livros, história em quadrinhos, jornal, cinema, teatro, etc) incluindo jogos de computador. Alguns tipos de jogos de computador (quebra-cabeças, em especial) podem prescindir de narrativas, outros tipos podem conter e elas serem dispensáveis, outros podem contê-las por ser indispensável para o contexto do jogo.

Nesta linha de raciocínio, este artigo descreve os resultados iniciais de um estudo em andamento sobre a importância das narrativas embutidas em narrativas de jogos de computador. A estrutura do artigo apresenta os seguintes tópicos: definição de narrativa e de narrativas embutidas, impacto das narrativas em jogos de computador, ...

2. Definição de Narrativas

Segundo Rollings (ROLLINGS; ADAMS, 2003), a narrativa, como um termo, significa parte ou o todo de uma história sendo transmitida. Logo, a história, passa a ser o que se relata, ou mais propriamente o que se narra.

Historicamente, as narrativas sempre foram uma forma encontrada pela sociedade de construir comunidades, o que vai desde uma tribo agrupada em volta de uma fogueira até uma comunidade global reunida diante de um televisor. Os homens contam histórias uns aos outros e compreendem-se através delas. Assim, a narrativa é um dos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo (MURRAY, 2003).

Muito embora as narrativas possuam o simples aspecto do relato de uma história específica, também podem ser definidas como uma corrente de eventos sucessivos obedecendo a uma relação de causa-e-efeito que ocorra em um delimitado espaço de tempo e ambiente (BRAND; KNIGHT, 2005). Dessa forma, são introduzidos à história, os fatores temporal e o fator de ambiente, ou espaço.

Adicionalmente, uma narrativa pode não ser considerada uma simples série de eventos, mas também a personificação desses eventos através de um mediador (SALEN; ZIMMERMAN, 2003). Esse mediador pode ser chamado também de personagem e é com ele que a história acontece (FIELD, 2001).

A sucessão de eventos vivenciados por personagens faz com que a narrativa também possa ser considerada um tipo de informação estruturada, a qual propicia uma experiência linear e coerente a partir da história, o elemento mais importante da narrativa (PINCHBECK, 2006).

Visto que as narrativas possuem os elementos supracitados para serem categorizados, foi separado o capítulo a seguir exclusivamente para isso.

3. Elementos das Narrativas

Autores diversos apontam diferentes elementos da narrativa.

Segundo Chatman (1978), as narrativas possuem exatamente duas partes distintas: a história e o discurso. A história contém os eventos e o universo

físico, ou seja, o conjunto dos elementos que participam da história. Os eventos podem ainda ser divididos em ações e acontecimentos e o universo físico pode ser dividido em personagens e ambiente. A distinção entre história e discurso surge do fato de que a tarefa da narrativa é descrever a história e a do discurso indicar como a história deve ser descrita (CHATMAN, 1978).



Figura 1: Diagrama da narrativa textual de CHATMAN.

Miller (1980), por outro lado, divide os elementos da narrativa em apenas situação, personagem e forma. A situação pode ser descrita como um estado inicial que necessariamente sofrerá uma mudança, e a seqüência de mudanças gera o desenvolvimento de um processo chamado de eventos. O personagem é o elemento gerador dos eventos. A forma indica como se apresentar todo o processo (MILLER, 1980).

Enfim, definir ação, personagem, ambiente e acontecimento podem ser feitos de maneiras distintas da proposta feita por Chatman (1978). Syd Field aproxima esses elementos descrevendo a ação como algo que acontece, personagem como um ser específico sobre o qual algo acontece e ambiente como onde algo acontece (FIELD, 2001).

Além destes, conflito e drama são outros elementos importantes das narrativas. O conflito é o próprio motor que impele a história adiante, dando a narrativa um movimento. Substancialmente, o conflito, confronta-se com a indiferença perante os dados da história (HOWARD; MABLEY, 1996). O conflito ainda é intimamente ligado ao personagem e, por definição, designa a confrontação entre forças distintas e o personagem, através do qual a ação se organiza e se desenvolve até o final da narrativa (COMPARATO, 1995). O conflito se concretiza em algo que o personagem quer e é difícil de se obter ou conseguir (HOWARD; MABLEY, 1996).

Neste contexto, é possível identificar as formas de conflito de acordo com o personagem, bem como destacar três formas possíveis de conflito. Isto se traduz por definir as formas com que o conflito se revela ao personagem, podendo ser com uma força humana, com uma força não-humana e com uma força interna (COMPARATO, 1995).

Dado que o personagem é um elemento de grande importância para a narrativa, é importante destacar que uma das suas principais características é a busca intensa pela realização de um desejo, de forma a cumprir uma meta (HOWARD; MABLEY, 1996).

Obstáculos podem se contrapor ao desejo do personagem de realizar uma meta, o que gera e expõe conflitos. Sem os obstáculos, o personagem atingiria simplesmente sua meta sem dificuldade (HOWARD; MABLEY, 1996), tornando a narrativa um relato puro e simples de dados históricos, não permitindo a exploração de mais um elemento, o drama.

Em sua época, Aristóteles definiu o drama como a imitação de uma ação nobre e eminente como uma linguagem adequada para os personagens atuar. Ele representa um evento eminente, uma relação de fatos e acontecimentos, de causa e efeito, os quais são encadeados segundo uma determinada ordem.

A sucessão de eventos, fatos e acontecimentos requerem um elemento chamado temporização, o qual pode ser entendido de acordo com duas concepções distintas: o “tempo da história” e o “tempo do discurso”. A primeira concepção denota o tempo em que os eventos aconteceram, em sua ordem cronológica. A segunda denota o tempo necessário para transmitir ao usuário os eventos, isto de acordo com a ordem em que eles são apresentados (JUUL, 2001).

Ao se associar o drama à temporização dos eventos e dos conflitos surge a ação dramática, a qual pode ser definida como o encadeamento de fatos e acontecimentos que formam a história, não em sua totalidade, mas em especial em seu conjunto de eventos (COMPARATO, 1995).

Esses pequenos momentos de drama que formam a história são desenvolvidos com situações onde as possibilidades de eventos e conflitos se fazem presente no momento narrado. Por exemplo, a narrativa que descreve um pai que leva seu filho, que acabou de aprender a andar, para dar uma volta no parapeito de seu apartamento no décimo andar, está criando uma ação dramática. Quer dizer, a ação dramática não depende, especialmente de saber algo a respeito dos personagens envolvidos ou da preocupação envolvida com ele, mas sim da situação criada com eles (HOWARD; MABLEY, 1996).

A ação dramática requer um elemento especialmente utilizado por ela, a antecipação da ação, conflito ou evento que a compõe (COMPARATO, 1995). Em uma narrativa, o tempo é um elemento especialmente trabalhado em vários aspectos. Há, no entanto, três formas de existência temporal nesse caso: o tempo real, o tempo narrativo (adaptação do termo utilizado do autor) e a moldura temporal. O tempo real é o tempo que uma ação gasta para ocorrer. O tempo narrativo é o tempo gasto para relatar uma ação. A moldura temporal é o prazo de conclusão ou o final de uma ação que o espectador da narrativa é capaz de antecipar. Esse elemento pode ser representado por elementos inseridos no ambiente, por exemplo, a linha de chegada de uma corrida que indica o final da narrativa (HOWARD; MABLEY, 1996).

Todos os elementos citados no item acima contribuem para o desenvolvimento das narrativas. Porém as mesmas necessitam de uma organização estrutural para que esses elementos possam ser mais bem explorados. O item a seguir demonstra como as estruturas narrativas podem ser desenvolvidas.

4. Estruturas das Narrativas

A construção da estrutura da narrativa auxilia no decorrer da sucessão dos seus elementos, como os eventos, conflito, e demais citados no capítulo anterior. É a forma como a história vai ser contada, pois uma narrativa não é uma simples série de eventos, conflitos e afins, mas sim uma série desses elementos organizados para o transcorrer da história.

Autores distintos definem várias possibilidades para se estruturar uma narrativa. Eles as definem a partir de diferentes áreas de estudo. Algumas dessas possibilidades são descritas nesse item.

Toda a narrativa deve possuir uma estrutura, tal como começo, meio e fim. Porém é a forma como os eventos são inseridos nessa estrutura que os tornam uma unidade narrativa. O estilo de se propagar uma narrativa pode ser influenciada pela forma como se alternam os eventos, mas a história em si não muda. A estrutura de uma narrativa pode ser diagramada com muitas variações por estar sujeita a diferentes padrões entre o início e o fim (EISNER, 2005).

Sendo a narrativa uma forma de contar uma história, a mesma pode ser estruturada em começo, meio e fim. Esse princípio divide a história em atos, que podem ser designados de primeiro, segundo e terceiro ato (COMPARATO, 1995), ou, então, ato um, dois e três (FIELD, 2001).

Entretanto a divisão por atos nem sempre é destacada por todos os autores. Existem aqueles que simplesmente acreditam que deva existir, antes de qualquer coisa, uma situação inicial, uma seqüência que conduza a uma mudança ou provoque uma reviravolta na situação, e uma revelação se faz possível através da reviravolta da situação. Depois, deve haver alguém que personifique a história por meio de um personagem criado (MILLER, 1980).

Claro que a divisão da estrutura narrativa por atos, como descrito anteriormente, também possui uma estrutura funcional para cada ato, isto é, os atos devem ser apresentados possuindo uma série de componentes obrigatoriamente.

No primeiro ato, a narrativa deve apresentar a introdução da história, os personagens, as circunstâncias em torno da ação, estabelecer um relacionamento do personagem principal com demais personagens que habitam os cenários do mundo que

está sendo criado em sua representação física (FIELD, 2001). Deve também expor o problema que compõe a narrativa, a sua situação desestabilizadora, criar uma expectativa e uma promessa, antecipar os vários problemas que possam surgir a partir dele e apresentar o conflito principal da narrativa (COMPARATO, 1995).

No segundo ato, a narrativa deve apresentar a confrontação, a qual se caracteriza por obstáculos e conflitos que o personagem deve enfrentar para atingir suas metas (FIELD, 2001). Neste ato também se explicita o problema, ou seja, quando a situação do personagem piora, a ação chega a um limite de tensão na história, o que faz surgir uma crise (COMPARATO, 1995).

No terceiro ato, a narrativa deve apresentar a resolução. Todavia, resolução não significa fim, mas sim solução, ou seja, o terceiro ato conter a solução de todos os conflitos, problemas, metas, obstáculos que foram criados no decorrer da narrativa. Eventualmente, a história pode continuar depois, mas a narrativa acaba ali (FIELD, 2001). O terceiro ato pode ser responsável também pelo epílogo da narrativa, isto é, a explicação do porquê da narrativa, o desenvolvimento das razões que conduziram os elementos da história (COMPARATO, 1995).

Cada ato também é dividido em uma pequena estrutura, a qual possui seus elementos e um começo, um meio e um fim basicamente circunscritos a si mesmo (COMPARATO, 1995).

Um elemento a se destacar na estrutura de um ato, é o *plot point*, ou “ponto de virada”. O “ponto de virada” é considerado um incidente ou evento ou conflito, enfim, algo que muda a direção da história e altera seu foco dramático. Basicamente são âncoras que bifurcam a história em outras possibilidades. Os “pontos de virada” devem aparecer, a princípio, no final do primeiro e segundo ato conforme se ilustra na figura 2, (FIELD, 2001).

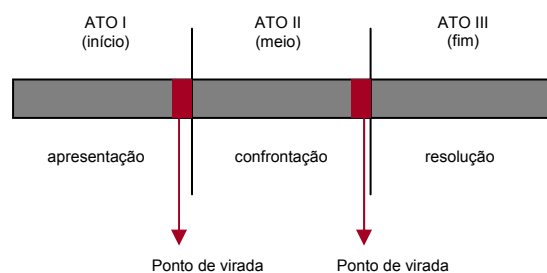


Figura 2: Pontos de virada.

Existem outras possibilidades de alocação dos “pontos de virada” além daquela proposta por Field (2001). Os autores deste artigo propõem mais duas inserções no diagrama proposto por Field (2001). Uma das duas inserções adicionais seria posicionada no início do segundo ato e a outra próxima do término do

terceiro ato. Essas duas inserções são opcionais para quem cria a narrativa.

A justificativa para as inserções propostas é que ocorrem situações onde faltam ligações entre eventos que devem ocorrer dentro desses atos. Tais observações indicam que entre o “ponto de virada” do primeiro ato e o desenvolvimento do segundo ato existe uma lacuna que pode ser preenchida por mais esse “ponto de virada”, que deve ter a função de ligar toda a apresentação do primeiro ato e seu “ponto de virada” à confrontação do segundo ato, bem como com o seu próprio “ponto de virada”. Por exemplo, no filme que retrata a tentativa de independência da Escócia da esfera de influência da Inglaterra, o primeiro ponto de virada pode ser designado no momento em que o exército inglês assassinou a noiva do personagem principal, isto ainda no primeiro ato. Já no segundo ato, nosso personagem organiza um pequeno exército para vingar a morte de sua noiva. Ao fazer isso, descobre que pode combater o exército inglês e lutar pela independência da Escócia. Essa descoberta pode ser designada como o segundo ponto de virada da narrativa e o primeiro ponto de virada do segundo ato. Esse ato liga o segundo ato ao ponto de virada do primeiro. Essa sugestão de diagrama está sendo proposto na figura 3.

A inserção no final do terceiro ato de um ponto de virada permite que a história, por exemplo, apresente mais de um conflito central. Um deles pode apresentar uma solução ao longo do terceiro ato sob a influência do ponto de virada no final do segundo ato. No entanto, no final do terceiro ato surge um fato inesperado que impacta significativamente o contexto de toda a história. Por exemplo, um psiquiatra ajuda um garoto a resolver seu problema de interação com espíritos de pessoas mortas. Ao final, ele consegue entender que a sua interação com o garoto é consequência do fato de também estar morto.

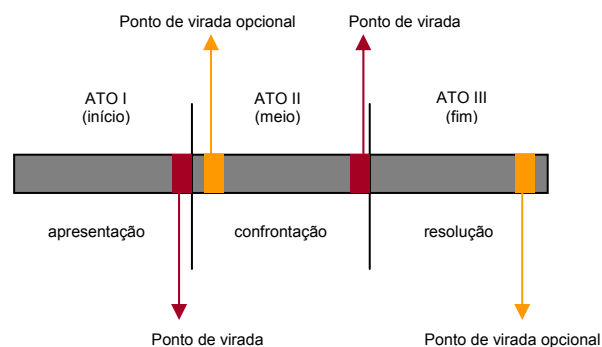


Figura 3: Pontos de virada opcionais.

5. Jogos eletrônicos como narrativas

Os jogos eletrônicos podem ser analisados sobre vários aspectos. Um destes aspectos é o fato deles serem ou não narrativas, ou então, em que condições eles se enquadram como narrativas. Em qualquer caso, a

correlação jogos informatizados com narrativas é mais uma vertente de pesquisa na área destes jogos.

Com aproximadamente quarenta anos de existência, os jogos eletrônicos deixaram de ser tão simples e restritos ao reconhecimento cognitivo de formas geométricas representadas por pontos de luz em monitores monocromáticos. Hoje são verdadeiros universos virtuais explorados pelo usuário. Em alguns casos fica evidente a busca de elementos de outras áreas historicamente estruturadas em narrativas, como é o caso dos elementos cinematográficos (PASE, 2004).

As narrativas se encaixam perfeitamente no escopo do cinema. Este encaixe também pode ser encontrado nos jogos eletrônicos ao se considerar que a narrativa é uma constante, o que varia é seu meio de expressão, ou seja, o que varia é apenas o suporte que está sendo disponibilizado para utilizá-la. Desde Cervantes, que é o marco inicial do romance europeu, até os dias de hoje (MURRAY, 2003).

Neste contexto, se destaca uma similiaridade entre a narrativa do cinema e a narrativa dos jogos eletrônicos, pois, assim como o filme é formado por seqüências de cenas dispostas em uma ordem que caracterize uma história previamente planejada, os jogos eletrônicos passam por uma série de fases e etapas que se sucedem em uma ordem previamente planejada (PASE, 2004).

O estabelecimento de uma analogia estrutural entre o cinema e os jogos eletrônicos não é a única justificativa para se caracterizar estes jogos como uma forma de narrativa. Os formatos lineares de narrativas são encontrados rotineiramente em obras literárias e teatrais, o que impulsiona a busca por formas mais participativas e diferenciadas de narrativa. Algumas mídias eletrônicas, tais como, animações e ambientes virtuais, têm construído a sua narrativa a partir destes conceitos tradicionais, no entanto, agregam novos elementos que possibilitam uma expansão nos conceitos de narrativa. Dentre estas mídias, a área dos jogos eletrônicos é a que têm mais propiciado reflexões sobre o conceito de narrativas. (MURRAY, 2003).

Sendo responsabilidade da narrativa articular e organizar alguns elementos da história a ser narrada (evento, conflito, estrutura dramática, etc), esses elementos existirão e serão articulados nos jogos eletrônicos onde uma história é o foco central do processo interativo (JULL, 2001). O processo narrativo se adequa ao gênero do jogo, como, por exemplo, terror, aventura, policial, etc, pois os jogos eletrônicos representam uma maneira particular de expressar uma narrativa, da mesma forma que o cinema, os quadrinhos, a televisão ou a literatura (PINHEIRO, 2006). Isto não quer dizer, necessariamente, que o gênero da narrativa se aplica ao gênero do jogo eletrônico em questão, pois podem ocorrer cenas isoladas que se adequam a um gênero de aventura em

um jogo próprio de terror. Essa é uma questão que não será discutida nesse artigo por não pertencer ao escopo inicial da pesquisa em andamento.

Muito embora alguns estudiosos afirmem que os jogos eletrônicos são uma espécie de narrativa, outros consideram que isso não possa ocorrer simplesmente por, mesmo que utilizem elementos similares, não fazem parte do mesmo ambiente das mídias narrativas formadas por filmes, novelas, peças de teatro, literatura, etc. Outra razão para afirmar que os jogos eletrônicos não podem ser uma espécie de narrativa é o fato do tempo ser tratado de uma maneira diferenciada do que em outras mídias. Nos jogos o usuário pode, a qualquer momento, parar e recomeçar a vivenciar a história da narrativa percorrendo caminhos distintos nesta história. Existem também diferenças na relação entre o público de uma mídia tradicional (teatro, cinema, livros, etc) com essas mídias e o público de jogos eletrônicos e os jogos, pois, no caso do jogo, a interação com o usuário é mais explícita (JUUL, 2001).

Há, no entanto, uma outra forma de se avaliar a situação das narrativas em conjunto com os jogos eletrônicos. Pode-se relacionar o sistema do jogo (regras) e a história como constituintes de um modelo específico de narrativa. Mesmo que o jogo eletrônico informatizado possua todos os elementos de uma narrativa, ela só se concretiza mediante o resultado da ação das relações entre o sistema do jogo e os elementos próprios da narrativa (FRASCA, 1999). Essa descrição se aproxima da perspectiva de definição do jogo como produto narrativo, porém não se pode afirmar claramente isso, pois essa definição não inclui a necessidade de se considerar a interação entre o usuário e as regras do jogo em questão.

A partir disso, Pinheiro (2006) propõem algumas pontuações como conceito de narrativa pela ação de três diferentes dimensões: gênero narrativo, lúdica e tecnológica. A dimensão de gênero narrativo afirma que o jogo é uma narrativa como qualquer outra, e, portanto está sujeita a regras e definições como as demais. A dimensão lúdica afirma que os jogos eletrônicos não precisam das narrativas e tão pouco das histórias para existirem. A dimensão tecnológica afirma que os jogos possuem uma narrativa própria que esta refém dos avanços tecnológicos de *hardware* e *software* (PINHEIRO, 2006).

No contexto desta pesquisa, será assumida uma concepção de análise mais restrita, ou seja, não será considerada a dimensão tecnológica. Da dimensão lúdica será considerado o sistema de regras e de interatividade que por si definem os jogos eletrônicos. Da dimensão de gênero narrativo se assumi a concepção de que as narrativas e seus respectivos elementos são considerados como somente mais um dos vários elementos que compõem os jogos eletrônicos. Não será discutida a importância das narrativas para o jogo.

6. Formas de narrativas em jogos eletrônicos

As narrativas possuem a função de transportar o usuário para o mundo virtual onde ocorre a ação do seu personagem, então, nesse local, o usuário pode julgar com efetividade a experiência imersiva de jogar. A narrativa lhe fornecerá os dados dramáticos, para a partida, como por exemplo, a ampliação da sua experiência lúdica baseada na interação com as regras do jogo (PINCHBECK, 2006).

Em suma, existem formas de fornecer dados a partir das narrativas. Os dois tipos básicos de narrativas que podem ser destacados na estrutura da narrativa de um jogo eletrônico informatizado são a narrativa embutida e a narrativa emergente. Porém existem mais duas narrativas possíveis sugeridas por Brand e Knight (2005) que são as narrativas evocada e forçada (BRAND; KNIGHT, 2005).

Narrativas embutidas são narrativas pré-geradas que contêm elementos para que os usuários interajam com o jogo, projetadas para prover motivação para os eventos e ações na partida, onde os usuários possam perceber a narrativa embutida como um dos contextos da narrativa (SALEN; ZIMMERMAN, 2003). Elas podem ser usadas também para preencher algumas possíveis lacunas existentes na história da narrativa, inclusive essas lacunas podem ser propositalmente deixadas para que o usuário tenha acesso às narrativas embutidas (PINCHBECK, 2006).

Durante o transcorrer da partida de um jogo que possua narrativa embutida, onde o usuário tem conhecimento da narrativa da história, existem momentos onde ele pode ter acesso a histórias e informações pré-determinadas que estarão inseridas em objetos, artefatos ou mesmo espaços configurados para que o usuário as acesse. Essas situações são chamadas de narrativas embutidas, isto é, histórias inseridas nos objetos das cenas do jogo ou mesmo representadas pelas próprias cenas (BRAND; KNIGHT, 2005).

A narrativa embutida que esta inserida nos elementos, artefatos ou simplesmente locais onde o jogador encontra fragmentos da história narrada, podem ser ligados à trama principal, por meio da dedução, interpretação, reconhecimento, etc. Esses elementos podem estar ligados à formação de ambientes reconhecíveis a partir de estudos de outras áreas das narrativas, inclusive possuir elementos da áreas de estudo do cinema como melodrama, *art costume*, etc (JENKINS, 2003).

Mas nem todas as narrativas nos jogos eletrônicos são pré-geradas com conteúdo embutido. As narrativas podem ser também emergentes, isto é, podem surgir da interação do usuário com o sistema criado para o jogo (SALEN; ZIMMERMAN, 2003).

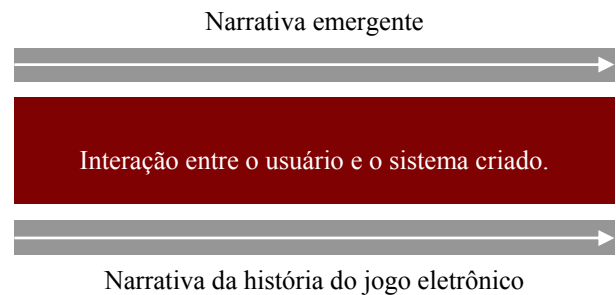


Figura 4: Diagrama demonstrativo das narrativas emergentes.

As narrativas emergentes têm por característica não possuírem uma estrutura linear, nem tão pouco pré-organizada, bem como serem basicamente randômicas. O usuário, a partir da interação com o jogo, pode criar a sua própria história, a qual é resultante da sua interação com os elementos que foram gerados anteriormente para isso (JENKINS, 2003).

Contudo, em uma situação onde já exista um universo inteiramente criado, e a intenção seja inserir uma história dentro desse universo, formasse o conceito de narrativa evocada (BRAND; KNIGHT, 2005). Essa narrativa ocorre em um ambiente já previamente criado e, em geral, desenrola apenas um episódio ou uma história específica da narrativa (JENKINS, 2003). Essa narrativa pode ser encontrada em trilologias cinematográficas, em continuação de jogos eletrônicos e assim por diante.

Freqüentemente ao acompanhar uma narrativa, seja ela no suporte que for, o narrador pode fazer uso de um mecanismo que consiste em narrar uma outra história que pode ser um fragmento da principal, ou até mesmo uma que conecte uma a outra de alguma forma, essa narrativa é determinada de narrativa forçada. Ela pode ser uma combinação com a história de fundo, cortes de cena, seqüências pré-desenvolvidas e assim por diante (BRAND; KNIGHT, 2005). Elas também podem ser micro histórias que se desenvolvem em paralelo a história principal narrada (JENKINS, 2003).

7. Conclusão

O presente artigo demonstra que é possível encontrar interações entre as formas de narrativas existentes em outras áreas de estudo de narrativas com as narrativas encontradas nos jogos eletrônicos.

Algumas concepções de narrativas foram compiladas. Essas concepções não definem necessariamente os jogos como narrativas, mas demonstram sua utilização dentro da estrutura dos mesmos. Muitas dessas narrativas são próprias e exclusivas dos jogos eletrônicos, dificilmente sendo encontradas em outros suportes como cinema, literatura, teatro, etc. O trabalho futuro desta pesquisa é definir mais precisamente estas narrativas e formular

um modelo, mesmo que restrito inicialmente, de como utilizar mais adequadamente cada uma destas narrativas. Os autores deste trabalho acreditam que este modelo possa ser bem útil para os desenvolvedores de jogos. Em especial, se antevê uma aplicação destes conceitos no desenvolvimento do jogo educacional EEHouse.

Agradecimentos

Os autores gostariam de agradecer o suporte financeiro da FINEP ao projeto de desenvolvimento do jogo educacional EEHouse – A Casa da Eficiência Energética.

Referências Bibliográficas

- BRAND, J. E.; KNIGHT, S.J.. The narrative and ludic nexus in computer games: diverse worlds II. Simon Fraser University Library. Disponível em <<http://ir.lib.sfu.ca/handle/1892/1558?mode=simple>>. 2005.
- CHATMAN, S.. Story and Discourse: narrative structure in fiction and film. New York: Cornell University Press, 1978.
- COMPARATO, D.. Da criação ao roteiro: o mais completo guia da arte e técnica de escrever para televisão e cinema. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.
- DIGITALMEDIA.
<http://diglitmedia.blogspot.com/2007/04/quest-ce-que-loulipo.html>. Consultado em 02/08/2007.
- EISNER, W.. Narrativas Gráficas de Will Eisner. São Paulo: Devir, 2005.
- FRASCA, Gonzalo. Narratology meets Ludology: Similitude and differences between (video)games and narrative.. Helsinki: Parnasso #b3, 1999.
- FERREIRA, A. B. de H.. Minidicionário da língua portuguesa. 1ªed.. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1977.
- FIELD, S.. Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- HOWARD D.; MABLEY, E.. Teoria e prática do roteiro. São Paulo: Globo, 1996.
- JENKINS, H.. Game Design as Narrative Architecture. In: N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan. (Eds.), First Person: New Media as Story, Performance and Game. Cambridge MA: The MIT Press, 2003.
- JUUL, J.. Games Telling stories? A brief note on games and narratives, Game Studies - the international journal of computer game research, Vol. 1, Nº 1, 2001. Disponível em <<http://gamestudies.org/0101/jjuul-gts/>>.
- MILLER, G.. Screenning the novel. Nova York: Unglar Publishing, 1980.
- MURRAY, J. H. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: UNesp, 2003.
- PASE, A. F.. Cinema e Jogos Eletrônicos: Um Casamento Sem Comunhão de Bens. Tese (Doutorado) – Prática de Pós da Faculdade de Comunicação Social da PUC – RS, Porto Alegre, 2004.
- PASE, A.F.. Cinema e Jogos Eletrônicos: Um Casamento Sem Comunhão de Bens. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 27, 2004. Porto Alegre. Anais... São Paulo: Intercom, 2004. CD-ROM.
- PINCHBECK, D. A Theatre of Ethics and Interaction? Bertolt Brecht and learning to behave in first person shooter environments. Technologies for E-Learning and Digital Entertainment, Berlin: LNCS Springer, 2006.
- PINHEIRO, C. M.; BRANCO, M. A.. Tipologia dos jogos, Narratologia, Ludologia. In: Famecos/PUCRS. nº 15, Porto Alegre, 2006.
- PUROGOIABA.
<http://puragoiaba.blogspot.com/2004/07/exercicios-de-estilo-1.html>. Consultado em 02/08/2007.
- QUENEAU, R. Exercícios de Estilo. Rio de Janeiro: Editora Imago, 1995.
- ROLLINGS, A.; ADAMS, E.. On game design. Indianapolis: New Riders Publishing, 2003.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E.. Rules of play: game design fundamentals. Cambridge: MIT Press, 2003.