

Mapas narrativos: estruturas para criação e avaliação de games

Leo Falcão

Felipe Breyer

Prof. Dr. André M. Neves

Universidade Federal de Pernambuco, Depto. de Design, Recife – PE, Brasil.

Abstract

Este paper propõe o uso do mapeamento de estruturas narrativas como ferramenta útil para a criação e avaliação de games nos seus aspectos dramáticos. A partir de um modelo de narrativa linear bastante utilizado em literatura e no cinema, chegamos a uma estrutura geral para games através da multiplicação de linearidades. Por fim, analisamos um jogo conhecido para testar a eficácia do modelo proposto.

This paper proposes the usage of narrative structures mapping as an efficient tool for creating and evaluating games in its dramatic aspects. Starting with a linear narrative model which is hugely used in literature and cinema, we arrive at a general structure for games by multiplying storylines. Finally, we analyse a known game to test the usability of the proposed model.

Keywords: narrative, language, myth, archetypes, mythical structure, conception, development, creative aspects.

Authors' contact:

{(1)leo.falcao,
(2) felipe.breyer,
(3)andremneves}@gmail.com

1. Introdução

É inegável o espaço que os games ocupam nas rotinas humanas contemporâneas. Isto faz com que a indústria se organize de modo a dar conta de uma demanda cada vez maior de opções de produtos. Os avanços técnicos tornam possível explorar inúmeras possibilidades, equiparando os parâmetros do mercado. Isto faz com que a concepção criativa, o mote narrativo do game, se torne um dos principais diferenciais entre os produtos.

No Brasil, só recentemente tem-se dado atenção ao aspecto conceitual dos games, não havendo tradição em se instrumentalizar processos criativos. Estudos tratando neste sentido são ainda muito incipientes, posto que a bibliografia referente à área ainda aborda o tema de modo fragmentado.

Aliando processos de composição narrativa usados no cinema e na literatura, chegamos a uma metodologia cujo intuito é objetivar etapas do processo de criação de games. Quando implementada, esta metodologia pode abordar de forma sistemática etapas ainda restritas a métodos intuitivos.

Acreditamos que, com isto, tanto a indústria de games quanto a academia serão beneficiadas, pois terão à sua disposição uma ferramenta valiosa de criação e avaliação de jogos eletrônicos nos seus aspectos narrativos, facilitando a exploração de conceitos como originalidade, coerência e consistência.

A metodologia proposta deve mediar aspectos diversos da narrativa, como personagens, conteúdo dramático e a própria estrutura da história como um todo. Já lidamos com os dois primeiros aspectos em outros trabalhos (FALCÃO et al, 2007), e aqui faremos uma sistematização das estruturas que podem ser implementadas aos games.

Para tanto, este artigo conta com mais quatro seções: iniciamos com a apresentação das estruturas narrativas da forma como são utilizadas na literatura e no cinema; depois, através da complexificação de uma estrutura básica, chegamos a um esquema com uma hiperestrutura mais adequada ao contexto dos games; em seguida, analisamos um game conhecido, Fahrenheit, da Atari, dentro desta perspectiva; por fim, chegamos a uma síntese das informações e conclusões colhidas, enumerando possíveis aplicações e desdobramentos deste estudo.

2. As estruturas narrativas

O estruturalismo é uma corrente científica surgida no século XX que deixa de lado a perspectiva individualista estabelecida desde o iluminismo para enxergar a humanidade como um conjunto de estruturas que instituem elos comuns entre seus espécimes, independentemente de culturas específicas. Esta abordagem encontrou ecos nos mais diversos aspectos da vida humana, da configuração mental de cada pessoa até a própria organização social. Autores importantes surgiram dentro desta perspectiva, deixando importantes conhecimentos para diversas aplicações práticas.

Pensando na formação de um repertório de ferramentas de criação narrativa, duas áreas do conhecimento guardam utilidade imediata: a psicologia (no que diz respeito à composição de personagens) e a antropologia cultural (no que diz respeito à simbologia de eventos dentro de uma narrativa proposta). Este corpo de conhecimentos aplicados à concepção dramática recebeu a alcunha epistemológica de *narratologia*.

No viés da psicologia, nossas ferramentas se constituem a partir de princípios estabelecidos por Carl Gustav Jung (2006) nos seus estudos sobre *inconsciente coletivo*. Este é definido como um nível mais profundo da consciência, um substrato comum a toda a espécie humana. Os conteúdos desse substrato são chamados de arquétipos. A forma como acessamos os diversos arquétipos em maior ou menor medida é o que compõe nossa personalidade individual, como harmônicos que compõem um som ou frequências de onda que definem a cor de um objeto.

Já no campo da antropologia cultural, o conceito fundamental para a narratologia é o de *mito*, sobretudo dentro da visão teórica de Joseph Campbell (1996). Ao investigar culturas diferentes, é possível rastrear valores fundamentais recorrentes, que se manifestam através de eventos semelhantes do ponto-de-vista simbólico. Os mitos são a expressão desses valores e ritos, e podem ser identificados como estruturas nas várias culturas.

Costurando nosso corpus teórico, herdamos da lingüística uma *análise estrutural* da narrativa, sistematizada de forma exemplar por Todorov (2003). Pensando nas etapas míticas como unidades, podemos compor uma estrutura geral narrativa, e aplicar suas diversas possibilidades ao desenvolvimento do game.

2.1 Mito e estrutura narrativa geral

Classicamente, a narrativa é a história da resolução de um determinado conflito. É a partir de uma desestabilização significativa num dado cotidiano (ou de uma percepção desestabilizada) que surge a motivação de se submeter a uma série de desafios – que certamente vão exigir uma porção expressiva de algum tipo de habilidade – na intenção de restabelecer uma paz interior ou exterior.

Nos seus estudos mitológicos, Campbell identifica esse princípio quando sugere sua estrutura narrativa básica: depois de um primeiro estágio, quando se contextualiza o mundo comum em que o protagonista da história contada vive, há um chamado à aventura, que consiste num conflito que se apresenta diante dele. Tudo que se segue é a tentativa de resolver aquele conflito inicial.

Vogler (1997) apresenta uma visão pragmática destes estudos, centrando seu foco na narrativa mainstream do cinema americano. As manifestações gerais de atitudes humanas diante do conflito são inseridas num contexto ficcional, valendo-se das operações de identificação e projeção, aspectos determinantes do envolvimento de um espectador numa história. A jornada do herói em questão é a jornada do próprio leitor/espectador. Para Vogler, na narrativa essa jornada se movimenta em três momentos (atos) específicos: apresentação (início), desenvolvimento (meio) e conclusão (fim).

A seguir, vejamos um quadro comparativo entre a visão antropológica (simbólica) de Campbell e a aplicação direta de Vogler:

Jornada do Escritor O Herói de Mil Faces

Ato I

O Mundo Comum

Chamado à Aventura

Recusa do Chamado

Encontro com o Mentor

Travessia do Primeiro Limiar

Ato II

Testes, Aliados, Inimigos

Aproximação da Caverna Oculta

Provação Suprema

Recompensa

Ato III

Caminho de Volta

Ressurreição

Retorno com o Elixir

Partida, separação

Mundo Cotidiano

Chamado à Aventura

Recusa do Chamado

Ajuda Sobrenatural

Travessia do Primeiro Limiar

Barriga da Baleia

Descida, iniciação, penetração

Estrada de Provas

Encontro com a Deusa

A Mulher como Tentação

Sintonia com o Pai

Apótese

A Grande Conquista

Retorno

Recusa do Retorno

Vôo Mágico

Resgate de Dentro

Travessia do Limiar

Retorno

Senhor de Dois Mundos

Liberdade de Viver

Quadro 1: a jornada do herói vista por Vogler e Campbell [Vogler, 1997]

Um jogo, por sua vez, pode ser resumido de forma simples: um desafio proposto demanda a aplicação de habilidades para ser vencido. Deste modo, dentro da visão proposta pela narratologia, o jogo tem movimentos análogos aos estágios da narrativa: uma contextualização em que se conhece as regras e o escopo, um momento de desenvolvimento das habilidades para, finalmente, encarar o confronto maior. Mesmo em jogos de simulação, cujas estruturas narrativas são quase imperceptíveis – esta lógica parece funcionar (GOMES, 2005).

Assim como nas diversas formas narrativas, a etapa de vivenciamento do conflito (desenvolvimento de habilidades + transposição de estágios de dificuldade progressiva + provação suprema) é a que conta mais no jogo. É possível, portanto, estabelecer três mecanismos de utilização narrativa em qualquer jogo: *contextualização*, que, numa visão simplificada, é o conhecimento das regras; a jogabilidade em si, cuja dificuldade crescente representa o *desenvolvimento* e

resolução de uma trama; e, por fim, a premiação, que se configura como o êxito no *fim* de uma jornada. Os parâmetros de satisfação de um jogador, aliás, são similares aos de um espectador de cinema: contexto intrigante, progressão com tensão e envolvimento crescentes, compatíveis com a capacidade de avançar na narrativa, e um fim que, por mais que seja difícil de prever / alcançar, não é impossível de atingir.

2.2 Narrativa e aparato audiovisual

O cinema se aproxima mais do game não apenas por ser uma forma narrativa, mas também por ser uma mídia audiovisual. Além disto, o fato de ser um mercado já estabelecido e com alta demanda de rotatividade de produtos, a necessidade de ferramentas criativas que auxiliassem no desenvolvimento de um roteiro teve que ser rapidamente sistematizada.

Vogler destrincha seu modelo de jornada do herói numa estrutura de roteiro cinematográfico, prevendo inclusive por volta de que página do roteiro tal evento deve acontecer (o que tem uma relação com o timing do filme – pelo formato mais utilizado de roteiro, cada página corresponde a mais ou menos um minuto), como podemos ver no quadro abaixo:

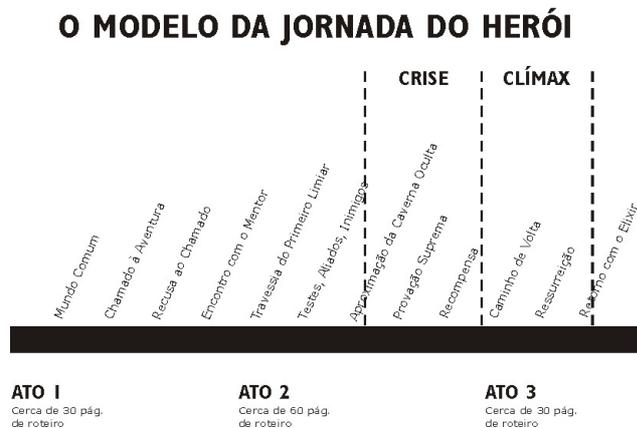


Figura 1: modelo gráfico da jornada do herói de Vogler [1997]

Field (1997), um dos mais conhecidos professores e consultores de roteiro cinematográfico, estabelece uma estrutura extremamente confiável em termos de timing. Muito embora não lide diretamente com conteúdo como Campbell e sua visão seja bem restrita ao mercado mainstream americano, sua sistematização pode ser bastante útil tanto em desenvolver uma estrutura para uma história quanto em diagnosticar possíveis problemas no roteiro.

ESTRUTURA DO ROTEIRO CINEMATOGRAFICO

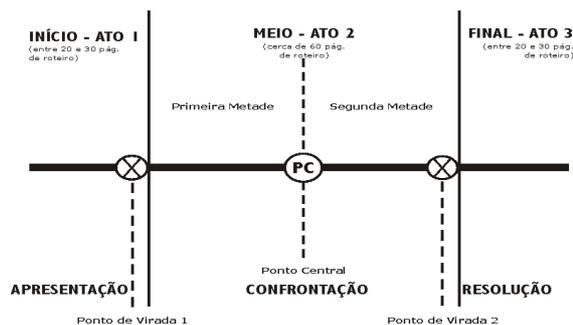


Figura 2: estrutura do roteiro cinematográfico mainstream [Field, 1997]

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

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

Vamos entender melhor este mecanismo de criação e avaliação quando aplicarmos uma análise estrutural a um jogo, na seção 4 deste artigo. Antes, no entanto, prosseguimos com nossa apresentação teórica, sistematizando o conceito de mapa narrativo dentro do contexto específico de games.

3. Linearidades e hipernarrativas

Os mapas da narrativa fílmica (Vogler para o conteúdo, Field para a estrutura como um todo) podem se constituir como uma espinha dorsal para uma narrativa qualquer. A partir deste tronco narrativo básico, podemos pensar dentro de uma lógica que rege mais especificamente os games enquanto forma narrativa autônoma. A este tipo de narrativa, chamaremos de narrativa lúdica.

Iniciamos destacando as diferenças entre a narrativa fílmica e a narrativa lúdica. Numa primeira análise, a progressão da narrativa fílmica é, via de regra, linear e prevista por um autor – o filme não varia a sua forma, independentemente de como se dá a experiência de um espectador. No caso do game, a progressão narrativa depende diretamente de um interator (que cumpre o papel do espectador), num processo de imersão interativa inevitável.

A narrativa lúdica, deste modo, ganha contornos que a narrativa fílmica não poderia dispor, atrelada que está a uma linearidade prevista. Isto nos leva a uma segunda diferença fundamental – na verdade, um desdobramento daquela primeira diferença: a narrativa lúdica prevê uma hiperestrutura, ou seja, ela pode ser construída através de várias linhas narrativas possíveis (storylines), que se desenvolvem simplesmente variando em timing (numa dependência da interação com o jogador) ou dentro de sua própria estrutura (em decorrência da própria jogabilidade do game).

Isto faz com que possamos rastrear os jogos narrativos (aqueles que evidentemente fundamentam seu gameplay numa história a ser contada, na trajetória narrativa a ser percorrida por um ou mais personagens) em três categorias gerais (estas, por sua vez, podendo admitir subdivisões mais específicas).

3.1 Lineares

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

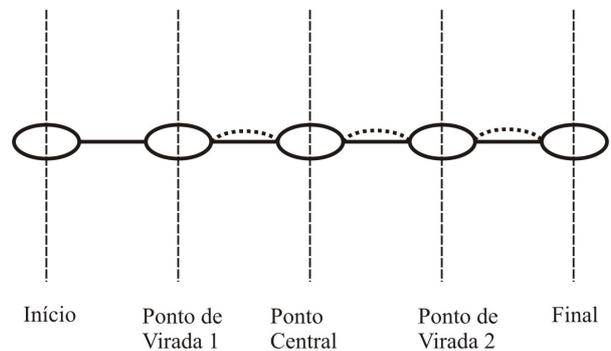


Figura 3: exemplo de mapa de um game linear.

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

3.2 Hiperlineares convergentes

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

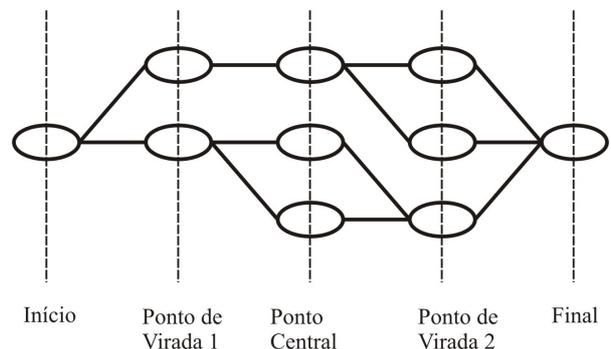


Figura 4: exemplo de mapa de um game hiperlinear convergente.

Neste exemplo, a narrativa se desdobra em várias possibilidades, dividindo-se a princípio em duas ou três possíveis linhas narrativas. O escopo final, no entanto, permanece o mesmo, caracterizando a convergência das linhas diversas. Note-se que, para cada linha ou

variação de linha percorrida, mantemos a perspectiva de uma narrativa geral, estabelecendo os pontos de virada e estágios da jornada para cada trajetória dramática percorrida. Vale sempre destacar que o número de estágios entre os pontos destacados pode variar, mas a consistência narrativa é amarrada pela visão geral da história, e os pontos cruciais permanecem indicados pelas linhas pontilhadas verticais.

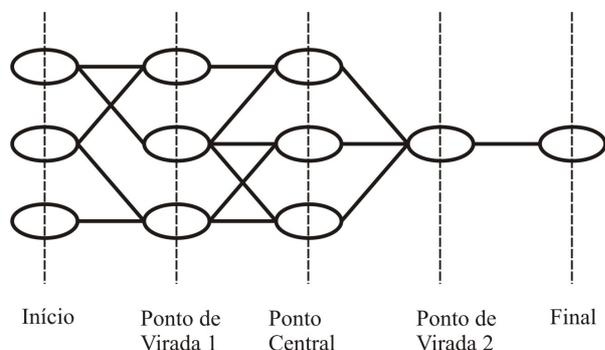


Figura 5: exemplo de mapa de um game hiperlinear convergente a partir de começos múltiplos.

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

3.3 Hiperlineares divergentes

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

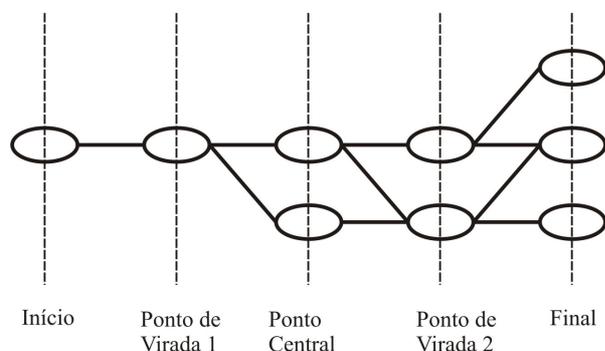


Figura 6: exemplo de mapa de um game hiperlinear divergente a partir de um começo único.

No exemplo da figura 6, a narrativa parte de um único ponto para depois se desdobrar em várias possibilidades, admitindo inclusive mais de um final. Cabe salientar que, quando lidamos com possibilidades narrativas paralelas, é preciso pensar nos diferentes eventos possíveis com pesos dramáticos equiparáveis, justamente para manter o equilíbrio de gameplay das diversas opções. Cada linha narrativa possível, afinal, deve ser considerada uma narrativa autônoma, cuja tensão constante mantém o interesse do interator.

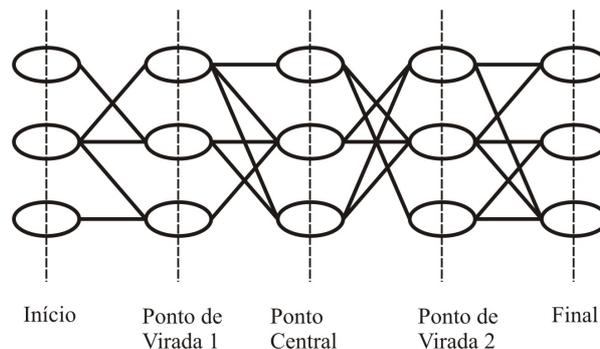


Figura 7: exemplo de mapa de um game hiperlinear convergente a partir de começos múltiplos.

A estrutura da figura 7, por exemplo, permite um número de possibilidades narrativas bastante elevado, especialmente porque os vários pontos dramáticos permitem várias escolhas e podem se ligar de formas diferentes, dependendo da interação com o usuário. Num contexto ideal, essas escolhas, e as histórias geradas por elas, portanto, devem promover a imersão do jogador de em níveis semelhantes.

4. Test drive: mapeamento e análise estrutural de *Fahrenheit*.



Figura 9: cena de *Fahrenheit*.

O ideal para apresentar este método de mapeamento narrativo e análise estrutural é aplicá-lo em algumas destas categorias que enumeramos. Este procedimento, no entanto, tomaria muito espaço para um artigo como este, e de qualquer modo, como um primeiro experimento, pensamos num exemplo que conjuga características narrativas bem peculiares: *Fahrenheit*, da Atari.

É importante estabelecer que, para fins didáticos, vamos concentrar nossa análise no aspecto puramente estrutural do game, deixando de lado outros elementos sem dúvida importantes, como consistência de cena, personagens e diálogos.

Em termos gerais, *Fahrenheit* é um game de estrutura linear, muito embora o jogador varie de personagem durante o jogo. Esta característica poderia fazer com que o classificássemos como hiperlinear; no entanto, para avançar de um estágio para o outro, é necessário jogar com todos os personagens disponíveis. Os estágios, além disto, são necessariamente os mesmos, de forma que o jogo nunca varia na trajetória a ser seguida pela história – seu mapa é, portanto, invariável, mantendo uma linha narrativa única.

No gráfico abaixo, fizemos um mapeamento simplificado da estrutura narrativa de *Fahrenheit*. Para fins de melhor visualização, colocamos apenas o que consideramos pontos cruciais para a história. A exemplo da estrutura fílmica, são momentos que modificam o caminho que a história percorre. Em *Fahrenheit*, a narrativa envolve um grupo de personagens em torno da investigação de um assassinato. O protagonista, Lucas, desperta de um transe diante de um corpo morto a facadas. Sua perplexidade cresce quando nota que está de posse da faca e tem suas roupas sujas de sangue.

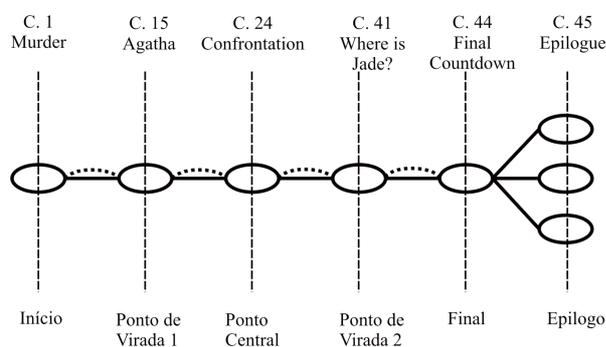


Figura 10: mapeamento narrativo de *Fahrenheit*.

O game começa com uma cut scene mostrando o assassinato, repleta de intercuts que colocam o personagem num outro contexto, levando a concluir que se trata, de fato, de uma possessão. Através da interação com os elementos presentes na cena, o primeiro desafio de Lucas é fugir do local antes que o corpo seja descoberto.

Os estágios são, em geral, intercalados com cut scenes. A história avança em termos de contextualização, apresentando a dupla de policiais encarregados do caso (Carla e Tyler) e outros personagens. Durante esta fase, o movimento geral de Lucas é escapar da investigação.

No capítulo 15, quando ele encontra uma senhora chamada Agatha numa consulta psíquica. É quando ela lhe explica alguns fatos que podem ajudá-lo a entender o que aconteceu na noite do assassinato. A partir daqui, o protagonista modifica seu escopo, passando a uma posição ativa de investigar seu próprio crime. Este momento, pelo esquema de Field, é caracterizado como um ponto de virada, pois muda a direção da história e a motivação do protagonista. Ao mesmo tempo, para Vogler, ele representaria justamente o evento conhecido como *encontro com o mentor*, justamente que precede a aceitação do chamado à aventura (*travessia do primeiro limiar*) e a penetração no mundo especial (a jornada em si).

No ponto que consideramos como central é o capítulo 31, quando Lucas depara-se pela primeira vez com seu antagonista, o *Oráculo*. Este ponto é caracterizado por marcar o ápice dramático do ato 2, em que a história toma novamente ritmo. Cruzando com o esquema de estágios da jornada, é o momento da *estrada de provas* que precede a *aproximação da caverna oculta*, quando o herói já está quase em nível pleno do desenvolvimento de suas habilidades para sua *provação suprema*, mas é assaltado por dúvidas justamente por estar diante de seu desafio maior.

O ponto de virada 2 é no capítulo 41, quando Lucas vai ao resgate de Jade, uma menina com poderes especiais que é a chave do conflito por trás de sua possessão. Passado este estágio, a história começa a caminhar pro final, caracterizando a superação da *provação suprema*, que inicia o caminho de volta na estrutura prevista por Vogler.

O estágio final é o capítulo 44, e uma vez suplantado, a narrativa de *Fahrenheit* apresenta, pela primeira vez, três linhas narrativas possíveis, configurando-se como um game hiperlinear. Dependendo da performance do usuário, há três *epílogos* possíveis no capítulo 45, que servem como uma contextualização de como fica o mundo depois da história acabada.

Além da linha narrativa do protagonista, vale salientar, o mérito da narrativa do jogo está na construção da história: a estrutura mítica se materializa não apenas num único personagem, mas num grupo. Cada um, a exemplo de uma narrativa linear, mantém sua jornada individual. Entretanto, o número de interações opcionais durante o jogo causa algumas inconsistências no roteiro. Por exemplo, em determinada cena os policiais podem achar ou não a arma do crime, porém numa cena futura os agentes comentam que necessariamente encontraram o objeto.

Após visualizar o mapa narrativo de *Fahrenheit*, avaliamos que uma possibilidade real de escolha em relação à trama poderia deixar o game de fato hiperlinear, aumentando o número de caminhos a serem percorridos e eventualmente incrementando a relação do game com o usuário, permitindo-o jogar mais vezes. A imersão na narrativa, no entanto, é plena

e parece não prejudicar a performance do jogo. Sua relação formal direta com a linguagem cinematográfica talvez seja uma causa direta disso: a experiência lúdica se une à experiência de espectador, satisfazendo o usuário num nível adequado.

5. Conclusões

Notamos que um mapeamento narrativo pode ser uma excelente ferramenta não apenas para desenvolver um conceito criativo original, como também para avaliar um game, permitindo procedimentos que vão desde diagnósticos até sugestões para uma maior coesão narrativa, o que pode culminar numa melhor interação com o usuário.

Nossa primeira análise se restringiu a uma categoria rastreada dentro do conceito proposto. Outras análises de outras categorias podem ser igualmente úteis para uma melhor sistemática no processo criativo dos games, que é o nosso escopo maior.

Como desdobramentos deste estudo, pretendemos estudar parâmetros narrativos diferentes, testando outros modelos de mapas narrativos para, finalmente, incorporar estas ferramentas no processo de concepção e desenvolvimento de um game.

Referências Bibliográficas

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

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

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

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

FALCÃO, Leo et al. *Antepassados presentes: estruturas narrativas aplicadas à concepção de games*. Texto apresentado no 3º Congresso Internacional de Design da Informação, Curitiba, 2007.

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

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

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

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

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

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