

# Uma Máquina de Estados para Greimas

Me. Maurício da Silveira Piccini  
Doutorando em Letras, CAPES

Pontifícia Universidade do Rio Grande do Sul, Faculdade de Letras

## Resumo

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. 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-chaves:** hipertextualidade, jogos digitais, literatura infanto-juvenil, estrutura narrativa

### Contato:

mauriciopiccini@gmail.com

## 1. Introdução

A idéia abstrata de rede é a grande metáfora da teia mundial de computadores. Mesmo antes de se concretizar, 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 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.

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”.

A imagem do “hipertexto” como “rede” ou como “*Internet*”, no entanto, não é livre de falhas e trás 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 sua forma atualizada como linguagem<sup>2</sup> de programação, o HTML. Esses recursos foram encapsulados 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.

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

## 2. Fundamentos

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 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>3</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.

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 consequências 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;

<sup>3</sup> *Self* refere-se ao arquétipo principal de Jung, o centro da personalidade. O termo, raramente traduzido, é encontrado na Língua Portuguesa como “sí-mesmo”.

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).

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. 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 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 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 filmica.

Como explicado por Luiz Antônio Marcusch (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.

## 2.1. 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: *arbitrariedade das regras, finitude do tempo, finitude do espaço, representação de papéis e obrigatoriedade das regras*.

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 *preditibilidade*.

Preditibilidade 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 seqüência 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>4</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.

## 2.2. 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.

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>5</sup> do pensamento matemático: simplifica as funções transformando personagens do conto em incógnitas.

Propp obtém sete personagens: AGRESSOR, DOADOR, AUXILIAR, PRINCESA (e seu pai), MANDANTE, HERÓI FALSO e 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

<sup>4</sup> Ou “co-autoria” entre leitor e escritor

<sup>5</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.

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.

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.

Para aplicar o esquema de Greimas, 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.

### 3. Caminhos para a análise da estrutura narrativa hipertextual

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.

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.

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 analisar, 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.

### 3.1. 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.**

Tanto na proposta de Aarseth quando 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

cenar, 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.

### 3.2. 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.

#### 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 programação de um jogo digital para o desenrolar da trama.

#### 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.

#### 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.

#### 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.

#### 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.

#### 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.

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, 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.

#### 4. Conclusões

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 proações 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.

## References

- AARSETH, Espen J. No linealidad y teoría literaria. In: LANDOW, George P (Org.). **Teoría del hipertexto**. Barcelona: Paidós, 1997. pp. 71-108.
- 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 psicolinguística 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.
- VARNEY, Allen. Immersion Unexplained. Acessado em 13 de jul. de 2007. Disponível em: <<http://www.escapistmagazine.com/issue/57/22>>.