

Gestão Narrativa nos jogos digitais: Uma proposta

Alexandre Vieira da Silva¹

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo-PUCSP
SENAC-SP, Programa de pós graduação lato sensu em
games – São Paulo / SP
e-mail: alex.leewan@gmail.com

Luís Carlos Petry²

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo-PUCSP,
Deptº de Computação: PPG Tecnologias da Inteligência e
Design Digital, Brasil
e-mail: allestator@gmail.com

Resumo — O artigo discute a possibilidade do desenvolvimento de jogos digitais a partir da ideia de gestão narrativa e a presença de um narrador em tempo real intervindo no discurso da mesma. Apresenta o conceito de gestão narrativa contextualizando-o no âmbito dos jogos digitais. Parte da premissa da inserção de um interator, dotado das funções de narrar e atuar dentro do jogo, o qual tem a tarefa da gestão de ambientes tridimensionais imersivos e conduzir a narrativa com maior amplitude interativa e dramática. Apoia-se metodologicamente em dois elementos de base, os quais dizem respeito à questão da estrutura da narrativa aplicada ao meio digital, alinhando elementos clássicos da narrativa e do drama a novos conceitos como a narrativa procedural e particularidades da narrativa digital e investiga as possibilidades do interator/narrador dentro de uma nova estrutura de narrativa digital, na qual seja possível delegar à ele e ao jogador uma maior gama de possibilidades de sentido e narrativa.

Palavras-chave — Narrativa, Hipermídia, Interatividade, Tridimensional, Game .

I. INTRODUÇÃO

Estabelecido o game como mídia narrativa, faz-se necessário abandonar antigas discussões estagnadas e procurar as possíveis soluções para a criação de uma linguagem própria ao meio. Pode a narrativa interativa ter uma amplitude dramática mais compatível com seu potencial? São poucas as respostas encontradas até hoje que tragam mais sugestões práticas e palpáveis do que alusões a um futuro distante. Por mais que a hipermídia, e dentro dela o game como sua vertente narrativa mais efetiva, já não se apresentem a nós como novidade, ela é sem dúvida uma mídia nova e dotada de uma ampla abertura para experimentações, sendo assim, é hora de experimentar. Acrescentar novas possibilidades, mesmo que elas venham a fracassar, é mapear o ambiente mostrando onde é, e onde não é terreno seguro e assim promover o amadurecimento da mídia.

O conceito de gestão narrativa a ser apresentado trata da inserção de um jogador com a função de narrador, para que através dele a condução narrativa possa ser mais inteligente, flexível, espontânea e interativa. Dentro de tal proposta discutiremos problemas e possibilidades de viabilidade.

II. NOVAS MÍDIAS, ANTIGAS ESTRUTURAS

Mesmo apesar de algumas discussões antigas envolvendo ludologistas e narratologistas (discussão desgastada, mas ainda existente), podemos entender que atualmente o game está consolidado como mídia narrativa. Não é difícil perceber a relevância da narrativa nos grandes *blockbusters* da indústria mundial ou mesmo em criativos trabalhos independentes no universo dos games. A narrativa sempre foi importante para o homem como forma de expressão, estruturação de conhecimento e compreensão de suas relações com o universo:

“Assim, quando falamos da narrativa como forma de organizar a experiência, estamos pensando nela não como uma forma acabada, autoconsciente e deliberadamente artística, mas uma forma fluida, comunal, que emergiu nas sociedades orais a partir da necessidade vital de, pela linguagem verbal oral, dar sentido à experiência do vivido. Ong [1998] explica que, nas culturas primariamente orais, onde a escrita sequer é concebível, a narrativa serve para ‘unir o pensamento de modo mais compacto e permanente do que outros gêneros’. A tradição narrativa oral, portanto, nasce e se desenvolve em torno da necessidade de sistematizar a experiência em forma de conhecimento.” [1]

Visto a relevância cultural e existencial que a narrativa tem na história da humanidade, sempre presente nas diversas mídias na qual o homem teve acesso, naturalmente não poderia ficar de fora da hipermídia. Porém, algo diferente acontece na atual transição, a natureza estética dessa nova mídia traz aspectos e particularidades que não estavam presentes nas mídias anteriores, e mesmo se presentes, de relevância diminuta e pouco exploradas. Aliás, mais do que elementos pontuais diferenciados, a hipermídia se apresenta com uma estrutura de organização da informação diferente e isso tem gerado amplos desafios para que essa migração ocorra de maneira efetiva e se estabeleça como algo devidamente consolidado.

É natural que demore um tempo para que um novo meio construa sua própria linguagem e que antecedendo a esse momento ele se apoie em seus predecessores:

“O Cinema, por exemplo, inicialmente tratava-se de uma forma aditiva – uma espécie de combinação entre Fotografia e Teatro. Assim, inicialmente as produções neste meio se baseavam principalmente nos recursos expressivos destas linguagens, como a estrutura dos cenários e a disposição dos atores em cena no Teatro, ou o conceito de composição e enquadramento na Fotografia. Após um período de exploração formal, a linguagem cinematográfica passou a adquirir gradualmente uma identidade própria.” [2]

Características como a não linearidade, a navegabilidade e a interatividade trouxeram diversos questionamentos e desafios para alcançar a máxima potencialidade dessa nova mídia que contrapõe milênios de uma narrativa linear estabelecida na oralidade, na literatura e no cinema, mídias que apesar de muitas vezes se aventurarem a explorar tais características, não as tinham embutidas em sua estética.

Dentro da hipermídia, a narrativa encontrou no game eletrônico um espaço promissor e desde que essa união foi consumada, vários modelos se estabeleceram ao longo das últimas décadas, todos eles com suas vantagens e desvantagens, mas todas elas esbarrando no mesmo ponto fundamental: A base do game eletrônico é a interatividade e a base da narrativa dramática é a inevitabilidade e sendo assim chegamos ao “X” da questão: a simulação não pode ser capaz de enganar a fatalidade? Como o drama, que se faz pela inevitabilidade pode habitar uma mídia interativa que tem por característica dar a sua audiência o poder de escolha? Ou seja, como o inevitável pode existir se for possível evitá-lo através da escolha do interator? Como o narrador, acostumado a conduzir seu espectador sem qualquer interferência, pelo desenvolvimento de sua jornada, vivenciar o clímax de seu conflito e então entregá-lo ao conforto de sua resolução pode conviver com um ambiente onde seu espectador tem poder de negar os caminhos propostos? Como conciliar uma linha fechada de acontecimentos a liberdade de escolha? Como narrar quando o espectador não está na outra ponta, mas no centro, como parte estrutural da narração?

O game-designer Jesse Shell [3] trata como um sonho a ser alcançado: a possibilidade de uma narrativa interativa livre desses conflitos, mas afirma que tal sonho jamais poderá ser atingido “se continuarmos a imitar formas passadas de narrativa e jogabilidade”.

Sendo assim, é necessário que ampliemos nossa concepção do próprio conceito da narrativa, de sua função e que talvez mais do que tentar encaixar uma estrutura em uma mídia que não a comporta sem perder potencialidade (afinal, usar a hipermídia para produzir linearmente é como usar a TV apenas para ouvir músicas, ou seja, é possível, mas subutiliza-

se seu potencial), seja necessário rever as nossas relações narrativas e iniciarmos outro estágio.

“A evolução tecnológica e o contato das narrativas com as mídias digitais tornaram complexo o processo pelo qual o sentido se forma, na experiência do leitor em contato para com o texto. Não é só a localização material do objeto ‘narrativa’ que conta, mas sim a relação estabelecida entre o interlocutor e o objeto no acontecimento da história” [4]

III. EXPLORANDO NOVAS RELAÇÕES NARRATIVAS

Segundo Ryan [5], a narrativa é uma construção cognitiva, que é evocada por scripts mentais, que podem ser construídos com intuídos narrativos ou não. Ou seja, um texto pode ter sido criado com intuito de ser narrativo, mas não ter grandes capacidades de evocar imagens mentais narrativas, enquanto podem existir elementos sem pretensões narrativas dotadas de alta capacidade de evocar tais scripts. Tal capacidade de evocação Rayn chama de *narratividade*.

“É possível pensar em narrativas per se de baixa narratividade – textos fragmentários, onde é difícil criar uma relação de causalidade, como tantos da literatura pós-moderna, por exemplo – e não-narrativas de alta narratividade, ou seja, eventos que não foram construídos com o intuito de “contar uma história”, mas que, a despeito disso, são capazes de evocar na mente de quem os vê, lê ou mesmo os vive (ou, como defendemos, os joga), ricos scripts narrativos em termos de ações, agentes, relações causais, motivações, objetivos e afins” [1].

Diante de tal conceito, o de que a narrativa pode variar em seu valor de narratividade, e da compreensão da mesma como construção cognitiva e não apenas como um formato textual, é que podemos então reforçar a citação de Coutinho [4], de que a nova mídia traz um narrar pela relação estabelecida com o objeto dotado de narratividade e não mais com o simples contato com texto narrativo. Somos então levados a acreditar que experimentar formas narrativas que independem da verbalidade corresponde a experimentar sensações que evoquem *scrips narrativos* e descobrir tais sensações é um possível caminho para a emancipação narrativa dos jogos em relação ao cinema e demais mídias.

A grande dificuldade de se gerenciar os problemas narrativos dentro dos jogos advém da expectativa de encontrar neles soluções narrativas às quais já estamos acostumados por contato com as mídias anteriores. Como já referido, algo comum em momentos de transição, o que ligou cinema e teatro agora acontece com os jogos, que recorrem ao cinema por não entender como evocar por si só os scripts narrativos. Mas partindo dessa nova ideia de relação narrativa, podemos entender que os games tem um potencial enorme no que diz respeito a oferecer tais relações, pois ambientes navegáveis

tridimensionais são muito eficientes em evocar os tais scripts narrativos, através de si próprios, pela própria experiência sensorial e estética proporcionada pelos ambientes imersivos, evocada [6] pela interação coisica [7], a exemplo do que diz Petry:

“Como questão central para qualquer teoria e organização intelectual, a ‘questão da verdade’ está presente na investigação hipermediática tridimensional a partir da perspectiva da manifestação (*Anwesenheit*) própria dos objetos e ambientes tridimensionais que, em sua essência hipermediática, se constituem em estruturas interativas providas de sentido”. [8]

E não apenas do sentido da própria construção e existência do mundo tridimensional que emerge a narrativa, mas também através de ações ligadas a eles como a navegação, exploração e interação, que são as principais ações evocativas da narrativa emergente:

“Em vez de narração e descrição, o que pode ser melhor para pensar sobre os jogos em termos de ações narrativas e de exploração. Ao invés de ser narrado, o jogador tem de realizar tarefas para que a narrativa progrida: conversar com outros personagens que encontra no mundo do jogo, pegar objetos, lutar contra os inimigos, e assim por diante. Se o jogador não fizer nada, a narrativa pára. A partir dessa perspectiva, o movimento através do mundo do jogo é uma das principais ações narrativas. Mas esse movimento também serve um objetivo autossuficiente de exploração. Explorando o mundo do jogo, analisando seus detalhes e desfrutando de suas imagens é tão importante para o sucesso de jogos como *Myst* e seus seguidores, como progredindo através da narrativa. Assim, enquanto a partir de um ponto de vista narrativo, o jogo pode ser alinhado com as narrativas antigas que também foram estruturados em torno de movimento através do espaço, a partir de uma outra perspectiva que eles são exatamente o oposto. O movimento através do espaço permite ao jogador progredir através da narrativa, mas é também valiosa em si mesma. É um modo para o jogador a explorar o ambiente. Análise narratológica de descrição pode ser um começo útil para pensar sobre a exploração do espaço, em jogo de computador e outros objetos da nova mídia.” [9]

Navegar por um ambiente virtual é construir uma relação narrativa com o mesmo e uma relação muito particular e poderosa se comparada às outras mídias. Uma relação muito mais sensorial do que descritiva. Exemplificando, recorreremos a uma comparação entre cinema e game, mais especificamente entre o filme *O Senhor dos Anéis* [10] e *The Elder Scrolls V: Skyrim* [11]:

Ambas as experiências narrativas se baseiam em grandes mundos, mas através da linguagem cinematográfica temos em *O Senhor dos Anéis*, um contato recortado deste mundo, um contato selecionado. O cinema se utiliza de enquadramentos fotográficos e movimentos de câmeras como elementos de

construção de sua linguagem e, portanto, a experiência que temos é imersiva sim, porém contemplativa. As emoções que são despertadas acontecem pelo poder das imagens construídas. Nos encantamos com elas, são hipnóticas, fascinantes, belas, mas como em um show de mágica, o espetáculo é feito para ser contemplado, não podemos nos levantar, subir ao palco sem que haja o convite e interagir com o coelho e a cartola. O contato com aquele mundo é limitado espacial e temporalmente, e ele é editado nas duas instâncias. Não temos um mundo a ser explorado, temos recortes desse mundo a serem admirados. Uma jornada épica no cinema é cheia de idas e vindas, no tempo e no espaço, marcadas pelas decisões do diretor, decisões de que imagens representarão melhor as intenções narrativas.

Em uma jornada épica em *Skyrim*, o jogador se desloca no espaço, mas o fluxo temporal é constante, ele não salta indo e voltando no tempo como acontece nos cortes dos filmes, por exemplo, ele acompanha cada situação que o deslocamento oferece. Vivenciar o deslocamento é a experiência e não a seleção dos momentos relevantes como acontece no cinema. Aqui, o game oferece outro caminho para a evocação dos scripts narrativos, uma experiência diferente, mas não menos válida, já que a própria jornada é relevante, o deslocamento em si é o fato [8], o próprio ato, não permitido pelo cinema, de se levantar e explorar aquele universo é que constrói a experiência narrativa. Sentir o ambiente, a vegetação, as alturas, a tempestade, a força ou a profundidade das águas, o temor gerado pela ameaça da fauna local e a própria vivência do fluxo contínuo de tempo, tudo isso faz parte da experiência. Todos esses elementos são os evocadores dos scripts narrativos. Eles nos fazem temer, sentir a dificuldade da missão por experiência própria, nos frustrar, nos excitar, sentir raiva, alívio, tensão e através de tudo isso construímos a narrativa onde ela sempre aconteceu: na nossa mente (independente da mídia), mas desta vez, utilizando de novos elementos para realizar a tal construção cognitiva que Ryan [5] cita. Tudo isso é a narrativa.

A construção do ambiente nos jogos com proposta narrativa é efetivamente parte da construção narrativa. Construir um mundo com fertilidade narrativa é construir um mundo de relações narrativas abundantes. Um mundo narrativamente fértil é um mundo com alta intensidade de narratividade, é um mundo que cria condições favoráveis para relações que evoquem essas imagens mentais, que caracterizam o processo narrativo, de forma mais fluida e intensa e através da participação ativa da audiência.

“O texto ‘pede ao leitor que ele colabore ativamente’. O leitor, então, produz o texto”: uma vez que o texto é concebido como produção (e não como produto), ‘significação’ deixa de ser um conceito adequado. Logo que o texto é concebido como um espaço polissêmico onde os caminhos de muitos significados possíveis fazem intersecção, é necessário abandonar o status monológico e legal da significação e pluralizá-lo [Barthes 1981]. Ou seja, Barthes usa a questão da significação para se

referir ao texto como algo em produção, algo produzido tanto pelo leitor quanto pela linguagem do texto” [12].

IV. O CONCEITO DE GESTÃO NARRATIVA

Diante do que foi dito, podemos entender que explorar novas relações narrativas, potencializando a narratividade dos ambientes navegáveis pode ser um caminho para construção de uma linguagem narrativa própria aos jogos. Entretanto, buscar novas alternativas não significa abandonar a verbalidade, mas sim torná-la mais ligada ao meio, ou seja, mais interativa. Nesse ponto esbarramos em um outro problema: A limitação verbal.

Um dos maiores problemas envolvendo principalmente os jogos narrativos é a limitação verbal. As ações permitidas a um avatar de jogo são muito diferentes das que um personagem de um filme ou livro podem praticar. Na verdade, não são apenas diferentes, são extremamente limitadas se formos comparar. Personagens de jogos agem por meio de verbos de ação restritos, mais voltados a atividades físicas: correr, pular, saltar, chutar, voar, atirar, etc. Já personagens de mídias clássicas são capazes de explorar verbos mais intelectuais: dialogar, negociar, mentir, argumentar, reclamar, implorar, sonhar, etc. Podemos notar que tudo que acaba movendo as grandes tramas: a inteligência das personagens, não encontra meios de articulação nos jogos, que estão restritos a diálogos limitados ao que foi pré-estipulado na IA do jogo. Por mais refinada que ela possa ser, ainda é infinitamente mais limitada do que as possibilidades presentes no espírito humano.

“Porém, mesmo que a interação permitida seja alta e por mais que o jogador possa criar personagens e histórias dentro do jogo, essa criação sempre será conduzida por regras e limites de interferência impostos pelo software, o que constitui uma certa despotencialização” [13]

As restrições verbais são a principal causa dos jogos recorrerem constantemente à linguagem cinematográfica. Um exemplo claro é a morte de *Aerith* em *Final Fantasy 7* [14]¹. O vídeo mostra em seu primeiro minuto um trecho interativo, e nesse trecho, sendo as ações possíveis reservadas ao personagem *Cloud*. Elas resumem-se em andar e pular. Algumas falas acontecem sob o controle do motor do jogo e o jogador nada pode interferir no seu conteúdo. A partir de 1min e 10seg, inicia-se uma animação executada pelo motor do jogo (*maquinima*). Neste ponto já não temos interatividade alguma e a câmera fixa e a expressão entregue a movimentação corporal das personagens lembra algo teatral. *Cloud* retira a espada e a levanta para golpear *Aerith*, mas é repreendido pelos amigos e acorda de um visível transe. Após 1min e

30seg, o motor do jogo também se mostra limitado, pois agora expressões faciais serão necessárias para aumentar a dramaticidade e, a partir desse momento iniciam-se cenas pré-renderizadas (*cut scenes*). A partir deste ponto o jogo guia-se pelo cinema e mimetiza-o, com seus planos, cortes e movimentos de câmeras (sua linguagem). Sentimos o drama, nos emocionamos com a morte, mas em nada podemos interagir ou intervir, estamos entregues, expectadores. Imersos, podemos chorar ou esbravejar fora do jogo, mas não conseguimos verbalizar tais ações dentro dele, pois não temos recursos para tal.

O exemplo acima busca ilustrar o problema da limitação verbal e como ele nos faz recorrer a outras linguagens para solucioná-lo e evitando assim que o game busque em si próprio as soluções para tal limitação². No caso dos diálogos, somos prisioneiros das limitações da IA da máquina e de seus algoritmos criados para simular inteligência, quando na verdade esse não deveria ser o papel da máquina. O ideal nessa relação narrativa entre homem e máquina é que cada um faça aquilo que sabe fazer de melhor, logo, que o computador nos fascine com seus mundos navegáveis fantásticos e que nós pensemos dentro deles e, assim, cada um cumprindo o seu destino. Uma hipótese que poderia ser colocada é que não necessitaríamos deixar à máquina, no presente estado da arte, a tarefa de simular as decisões narrativas, nem a de articular os diálogos, pois humanos podem muito melhor cumprir esta tarefa. Trata-se aqui de uma questão de otimização de recursos dentro dessa relação complexa da narrativa digital.

As máquinas são ótimas para gerar ambientes virtuais e podem nos oferecer mundos de maneira muito inteligente, e muitos jogos se criaram e se fortaleceram a partir deles. MMORPGs como *World of Warcraft* não possuem um enredo narrativo único, não contam a história de um herói em específico, não se prendem a uma linha narrativa única, eles oferecem seus mundos a milhares de jogadores e dessa interação emergem milhares de linhas narrativas distintas. Esses milhares de jogadores decidem para onde vão, o que falam, com quem falam e fazem isso muito bem, uma vez que dentro desse ambiente, se relacionam com inteligência equivalente e dessa forma podem simular e articular relações sociais dentro desse lugar fantástico, e isso, por mais avançado que possam ser os computadores, softwares e jogos, eles ainda não são capazes de fazer tão bem quanto a inteligência humana. Esse é um interessante modelo de relação onde cada um oferece o que tem de melhor. A entrega de tais universos

² Nesse sentido as nossas observações vão ao encontro das colocações realizadas por Galembeck [15], quando este nos diz que: “para que a narrativa pudesse se desenvolver mais naturalmente, misturando-se de forma orgânica às ações do jogador, seria preciso que este fosse capaz de participar ativamente de conflitos mais complexos do que matar ou morrer. Mais do que a resistência vital de seu personagem, os fatores que fazem dele um ser humano único também precisariam estar a seu alcance, serem manipuláveis, variáveis, passíveis de agressão e dignos de proteção”.

¹ A Morte de *Aeris* em *FF VII*: Vídeo Online. disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=Wx3duFYCcho&feature=related> – acesso em 20/09/2012.

fantásticos, somada a pré-disposição dos jogadores em imergir nesses mundos em busca de “aventuras”, estimula o nascimento de histórias. Seria o modelo ideal, mas a questão é que em sua grande maioria, as histórias geradas refletem a ação da massa, da interação entre os grupos, dos movimentos sociais dentro do jogo, das guildas formadas, das alianças, dos castelos tomados, dos grupos vitoriosos, dos grupos derrotados; Podem emergir de tais ambientes histórias do surgimento e queda de governos e dinastias, mas não dramas focados em um indivíduo. A narrativa não é personalizada, mas massificada. A condução de uma jornada individual é algo que as mídias tradicionais poliram e refinaram durante décadas, mas que o jogo ainda não consegue conduzir com alto grau de interatividade. Mas levantamos a seguinte questão: E se o narrador pudesse estar no ambiente virtual, em tempo real e como uma figura viva representada no contexto do jogo, para ajudar ao herói em sua jornada, por acaso teríamos alguma situação diferenciada?

A ideia aqui defendida a qual atribuímos o termo *gestão narrativa* implica justamente na inserção da figura de um narrador em tempo real na experiência narrativa interativa e, a tal jogador/narrador caberia a proposta da gestão narrativa.

Se observarmos o narrador no meio digital, a figura que ele representa, podemos perceber que a ele, dentro do atual contexto dos jogos digitais, cabe o papel do narrador tradicional, aquele que irá entregar a linha pronta, que se responsabilizará pela narrativa embutida, aquela que já está lá antes do jogador, antes da interação. É como se todos os outros elementos da narrativa sofressem mudanças significativas dentro desse novo meio: o espectador vira interator, o ambiente torna-se um metaverso, o tempo ganha novas dimensões, mas o narrador continua o mesmo. Inserir-lo adequadamente dentro de uma mídia interativa é devolver as decisões narrativas a inteligência humana, a quem ela deve pertencer, não apenas porque ela pode desempenhar esse papel de maneira melhor que máquina, mas porque nós gostamos e queremos narrar dentro dessa nova mídia.

“A coerência dos enredos não viria da inteligência artificial da máquina, mas da seleção, justaposição e organização consciente de elementos realizada pelo autor. Para ele, a capacidade procedimental do computador faria disso simplesmente, um tipo a mais de instrumento” [16].

Ao ligarmos um narrador ao mundo digital a gestão narrativa pode ser realizada por uma natural inteligência, uma vez que as decisões principais serão tomadas por um sujeito humano interessado no jogo e na progressão da narrativa em construção. Cabe a ele o termo gestor, pois não é função dele criar elementos, mas administrar o mundo que lhe é entregue a fim de mediar relações narrativas entre os jogadores, o ambiente e ele mesmo.

Já existiram tentativas de incluir a figura de um narrador dentro do ambiente digital, mas a grande referência para tal

inserção é a do mestre de RPG clássico (RPG de mesa ou *tabletop*), um exemplo dessa tentativa é o game para PC *Vampire-The Masquerade Redemption*[17], baseado no RPG de mesa, *Vampiro – A Máscara*. A falha do game, bem como o da maioria das outras tentativas de incluir a figura do narrador no RPG digital foi o comum engano de confundir a função do narrador com a função do *level designer*, entregando ao narrador o poder de criar mundos, e entregue a essa tarefa, o narrador não cumpre sua principal função: *narrar*.

O mestre do RPG de mesa é sempre um exemplo de liberdade criativa dentro de uma estrutura narrativa, que seja interativa e colaborativa (modelo tão sonhado dentro do RPG digital). Por conta disso é muito comum que se busque migrar o papel do mestre para meio digital, e quando essa tentativa ocorre, geralmente comete-se um grande erro, o de se tentar criar funções equivalentes em mídias de matérias-primas e processos não equivalentes. Exemplificando: O mestre de RPG cria através de articulação verbal, logo, não há limites para os seus “poderes”, pois sua matéria trabalha com acesso direto aos signos presentes na mente do jogador. Se ele disse que o jogador está diante de um “castelo maravilhoso”, imediatamente a mente do jogador irá lhe mostrar um castelo maravilhoso. O narrador digital não tem esse poder.

Um dos tipos mais interativos de jogos digitais narrativos existentes são os MUDs. Seu amplo alcance verbal implicava no fato de ser um jogo baseado em texto. Mesmo o sistema sendo limitado para reconhecer um número determinado de palavras, ainda assim, esse número de possibilidades, que é infinito no RPG de mesa, é muito maior do que as possibilidades verbais oferecidas em um mundo virtual tridimensional representado visualmente. A construção de tais mundos é o resultado de um trabalho colossal de compilação linguística e taxonômica e, principalmente, a criação de um avatar descritivo que permita uma articulação verbal maior. Para exemplificar o problema, podemos representá-lo na seguinte situação: Em um jogo de RPG de mesa, o Mestre descreve o seguinte desafio:

Mestre: Houve um desabamento na caverna, você está preso lá dentro por uma pedra muito pesada que bloqueou a passagem.

Jogador: Estou com meu cajado?

Mestre: Sim, está.

Jogador: Uso ele como alavanca e tento remover a pedra.

Mestre: Você consegue e está livre.

Usar o cajado como alavanca é algo inesperado, de engenhosidade, permitido pela infinita gama de possibilidades que a articulação verbal permite. No caso de um MUD, acrescentar a base de dados a função de alavanca ao cajado e suas consequências é algo relativamente simples, mas em um jogo visual, implica que o cajado tem que existir como objeto dentro desse mundo, sua função para tal tem que ter sido programada e animações que simulem tal ação tem que existir

para representá-las. Trata-se aqui de um caminho muito mais oneroso. Adaptar a arte do jogo para comportar uma ampla variedade de intervenções é algo extremamente custoso [18]. E mesmo que tal variedade seja oferecida, o seu gerenciamento lógico comporta uma complexidade astronômica, pois quando uma personagem tem muitas ações em um jogo, é comum que muitas delas sejam subutilizadas e até esquecidas. Lidamos aqui com fatores ligados inclusive com a curva da memória. Não somente os desenvolvedores podem ter de lidar com astronômicas listas de correlações a serem implementadas, bem como o jogador tende a esquecer de muitas das possibilidades com as quais entra em contato no jogo.

Diante de tais fatos, tentar reproduzir o Mestre do RPG de mesa acreditando que ele é a figura que pode conduzir com liberdade a narrativa digital é ignorar que o mestre do RPG de mesa só cria mundos porque eles podem ser feitos apenas de palavras, poder que ele não terá dentro do RPG digital. Sendo assim, o perfil do condutor narrativo não é o de criador de mundos, isso cabe ao *level designer* ou a qualquer outro profissional envolvido no trabalho de *Worldbuilding*. Cabe ao narrador digital criar relações narrativas entre o jogador, o mundo e ele mesmo. Portanto, volto a enfatizar: ele não deve estar presente para criar elementos, mas sim para gerir os elementos já existentes dentro de um mundo previamente criado para inspirá-lo narrativamente, ou seja, um mundo dotado de narratividade, um mundo construído para ter “fertilidade narrativa”. Exemplificando: Pense em um quarto vazio, com escritas indecifráveis nas paredes, uma pequena janela da qual é possível visualizar duas luas e no teto desse quarto há uma cadeira presa de cabeça para baixo. Visualizando tal imagem percebe-se quantas perguntas ela nos faz? Observe a fertilidade narrativa de tal ambiente: Que lugar é esse? A visão das duas luas me faz pensar que pode ser um mundo fantástico, ou outro planeta, ou um sonho, ou outra dimensão; a cadeira no teto me traz também outra série de questões: a gravidade é diferente ou ela está presa? O que ela faz ali? O que ela significa? Assim também, justificar a escrita na parede pode render várias explicações, ou seja, esse ambiente grita por uma história que lhe dê sentido, ele é fértil, e um narrador hábil terá prazer em justificá-lo, podendo inclusive fazer isso várias vezes e encontrar diferentes histórias para tal lugar. Isso é ambiente criado para evocar scripts narrativos, dotado de narratividade, de fertilidade narrativa e pronto para abrigar um narrador.

Como já foi dito, os mundos tridimensionais tem sua função narrativa evocando os scripts narrativos, mas a amplitude narrativa que buscamos implica a inclusão da verbalidade e da articulação das relações humanas, suas motivações e exploração de valores, e isso é algo que atualmente só a inteligência humana pode conduzir devidamente, então, porque não o narrador estar presente para conduzir a experiência em tempo real? Há papel e espaço para este novo narrador no mundo digital dos jogos. Entretanto o caminho desenhado para conduzi-lo até seu posto ainda não

foi construído em virtude da falta de convenções e ferramentas adequadas.

V. DA NARRATIVA CLÁSSICA A NARRATIVA PROCEDIMENTAL

Visto que é possível se deparar com tentativas da inserção da figura do narrador equiparando-o ao que seria o mestre de RPG de mesa dentro do meio digital, e percebendo que tal prática não se estabeleceu muito provavelmente por não oferecer a liberdade que ela buscava simular, pergunta-se: como criar as tais convenções e ferramentas para a inserção de um narrador que realmente tenha poder de condução da trama?

Sugerimos que nossa investigação comece por dois elementos base: estrutura e método. Ou seja, o mapeamento de padrões gerenciáveis da estrutura narrativa e uma ferramenta eficiente para gerenciar tais padrões.

Atualmente, muito se fala da aplicação da narrativa procedural ou procedimental aos games. Antes de nos aprofundarmos, a definição para ambos os termos vem de algo que se efetua ou realiza através de um procedimento preestabelecido, um método.

O problema é que acreditar que apenas fornecer um “playground” digital ao jogador e esperar a narrativa emergir de suas ações interativas com o ambiente é novamente subutilizar os potenciais da narrativa procedimental. Janet Murray [16] explora o assunto de forma a expô-lo como um meio para a criação de um sistema de contar histórias. Mas ela não aponta apenas para o futuro em suas explanações, ela busca no passado estudos que diagnosticaram tais padrões:

“Hoje sabemos que obras enciclopédicas e densamente elaboradas, como a *Ilíada* e a *Odisseia*, foram produzidas não por um único gênio criativo, mas pelo esforço coletivo de uma cultura de histórias contadas oralmente que empregava um sistema narrativo altamente baseado em fórmulas” [16]

A autora chega a afirmar que “composições orais podem até nos proporcionar um algoritmo para produção de histórias multiformes” [16] e baseado nisso ela recorre ao trabalho do russo Vladimir Propp, famoso entre os narratologistas por analisar os componentes básicos do enredo dos contos populares russos visando identificar os seus elementos narrativos mais simples e indivisíveis. Utilizando-se de uma amostra de 450 contos, Propp [19] escreveu a *Morfologia do conto maravilhoso* (lançado em 1928, mas que só gerou impacto e polemias na década de 60), no qual são apresentadas 31 funções que seriam a espinha dorsal dos contos selecionados. Vinte um anos mais tarde (1949), o americano Joseph Campbell [20], estudioso em mitologia e religião lança seu famoso trabalho: *O herói de mil faces*, no qual expõe as ideias de *monomito* e da *jornada do herói* que podem ser resumidos em 12 passos. Ambos os trabalhos

debruçam-se sobre inúmeras histórias e trazem como resultado uma estrutura base, uma fórmula de se contar histórias que foi, e que comumente é usada até hoje, gerando amostras de sucesso em diversas mídias, de como tal estrutura é eficiente em alcançar a audiência (as series cinematográficas *Star Wars* e *Matrix* são apenas dois dentre vários exemplos que se apoiam em tal estrutura).

Diante de tais fatos, temos: de um lado uma mídia que tem por pilar de sustentação o aspecto procedural e do outro lado sistemas narrativos modulares que há séculos vem sendo aplicados entre povos e culturas diferentes através de diferentes mídias. Não é difícil visualizar a possibilidade de fusão de ambas. Mas embora seja possível visualizá-la, não podemos afirmar que seja tarefa simples, até porque, se fosse, já teria sido feito há mais tempo. A questão não é apenas encaixar a estrutura modular a mídia, mas entender que como mídia narrativa interativa a construção é colaborativa, cabe então, além do estabelecimento da estrutura modular adequada ao meio, a criação das convenções que estabeleçam entre narrador, “co-narrador” (jogador) e máquina, a quem cabe a responsabilidade de agência sobre quais módulos.

Nosso estudos propõe o a seguinte estrutura, baseada na divisão modular de Campbell e Propp, no paradigma dos 3 atos de Syd Field [21] e no papel de agência das partes envolvidas (narrador, co-narrador e máquina):

Módulos Narrativos:

1 – CONHECER O HERÓI

(ATO I - INÍCIO OU APRESENTAÇÃO):

A - Apresentação / NARRADOR

B - Chamado / NARRADOR

C - Recusa do chamado / NARRADOR x CO-NARRADOR

2 – NEGOCIAÇÃO: Convencer o herói

(Ato criado para o meio digital, pode ou não acontecer dependendo da escolha do co-narrador)

D- Convencido a partir / NARRADOR x CO-NARRADOR

E - A partida / CO-NARRADOR

3 – PROVAR O HERÓI

(ATO II - MEIO OU CONFRONTAÇÃO):

F - Conflitos / MÁQUINA e/ou NARRADOR x CO-NARRADOR

G - Vitória / MÁQUINA e/ou NARRADOR x CO-NARRADOR

H - Provação / MÁQUINA e/ou NARRADOR x CO-NARRADOR

4 – RECOMPENSA DO HERÓI

(ATO III - FIM OU RESOLUÇÃO):

I - Recompensa / NARRADOR e MÁQUINA

J - Retorno / CO-NARRADOR

K - Transformação / NARRADOR e MÁQUINA

L - Descanso do herói / NARRADOR e MÁQUINA

VI. O MÉTODO: ENCONTRANDO AS PRIMITIVAS

“Brenda Laurel, que vê o computador como um ambiente inerentemente teatral, propôs um sistema de ficção interativa supervisionado por um dramaturgo que modelaria a experiência a partir do arco de ascensão e queda do drama clássico (...). Embora Brenda Laurel tenha clamado insistentemente pelo desenvolvimento de tais sistemas desde a década de 80, até agora eles têm recebido pouca atenção, talvez porque isso exigiria uma colaboração entre escritores e cientistas da computação mais estreita do que a existente hoje” [16: 191-192].

Em seu livro, *Hamlet no Holodeck*, Murray aponta caminhos para a inserção do narrador na experiência digital interativa, mas levanta o problema da ausência de ferramentas adequadas para isso. Uma ferramenta que entregasse as decisões narrativas à inteligência humana e que fosse capaz de decompor a estrutura narrativa em elementos basilares, em estruturas gerenciáveis e alternáveis. Tratam-se aqui de variáveis de controle estrutural, as quais Murray chama de ‘primitivas’, ou: “blocos básicos de construção de um sistema de composição de histórias” – algo que pudesse ser entendido como *puzzles narrativos* que, ao mesmo tempo são intercambiáveis e articuláveis entre si.

Tendo tais unidades já mapeadas no âmbito narrativo, temos já a visão de uma estrutura gerenciável. Mas não basta apenas a estrutura narrativa ser decomposta, é necessário que essa ferramenta não caia na mesma problemática da tentativa realizada por *Vampire-The Masquerade Redemption* [17]: A sobrecarga do Mestre (ou no caso, do narrador) na gestão narrativa. Nesse sentido observamos a necessidade metodológica de decompor outros tipos de elementos que vão além das estruturas narrativas. São eles elementos que permitem o controle estético da experiência, dado que eles estarão diretamente ligados às sensações de quem há de vivenciar a narrativa. Ora, imaginemos então que tais primitivas agora devam acontecer não apenas em âmbito estrutural narrativo, mas também em âmbito operacional a fim de elas forneçam as variáveis para o controle estético da experiência. Assim, para evitar que a ferramenta se torne algo demasiadamente complexo e sem condições práticas de manipulação, dado que a preocupação do narrador deve ser com a história e não sua ferramenta, afinal, seja ela qual for,

ela tem que ser apenas uma ferramenta, caso contrário, o autor deixa de ser um autor para tornar-se um operador desse sistema. Para evitar esse risco, as primitivas têm de ser muito bem definidas e cuidadosamente alocadas.

Primitivas criadas para agir em âmbito estético são primitivas criadas para permitirem o acesso a elementos de natureza mais pragmática e imediata a ação narrativa, que difere um pouco das primitivas estruturais que chamaremos de módulos narrativos (*Introdução, Negociação, Confrontação e Resolução*), definidos anteriormente. O que queremos dizer com esses elementos estéticos, mais práticos e imediatos em relação a experiência narrativa são elementos mais sensoriais como luz (possível controle da intensidade e cor), som, acesso para exploração, inserção de itens e interpretação de avatares.

Mesmo com um sistema de gerenciamento em módulos narrativos, a história pode ser previamente montada. Assim como o mestre do RPG de mesa tem estruturado o objetivo da busca proposta aos jogadores, mesmo que tudo possa mudar ao longo do jogo, o narrador digital pode preparar situações que ele oferecerá aos jogadores durante a partida antes dela começar (utilizando os módulos narrativos). Todas as mudanças que ocorrem no decorrer da partida (jogo) tem que ser resolvidas em tempo real e essas seriam as decisões estéticas a serem tomadas pelo narrador digital também em tempo real (utilizando os módulos operacionais). Diferente de qualquer outra mídia onde o narrador escreve, filma, desenha, e não está lá quando a experiência acontece, o narrador digital tem que estar presente ‘orquestrando’ a narração, decidindo, interpretando, participando através dessas decisões estéticas, e a partir da interpretação de personagens.

A fim de ilustrar os aspectos metodológicos aqui apresentados iremos fornecer um exemplo: suponhamos que um jogador visite um quarto. Ele está claro, a luz é branca e intensa. O narrador dialoga com o jogador e explica a ele a situação e necessidade de ir buscar um elemento situado no ponto oposto ao mapa (elemento esse escolhido e posicionado lá pelo narrador) e que ele deve depois retornar ao mesmo quarto. Enquanto o jogador realiza a tarefa proposta (que pode até mesmo ter seu grau de desafio aumentado pela inserção de puzzles e NPCs por parte do narrador ao longo do caminho), o narrador pode alterar as propriedades da luz do quarto, em intensidade e cor. O quarto agora tem uma luz baixa e avermelhada. O jogador volta, o quarto é o mesmo, mas a sensação causada pela mudança da luz é completamente diferente. Percebemos que o mesmo ambiente é capaz de produzir percepções sensoriais completamente diferentes através da simples mudança da luz. Tal movimento de decisão foi do narrador: ele decidiu os parâmetros e as necessidades para o deslocamento, ele determinou o grau de desafio, ele decidiu através da mudança estética do ambiente que aquele momento é mais tenso. Acrescente ao autor a possibilidade de alterar o som, de inserir um elemento, ou um adversário, ou de

interpretar um avatar e ele terá elementos primordiais para conduzir a narração.

Atualmente existe a tecnologia capaz para que seja desenvolvida tal ferramenta de interação. Mas a questão para seu desenvolvimento implica em como decompor as primitivas em elementos primários dentro de cada possibilidade e, antes disso, entender e definir quais seriam essas possibilidades: luz, som, inserção de elementos, restrição de acesso? Quais seriam os elementos que permitiriam o narrador gerir o ambiente e dele extrair a narrativa, visto que ele já foi construído para ser um ambiente narrativo?

Acrescentando aos módulos narrativos já citados anteriormente, que dentro da estrutura operacional também podemos entendê-los como módulos de gestão da história, queremos também sugerir as primitivas de controle operacionais e classificá-las do seguinte modo:

Módulos Operacionais:

Módulos estéticos (gestão do ambiente): luz (intensidade e cor), som (volume e temas como tristeza, alegria, tensão, etc.);

Módulos de inserção (gestão de motivação e desafio): inserção de itens motivadores (ex.: chave que permite um acesso específico ou anel que dá status), inserção de NPCs (inimigos com IA como obstáculos ou desafio), inserção de puzzle;

Módulos de interpretação (gestão de conflito): Avatares de arquétipos clássicos (ex.: o mentor, o ajudante, a donzela) que possam ser interpretador pelo narrador a fim de conduzir a trama e gerar os diálogos.

Essas sugestões constituem o esboço inicial do que entendemos ser o ponto de partida para a construção de uma ferramenta que pode inserir o narrador como gestor do ambiente digital interativo. Tendo ele controle dessas variáveis, possivelmente terá em suas mãos “as cores primárias para pintar seu quadro” junto ao com o jogador.

VII. CONCLUSÃO

Muito se discute sobre os potenciais da narrativa aplicada aos jogos. A discussão é antiga, mas pouco se evoluiu. Poucas são as soluções efetivas para os problemas até aqui encontrados. A maior parte das soluções buscadas diminui a participação efetiva no narrador na experiência, pois busca o desenvolvimento de algoritmos para que a máquina tenha autonomia de gerenciar a história sozinha, porém de maneira convincente. A questão é que a máquina ainda está longe de fazê-lo com o mesmo brilhantismo que a mente humana, e mesmo que pudesse fazê-lo existe um fato que nunca podemos ignorar: Apreciamos contar histórias e desejamos contá-las nessa nova mídia também; queremos participar; queremos

estar lá, presentes e ativos como nas histórias que contamos aos outros.

O presente artigo não tem a pretensão de se colocar como a solução para uma nova forma narrativa, mas sim de instigar novos caminhos, novas possibilidades a serem exploradas dentro desse contexto fascinante, mas entregue ao comodismo da indústria que prefere se ancorar em portos seguros oferecidos pelas mídias tradicionais a navegar em águas desconhecidas, sendo que a história nos ensina que foram em águas desconhecidas que sempre alçamos nossas maiores descobertas. Obviamente, é compreensível que o mercado não se arrisque, produzindo obras cada vez mais cinematográficas e explorando de maneira pífia o potencial interativo da mídia, pois a indústria de jogos consolidou-se como uma das mais lucrativas do planeta, logo, enquanto lucrar, não vai querer se mover para caminhos diferentes daqueles que são certeza de lucro.

Navegar em águas desconhecidas, trazer o novo, redescobrir no novo o inaudito da tradição, experimentar, buscar novas possibilidades, são todas tarefas que cabem aos pesquisadores e desenvolvedores desse novo meio. Como desenvolvedores de games independentes, capazes de visualizar nos games a abertura de uma forma de expressão mais pessoal, delicada [22] e sem precedentes, sempre afeita a novas descobertas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] R. Gomes. “Narratologia & Ludologia: um novo round”. In: SBgames, 2009. Disponível em: www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21_09.pdf. Acesso em: 02 de set.
- [2] D. P. Ferreira, G. S. Prado (2012). “Narrativas Procedurais e Interativas: as Novas Estratégias de Criação e a Expressividade do Digital”. Revista Comunicación, Nº10, Vol.1, PP.201-210. ISSN 1989-600X
- [3] J. Schell. A Arte do Game Design: o livro original. Rio de Janeiro, 2011: Elsevier.
- [4] P. Coutinho. “O Labirinto e o Novelo. Entrelaçamentos entre Jogo e Narrativa nos Jogos Multiplayer Online”, 2008. . In: II Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura. São Paulo: PUC-SP, 2008. Disponível em: [http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/PedroCardos o Coutinho.pdf](http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/PedroCardos%20o%20Coutinho.pdf). [Acesso em 13 de Abril de 2009]
- [5] M. Ryan. Narrative across Media: The Languages of Storytelling, Lincoln, London: University of Nebraska Press. 2004
- [6] S. Turkle. The Second Self: Computers and the Human Spirit. Simon and Schuster, 1984.
- [7] M. Heidegger. O que é uma coisa? Rio de Janeiro. edições 70, 2002
- [8] L. C. Petry. “Topofilosofia: o pensamento tridimensional na hipermídia”. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica. Orientação do prof. Dr. Sérgio Bairon). São Paulo. PUCSP, 2003;
- [9] L. Manovich, The language of the new media. The MIT Press, 2002.
- [10] Lord Of The Rings: The Fellowship of the Ring (2001). Direção: Peter Jackson. Produção: Peter Jackson, Barrie M. Osborne, Tim Sanders, Fran Walsh. Distribuição: New Line Cinema. Nova Zelândia.
- [11] The Elder Scrolls V: Skyrim (2011). Bethesda Game Studios. EUA: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Skyrim>
- [12] T. Falcão. “Afiml, Quem Protagoniza as Fábulas de Hoje? Texto, Narrativa e Produção de Sentido em MMORPGs”. In: SBgames, 2011. Disponível em: www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult4_09.pdf. Acesso em: 02 de set. 2011
- [13] M. Braga, R. H. Silva. “O jogo das narrativas: encadeamentos narratológicos do game The Sims”. In: Compós. 2010. Disponível em: <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/496/439>. Acesso em: 02 de set. 2011
- [14] Final Fantasy, VII, (1997), Square Enix, Japão: http://en.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy
- [15] G. Galembeck. Conflito: A base da dramaturgia aplica aos games. SBgames, 2007. Universidade Federal de São Carlos, Departamento de Artes e Comunicação, Brasil <http://www.sbgames.org/papers/sbgames07/gameandculture/full/gc3.pdf> - acesso em 10/08/2012
- [16] J. Murray. Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural, UNESP, 2003
- [17] Vampire -The Masquerade Redemption (2000), Desenvolvedor: Nihilistic Software, publicação: Activision. Califórnia/ EUA: http://en.wikipedia.org/wiki/Vampire:_The_Masquerade_%E2%80%93_Redemption
- [18] R. M. Araújo, G. L. Ramalho. “Narrativa e Jogos Digitais: Lições do RPG de Mesa”, 2006 Disponível em: <[http://www.cin.ufpe.br/~rma3/Narrativa%20e%20Jogos%20 Digitais%20\(Poster\)%20Raony%20 Araujo.doc](http://www.cin.ufpe.br/~rma3/Narrativa%20e%20Jogos%20Digitais%20(Poster)%20Raony%20Araujo.doc)> Acesso em: 02 de set. 2011
- [19] V. Propp. Morfologia do conto maravilhoso. Editora: CopyMarket.com, 2001
- [20] J. Campbell. O herói de mil faces. Editora Pensamentos. São Paulo, 1997
- [21] S. Field. Manual do Roteiro. Objetiva. Rio de Janeiro, 2001. ISBN 85-7302-044-X
- [22] J. Swirsky , L. Pajot. “Indie game; the movie”. BlinkWorks. Canadá. 2012.