

O papel do diálogo para ampliação interativa em jogos narrativos

Alexandre Vieira da Silva* Denis Keniti Nishiguchi Marvin Oliver Schneider
João Carlos Neto

SENAC-SP, Brasil

RESUMO

O presente trabalho discute o papel do diálogo em jogos narrativos e como ele pode ser usado para dar amplitude interativa aos jogos, inserindo possibilidades, que hoje, são pouco exploradas. A intenção é propor métodos e ferramentas para incorporar diálogos espontâneos, livres das restrições de IA, como elemento de gameplay, tornando-o componente basilar na construção de uma narrativa interativa e colaborativa que conduza a experiência do jogo. Introduzir a livre articulação verbal às possibilidades interativas pode ampliar significativamente as possibilidades de uma experiência narrativa mais abrangente, participativa e que explore mais as características e potencialidades da mídia.

Palavras-chave: Diálogo, Game, Narrativa, Interatividade, Gameplay.

1 INTRODUÇÃO

A presença narrativa nos jogos eletrofônicos é um fato consolidado. Mas é fácil notar que ela se apoia nas convenções herdadas de outras mídias e que em muitos momentos não consegue atrelar a sua estrutura a principal característica dos games: interatividade. Pautada principalmente na linguagem cinematográfica, momentos mais complexos da narrativa muitas vezes se apresentam com uma pausa na interatividade, ou um momento de interatividade extremamente rasa, dando ao jogador papel condutivo, mas não construtivo no processo narrativo. Há vários pontos a serem discutidos em relação às dificuldades de se desenvolver uma narrativa mais interativa, Shell [18] torna isso bem explícito, mas um aspecto em particular norteia a discussão do presente trabalho: as restrições verbais. A maior parte das ações de interação são físicas (andar, correr, pular, etc), já o diálogo, a articulação verbal, que é livremente desenvolvido em qualquer outra mídia narrativa, e é recurso de extrema utilidade e relevância para a construção de tramas complexas, nos games, em relação às possibilidades interativas, fica restrita às limitações da IA ou a funções táticas.

A busca pela ampliação das possibilidades interativas do game é ao mesmo tempo, a busca pela compreensão profunda da sintaxe da linguagem e dos potenciais que a mídia pode alcançar, uma vez que, ainda nova e extremamente complexa, apresenta-se como algo aberto a experimentações e possibilidades. Brenda Laurel [8], na década de 90, já acenava a possibilidade de maior amplitude interativa nas propostas de narrativa dentro da hiperídia, assim

como Janet Murrey [12], ambas apontando a um horizonte de possibilidades, mas também sinalizando a ausência de ferramentas e processos para se alcançar tal horizonte. O caminho é realmente complexo. Não apenas pela ausência de ferramentas, convenções e processos, mas também por conflitos de linguagem. Jesper Jull [6] declara que a estrutura narrativa como conhecemos é incompatível com o formato da mídia pertinente aos games eletrônicos. Jesse Shell [18], não é tão extremista, mas afirma que há conflitos significativos nessa relação e que a solução para tal conflito ainda é distante e que dependerá de soluções muito inteligentes.

Visto que, apesar de tais conflitos, game e narrativa tem sua união consolidada pelo mercado (tanto de mainstream quanto no cenário indie), é importante caminhar em direção a resolução de tais conflitos, afim de que a mídia seja mais explorada e desenvolvida proporcionando uma experiência narrativa mais imersiva e interativa.

O presente trabalho discute a possibilidade da inserção do diálogo como elemento de gameplay, permitindo assim a adição de verbos de interação, tornando o jogador mais participativo na condução narrativa do game, consequentemente, ampliando as possibilidades interativas da estrutura narrativa atrelada ao mesmo. Para testar tal aplicação, será necessária a construção de uma estrutura adequada, que pode ser compreendida em seus maiores detalhes através do seguinte trabalho: A função do narrador como agenciador narrativo em ambientes tridimensionais imersivos em games de RPG [19].

A seguir, o trabalho inicia discutindo a estrutura necessária para o desenvolvimento da experiência, bem como o conceito narrativo em que se apegamos para tal construção e, através dele, os espaços que o diálogo pode ocupar para ampliar as possibilidades interativas; no item 3, o fundamental papel do diálogo para o desenvolvimento da narrativa em outras mídias e como ele acaba, de certa forma, conflitando com a interatividade quando inserido em contexto narrativo dentro dos games, ou quando não se apresenta em formato limitado, acaba restrito a funções táticas e não narrativas; no item 4, verifica-se as possibilidades e os canais possíveis para a inserção do diálogo como elemento de gameplay dentro da estrutura proposta e como encontrar efetividade em tal inserção através da compreensão das camadas de informação existentes no processo de comunicação; no item 5, discute-se os processos e métodos encontrados para implementação da proposta, em seguida, conclui-se o trabalho com as observações dos resultados alcançados, apontamentos pertinentes e futuro do projeto.

*e-mail: alexandre.vsilva@sp.senac.br

2 A BUSCA POR AMPLITUDE INTERATIVA NOS JOGOS NARRATIVOS

A presente proposta, busca no diálogo interativo um meio para a ampliação do poder de agência [12] do jogador, mas tal método funciona apenas como um recurso a favor de um projeto mais amplo, com o mesmo objetivo. Portanto, para minimizar os principais problemas: evitar uma narrativa massificada e decisões narrativas entregues a inteligência artificial, o jogo, onde o módulo de diálogo será inserido terá características muito particulares.

Resumidamente, o jogo proposto é um RPG, (que conforme citado na introdução, pode ser compreendido com maior detalhamento em trabalho anterior [19]) onde existe um jogador com a função de gestor narrativo, tal jogador é o responsável por criar a história, para isso ele tem as seguintes possibilidades a seu dispor: determinar missões, interpretar personagens assumindo avatares de sua escolha, inserir itens e desafios e selecionar luz e som dos ambientes, tudo isso em um mundo tridimensional imersivo, compartilhado com ele e com os demais jogadores, onde todos participam ativamente da construção narrativa.

Dentro de tal proposta, o diálogo é fundamental. Toda a estrutura criativa depende da articulação verbal para a criação de novas histórias, pois tal criação depende basicamente da ressignificação dos signos disponíveis no ambiente e da articulação das relações entre os personagens controlados pelo jogador narrador e os personagens controlados pelos demais jogadores. A possibilidade de narrar e de dialogar livremente é o elemento que interliga todos os outros transformando as partes em um todo narrativo, compondo novas histórias a cada reorganização dos elementos.

O modelo sugerido por Ryan [16], propõe que a narrativa é uma imagem mental criada pelo leitor em resposta a um texto, mas tal construção é um processo comum de relação com o mundo e, portanto, a caracterização da narrativa se dá pelos seguintes pontos:

1. É necessário um mundo preenchido com objetos e personagens;
2. Esse mundo deve ser afetado por mudanças (acidentais ou premeditadas) que criem uma dimensão temporal que coloquem o mundo narrativo no fluxo da história;
3. A construção do texto deve permitir conexões interpretativas de objetivos, relacionamentos, propósitos e motivações associados aos eventos narrados.

Essa rede dá coerência aos eventos e os transforma num enredo. A questão é que, se nos apegarmos ao modelo proposto por Ryan, podemos entender que o meio interativo fornece campo para o surgimento de cada um dos pontos apresentados, o diferencial são as formas como ele há de propiciar as relações entre os fatos e as construções entre as conexões. Baseado em tal modelo, o item um pode ser preenchido pelo mundo tridimensional criado para o jogo; o item 2 pode ser provocado pela interação entre os jogadores; e o item 3, pode ser adicionado através da narração e dos diálogos, sendo ele o grande responsável pela movimentação e condução da narrativa.

Como tal estrutura não é comum aos jogos comerciais disponíveis atualmente, para validar e experiência de inserção do diálogo como elemento de expansão das possibilidades interativas em contexto narrativo, trabalha-se atualmente na criação da estrutura citada.

Com a construção de tal estrutura, espera-se ter ambiente adequado para os devidos testes, a fim de verificar a efetividade da proposta apresentada.

A seguir, discute-se a importância do diálogo no desenvolvimento de tramas complexas em outras mídias e como ele

se restringe a uma baixa interatividade ou a funções táticas quando atrelado aos games.

3 RELEVÂNCIA DO DIÁLOGO NA NARRATIVA E SUA BAIXA INTERATIVIDADE NOS GAMES

Rasos ou profundos, descritivos ou expressivos, os diálogos são momentos frequentemente presentes nas narrativas. Alguns escritores argumentam a favor do diálogo através do fato deles aumentarem o vínculo com o leitor e darem voz ativa aos personagens, revelando mais deles quando lhes dá espaço para exporem seu ponto de vista e sentimentos. Às vezes uma situação que seria muito longa ou complexa de se explicar por meio de descrições, pode ganhar mais fluência e acessibilidade através do diálogo. Platão expunha sua complexa filosofia através de diálogos, no livro O Poder do mito, de Joseph Campbell [2], temos transcrita toda a entrevista de Campbell ao jornalista Bill Moyers e acompanhamos suas reflexões sobre o casamento, o sacrifício ritual, os nascimentos virginais, a trajetória do herói, e até os personagens heroicos do filme 'Guerra nas estrelas' através das conversas bem-humoradas entre os dois, isso torna mais “leve”, descontraído e consecutivamente, torna toda a discussão envolvida mais acessível.

Não apenas as narrativas literárias, mas o cinema também tem nos diálogos um recurso poderoso de imersão. O diretor americano Quentin Tarantino tem a fama de inserir em seus filmes diálogos “afiados”, alguns, sem relação direta com a trama do filme, cumprem a função de aproximar o espectador dos personagens, como se todos pudessem fazer parte daquela conversa descontraída e de tema acessível, a exemplo da discussão em torno da música Like a Virgin da cantora Madonna, no filme Cães de Aluguel (1992) ou do divertido diálogo sobre a nomenclatura dos lanches americanos em Paris, em Pulp Fiction (1994). Mas, uma vez que os diálogos são tão importantes em mídias narrativas mais tradicionais, como eles são tratados nos jogos eletrônicos com foco narrativo?

Estudiosos como Jesper Jull [6] questionam a incompatibilidade dos formatos narrativos da mídia tradicional e da mídia interativa, as diferentes formas como tempo e espaço são trabalhadas em ambas, e em como essas diferenças contribuem para acentuar o paradoxo entre controle e drama, (também citado por Shell [18], que diz que no drama encontra-se a inevitabilidade, mas como confrontar-se com o inevitável em uma mídia interativa onde existe a opção de evitá-lo?). Tudo isso os fazem questionar a mídia como suporte narrativo:

“Quando algo é interativo - como um jogo - a interatividade tem que ser agora, quando o jogador faz uma escolha. Mas a narrativa tem uma característica básica de estar sobre o passado de alguma coisa. Do mesmo modo, o espaço é tratado diferente: jogos de computador sempre criam espaços, onde o jogador pode se movimentar, mas narrativas são muito focados em pular espaços desinteressantes; uma viagem só é descrita quando algo realmente acontece [...]. O jogo de ação para computador funciona em tempo real, sob o controle constante do jogador. É uma característica da narrativa que constitui, como tal, que o tempo do narrador e o tempo da narrativa estão distanciados. E que qualquer romance levanta questões da identidade e conhecimento do narrador. Essa relação entre o narrado e o narrador é um dispositivo importante da novela. Mas o jogo de computador não concorda com esta divisão temporal entre o tempo do narrado, do narrador e da leitura: No jogo de computador, esses três tempos são fundidos a um único momento. Isto significa que o jogo de computador não permite as interessantes variações na relação entre narrador e narrado” [6].

Embora considere de extrema pertinência as observações de Jull, a presente pesquisa não acredita que a desassociação entre o tempo do narrado, do narrador e da leitura, seja um problema narrativo dos

videogames, mas uma característica a ser explorada, e nesse ponto, o diálogo atende perfeitamente ao tempo contínuo dos videogames, seu desenvolvimento espontâneo, natural, em *real time* acompanha o fluxo temporal dos games, tornando cada momento dedicado a ação de dialogar, uma ação relevante, ou a criação da trama ou ao fortalecimento das relações.

Um bom diálogo costuma agradar mesmo quem não participa dele ativamente, acompanhando-o apenas como ouvinte, como expectadores de uma entrevista na TV ou no rádio. Mas no caso dos jogos eletrônicos, qual o tratamento deve ser dado aos diálogos em uma mídia interativa? É possível acreditar que o interator, no momento dos diálogos, deva também portar-se como expectador assim como nas mídias tradicionais, mesmo estando ele em uma mídia interativa? Que grau de interatividade lhe é permitido?

“A possibilidade de reapropriação e de recombinação material da mensagem por seu receptor é um parâmetro fundamental para avaliar o grau de interatividade...” [Lévy 1999:79]

Baseada na parametrização de Pierre Levy sobre a interatividade, podemos observar que muitos jogos oferecem nenhum, ou baixíssimo grau de interatividade quando se trata de diálogos. Em sua grande maioria, os jogos de mainstream posicionam os jogadores de forma passiva em relação aos diálogos, que por sua vez são exibidos na maior parte das vezes em linguagem cinematográfica, ou em texto de mínimo nível interativo, onde cabe ao jogador apenas a tarefa de avançar a leitura. RPG é o gênero que mais tentam atribuir interatividade aos diálogos, dada sua natureza de tentar ser um representante eletrônico do antigo jogo de interpretação de personagens (RPG de mesa), ele costumeiramente tenta, em alguns momentos, permitir ao jogador escolher entre possibilidades pré-definidas de respostas (ex.: A série The Witcher ou o game The Walking Dead, de 2012).

Se voltarmos à definição de Levy, não há apropriação de conteúdo, mas sim um jogo de decisões de caminhos limitados pelas possibilidades impostas pelo game, apenas um jogo simples de escolhas, não um espaço reativo de articulação de linguagem. Por sua vez, tal espaço é encontrado em alguns gêneros de jogos, sendo o principal deles o MMORPG e o MOBA. Nesses jogos, pequenos grupos ou até mesmo milhares de pessoas, interagem em um ambiente virtual tridimensional imersivo, onde o diálogo é livre, visto que a interação é com inteligência equivalente, não limitada às restrições da IA do jogo. Mesmo diante de um ambiente altamente narrativo, onde há recursos para articulação verbal irrestrita, o diálogo entre os jogadores de ambos os gêneros de games, são em sua grande maioria funcionais e táticos, voltados quase que exclusivamente as estratégias de jogo, com mínima participação ou interferência no contexto narrativo do game, isso porque a narrativa proposta por tais gêneros é massiva e emergente, ela nasce da ação dos jogadores e narra o movimento de grupos, não há uma drama pessoal, não há espaço para uma jornada solitária, não há uma proposta de construção narrativa colaborativa, a diversão está em vencer, diferente do RPG de mesa, onde a diversão está em vivenciar uma história.

É complexo propor experiência similar ao RPG de mesa em meio digital, pois abandonar os diálogos empobrece a narrativa e abandonar a interatividade empobrece a mídia. O ideal seria diálogos interativos, irrestritos, participando da construção narrativa, como elemento basilar de sua construção e condução. Incorporar os diálogos como elemento de gameplay ampliaria as possibilidades interativas e diminuiria significativamente as restrições verbais que limitam a interatividade narrativa nos jogos.

Em seguida, analisam-se quais os possíveis canais de comunicação de um diálogo e como a informação se distribui entre eles, buscando através de tais dados, possíveis estratégias para alcançar o objetivo de tornar o game mais interativo explorando as possibilidades de ampliação verbal proporcionadas pelo diálogo.

4 MAPEANDO OS CANAIS

Para que o diálogo possa ser inserido como elemento da mecânica de jogo, é importante analisar o seu espaço dentro do todo, e os recursos disponíveis para a viabilização de sua inserção de modo a permitir o máximo de interação e expressividade. A inserção do diálogo como proposto, não é apenas uma questão de reconhecer a sua relevância à narrativa, mas de avaliar o quanto ele pode ser relevante como elemento de ampliação das possibilidades interativas do jogador. Lembrando que, na maior parte dos jogos, a interação do jogador é amplamente restrita a verbos físicos de atuação, como: correr, pular, atirar, puxar, empurrar, etc. Uma narrativa complexa precisa de uma amplitude verbal que se estenda além de atuações físicas, um sistema de interação que permita ao jogador a articulação verbal proporcionará a ele inputs de atuação mais complexo como: mentir, argumentar, convencer, ironizar, etc. As possibilidades de interação com a construção narrativa se tornarão muito mais refinadas com a inserção do diálogo, dessa forma, ganha a narrativa, mas também ganha a mídia.

Considerando a possibilidade de inserção do diálogo conforme a proposta, na forma de texto (por se tratar de um input mais acessível a diversas plataformas), é importante analisar como torná-lo efetivo, logo, analisar mais detalhadamente o processo de comunicação e como encontrar canais que deem fluência aos seus principais componentes.

Segundo Albert Mehrabian [10], se entendermos a comunicação numa perspectiva global, podemos considerar: 7% comunicação verbal + 38% entonação vocal + 55% expressões faciais. Ou seja, em sistemas de mensagens, onde apenas palavras em texto são trocadas, nos faltam canais para comunicar os outros 93% de informações que ficam de fora, vagos, devido à ausência de inputs para esses canais nas interfaces de chats. Em sistemas de trocas de mensagens textuais instantâneas, os emoticons são elementos que cumprem o papel de atribuir contexto e expressão a determinados textos, mas são recursos limitados, o presente projeto acredita que tais canais podem ser ampliados.

Dentro desses 93%, encontramos os seguintes termos: cinestesia, paralinguística e proxêmica. Sendo: cinestesia a informação passada através do corpo, por linguagem corporal e expressões faciais; paralinguística, a entonação, volume e pausas da voz; e a proxêmica, que está ligada a proximidade corporal, ao respeito ao espaço físico pessoal. O projeto tentou contemplar os conceitos possíveis de serem inseridos, considerando que o experimento usará texto como base de troca de informações entre os jogadores. Desta forma, buscou-se um canal sinestésico de expressão através das animações faciais e corporais do avatar (pelo fato do experimento não tratar o som ainda, a paralinguística ficou de fora nesse momento) e tenta-se experimentar uma situação proxêmica através a aproximação da câmera, limitando o avatar a expressão facial apenas.

Através da ampliação dos canais de informação, as possibilidades de comunicação tornam-se mais completas e refinadas, por exemplo: pode-se expressar ironia através da

combinação de um texto que comunique tristeza somada a uma expressão facial que expresse alegria. Tal possibilidade também é possível com o uso de emoticons, por exemplo: “Estou muito triste por ter sobrado tanto brigadeiro 😊”, mas a mensagem pode se intensificar com o uso de mais canais e o aumento do nível de redundância reduz as possibilidades de ruídos na comunicação, ou seja, comunicar o mesmo texto, mas com expressão corporal proveniente da animação do avatar reforçado pela expressão facial do mesmo, trará muito mais intensidade e efetividade ao processo de comunicação.

Tais possibilidades poderiam tornar mais próximo o conceito de interpretação de personagens, que é tão efetivo no RPG de mesa, mas apenas uma analogia no RPG digital, visto que nos mesmos, não interpretamos nossos avatares, apenas customizamos e gerenciamos a sua evolução, mas raramente podemos falar por eles, expressar livremente seus sentimentos e pensamentos, ou quando podemos, isso acaba sendo uma informação sem muita relevância na construção narrativa do jogo. Acrescentar um canal de expressão mais amplo poderia trazer ao meio digital uma experiência mais efetiva de role-playing.

No próximo item, apresenta-se o módulo contruído para tentar viabilizar os testes da proposta discutida.

5 EXPERIÊNCIA

Para materializar o método proposto, sugere-se um modo de jogo específico para a ação de dialogar, uma espécie de chat, mas como espaço para atuação do avatar, vamos chamá-lo de “modo diálogo”. Quando dois personagens se aproximarem, um pode convidar o outro para dialogar, se o outro aceitar, a interface destacará o avatar (plano médio), a caixa de texto para input e a caixa de texto com o histórico da conversa e o texto que é dito no momento (figura 5). A inserção desse modo é justamente para destacar a ação de dialogar, isolando este ato em uma interface específica. Na maior parte dos jogos multiplayer, diálogo e ação acontecem paralelamente, na presente proposta, o diálogo é a ação e, nesse momento, o jogo é interpretar.

Para que tal modo fosse gerenciável, buscamos inicialmente encontrar uma raiz administrável de expressões que pudessem dar ao sistema flexibilidade e amplitude nas possibilidades expressivas sem torná-lo complexo demais, dificultando ou retardando a operacionalização do modo diálogo. Paul Ekman [3] propõe 6 expressões básicas, cuja mudança de intensidade ou mescla entre elas pode gerar uma série de outras expressões. Scott McCloud [11] ilustra brilhantemente tais possibilidades:

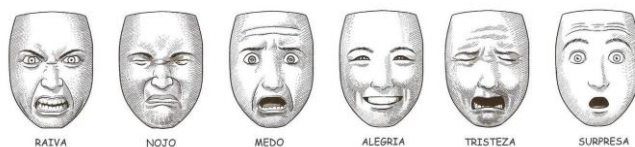


Figura 1 - expressões básicas: raiva, nojo, medo, alegria, tristeza e surpresa

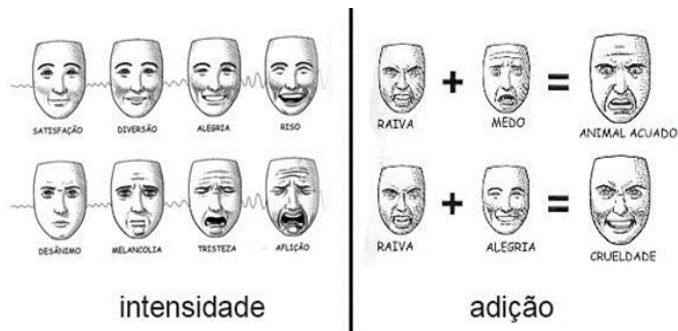


Figura 2 - Exemplos de variações por intensidade e adição

Utilizando essas informações para compor a base de expressões, o rosto do avatar foi animado e programado para variar em dois níveis de intensidade de cada expressão, também foi programado para combinar 2 expressões diferentes. Para combinar o texto com a expressão desejada, o campo de input do chat foi equipado com botões contendo as 6 expressões base, não existe um botão enviar apenas (figura 5), os botões de expressão cumprem tal função, exemplificando: se escrito no campo de envio o texto “Você veio”, para que ela seja enviada, é necessário selecionar com qual expressão ele será dito, sendo assim, o mesmo texto pode ser externado através de qualquer uma das 6 expressões básicas ou, se nenhuma selecionada, uma expressão neutra.

As expressões faciais compõem um primeiro nível de intensidade de comunicação, para ampliar o nível de redundância e consequentemente diminuir os ruídos do processo, um segundo nível foi adicionado através de expressão corporal. O corpo do avatar foi animado gesticulando segundo as 6 expressões base e uma expressão neutra. Acompanhado os botões de expressão, existem botões que determinam o envio daquela expressão em sua intensidade máxima. Para tornar a expressão ainda mais evidente, uma terceira informação foi adicionada, a cor do fundo muda segundo a expressão selecionada. Exemplificando: uma expressão com nível máximo de comunicação terá o avatar alterando sua expressão facial; se expressando corporalmente segundo a expressão selecionada; e com a cor de fundo alterada para intensificar a mensagem (figuras 3 e 4)

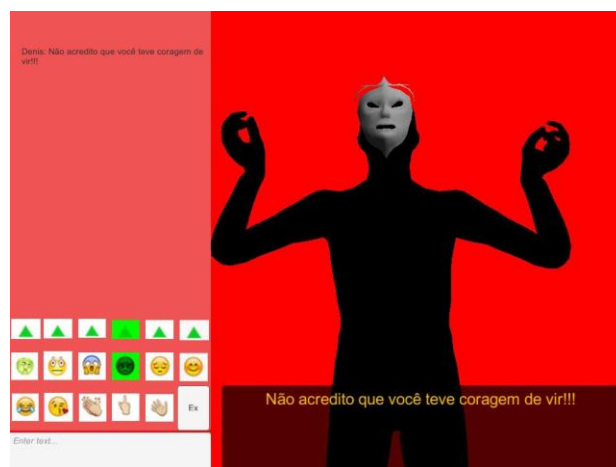


Figura 3 - O mesmo texto com interpretações diferentes: “Não acredito que você teve coragem de vir!” – Raiva

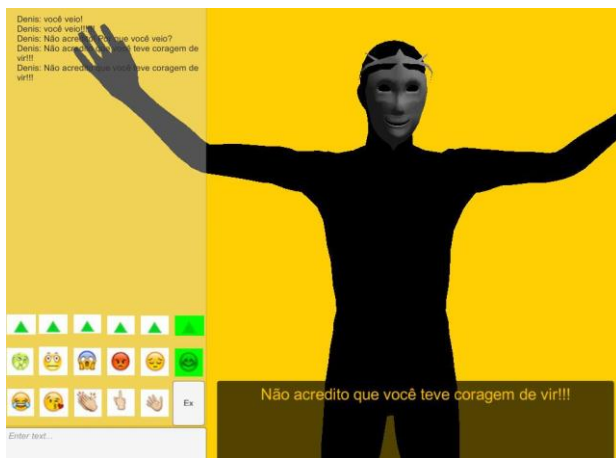


Figura 4 - O mesmo texto com interpretações diferentes: "Não acredito que você teve coragem de vir!" – Alegria

A interface do modo diálogo ficou dividida da seguinte forma:

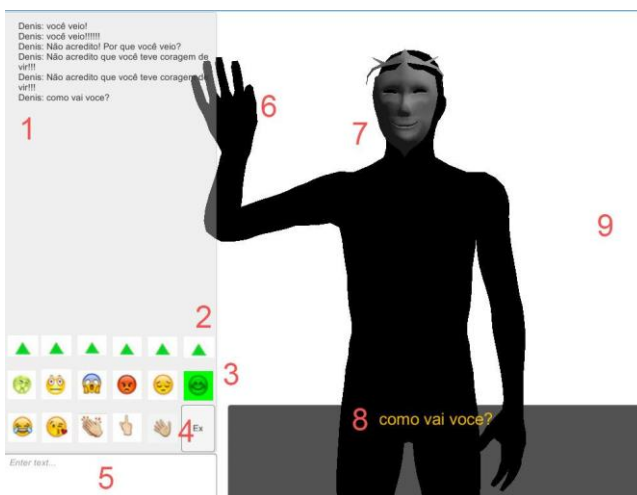


Figura 5 - Interface

- 1 - Histórico do chat;
- 2 - Eleva as expressões à intensidade máxima;
- 3 - Seleciona as expressões;
- 4 - Envia uma animação;
- 5 - Área de input de texto;
- 6 - Nível 2 de expressão: corporal;
- 7 - Nível 1 de expressão: facial;
- 8 - Texto que está sendo dito;
- 9 - Nível 3 de expressão: cor de fundo.

Acredita-se que o modo diálogo permita o exercício da interpretação, visto as diferentes formas que um mesmo texto pode ser expresso, intensificando ou misturando expressões.

Houve sempre uma preocupação com a fluidez e naturalidade do diálogo, para isso, cada expressão tem três ciclos de expressão corporal que são mescladas aleatoriamente para diminuir a sensação de repetição e robotização do avatar. Outra medida tomada em favor da fluidez do texto é que cada expressão pode ser digitada, permitindo que o jogador não precise usar os botões para se expressar, por exemplo, ao digitar o texto: "olá :)", o avatar reagirá com a expressão de alegria. As pontuações para as expressões tentaram seguir alguns padrões comumente usados na internet, sendo:

:) feliz
:(triste.
>.< raiva
o.o espanto
o.O medo
=s nojo

Para oferecer mais naturalidade ao diálogo e aumentar o grau de expressividade, algumas animações foram adicionadas, sendo que elas podem também ser combinadas com as expressões base. São elas: beijo, insulto, riso, palmas e tchau.

Em uma tentativa de simular um nível de expressão proxêmica, é possível aproximar a câmera e comunicar-se apenas com expressões faciais, dando a conversa um tom mais intimista.

A intensão é que a mecânica operacional do modo diálogo, uma vez que possa realmente proporcionar maiores possibilidades de interpretação, tenha fluência dentro da dinâmica de jogo, de modo que, mesmo sendo uma interrupção da ação, não seja uma interrupção da interatividade, proporcionando uma livre participação do jogador no desenvolvimento narrativo do game, uma vez que, neste modo ele não está restrito a interações de ação física, mas sim, interações de articulação verbal, que terão um potencial interativo amplamente maior.

6 CONCLUSÃO

Para que fosse possível avaliar todas as possibilidades sobre a eficiência do diálogo como elemento de expansão das possibilidades interativas em contexto narrativo, seria necessário que outros módulos do projeto já estivessem concluídos. Infelizmente, ainda caminha-se para a construção de um protótipo mais completo, com a reunião de todas as soluções estudadas até aqui. De qualquer forma, no que se refere à inserção do modo de diálogo, as expectativas são animadoras, visto que o experimento já demonstra resultados interessantes em relação as possibilidades de interpretação de personagens mesmo sendo experimentado apenas textualmente.

De uma maneira geral, o dialogo ainda flui com alguma dificuldade devido ao tempo que temos que aguardar enquanto o outro digita, acreditamos que algumas animações que preencham esse tempo possam minimizar o problema, mas a interação de jogador e personagem é forte, podendo o jogador realmente se expressar segundo a sua proposta de interpretação. A capacidade de expressão de texto faz o diálogo ser algo mais divertido e ganhar espaço dentro da dinâmica do jogo, é possível, parar para conversar e ainda assim continuar jogando, uma vez que tais diálogos são parte da construção do jogo.

Problemas com a fluência do dialogo poderiam ser eliminados com o uso de outras tecnologias, visto que o projeto se utilizou da troca de texto para realizar a experiência na condição mais restrita possível detre as possibilidades tecnológicas. Há outras tecnologias que podem resultar em experiências ainda mais completas de comunicação e interpretação de personagens, como por exemplo, a troca de áudio, permitiria a atuação via voz, o que adicionaria

aspectos de paralinguística ao processo de comunicação, ou ainda, o processo de tracking facial, que tem se mostrado cada dia mais acessível (é possível executá-lo com sensores como o Kinect, do X-box 360 ou X-box one) e com resultados surpreendentes (sistema tracking facial desenvolvido pela Disney:

<https://www.youtube.com/watch?v=MMa2oT1wMIs>). Com a troca de voz entre os jogadores e captura e transferência de movimentos faciais para o avatar do jogo, a interpretação de personagens no modo diálogo se livraria de qualquer limitação, ou melhor, atrelaria as limitações apenas à capacidade de atuação do jogador e não ao suporte tecnológico.

Conclui-se que a busca por amplitude interativa nos jogos narrativos pode sim encontrar nos diálogos um aliado, mas isso não mudará os formatos hoje disponíveis, tal recurso pede um gênero, pede convenções e processos, que criarão novas experiências, abrirão novas portas e apontarão para novas possibilidades, como é pertinente a uma mídia tão aberta a experimentações.

REFERÊNCIAS

- [1] R. Caillois. *Man, Play and Games*. Urbana e Chicago: University of Illinois Press. 1961 (2001).
- [2] J. Campbell. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Cultrix, 1992.
- [3] P. Ekman; W.V. Friesen; P. Ellsworth. *Emotion in the Human Face: Guidelines for Research and an Integration of Findings (General Psychology)*, Pergamon, 1972.
- [4] V. Gosciola. *Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas*. São Paulo: editora SENAC, 2003 |
- [5] J. Huizinga. *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1950 (2001).
- [6] J. Juul. *A Clash between Game and Narrative. A thesis on computer games and interactive fiction*. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/thesis/>>. Acesso em: 02 de set. 2011
- [7] R. Koster. *A Theory of Fun for Game Design*. Paraglyph Press, 2004.
- [8] B. Laurel. *Computers as Theatre*. Reading, MA, USA: Addison-Wesley Publishing Company, 1991
- [9] P. Levy . *Cibercultura* (Tradução Carlos Irineu da Costa) São Paulo: Editora 34, 1999.
- [10] A. Mehrabian. *Silent Messages* (1st ed.). Belmont, CA: Wadsworth, 1971
- [11] S. McCloud. *Desenhando quadrinhos*. M.Books. 1ª Edição. 2007
- [12] J. H. Murray. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural, UNESP, 2003.
- [13] V. Propp. *Morfologia do conto maravilhoso*. Editora: CopyMarket.com, 2001
- [14] M. Ryan. *Narrative and Digitality: Learning to Think With The Medium*. In: PHELAN, J. E, 2007
- [15] P. Raninowitz. *A Companion to Narrative Theory*. Oxford: Blackwell Publishing, 2005
- [16] M. Ryan. *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln, London: University of Nebraska Press. 2004
- [17] K. Salem & E. Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press, 2003.
- [18] J. Schell. *A Arte do Game Design: o livro original*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010
- [19] A. V. SILVA. *A função do narrador como agenciador narrativo em ambientes tridimensionais imersivos em games de RPG*. Simposio brasileiro de jogos e entretenimento digital, São Paulo, 2013. Online. Disponível em:
- [20] http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cd/_Alexandre_SilvaCD_2013.pdf
- [21] [20] R. Tompaskow & P. Weil. *O Corpo Fala*. Edição 59, Editora Vozes, 1973