

# A função do narrador como agenciador narrativo em ambientes tridimensionais imersivos em games de RPG

Alexandre Vieira da Silva<sup>1</sup>

PUC-SP: Tecnologia da Inteligência e Design Digital – São Paulo / SP

e-mail: alex.leewan@gmail.com

**Abstract**— *Além de discutir o atual panorama da narrativa nos games, o trabalho propõe um experimento que busca oferecer um caminho de maior amplitude interativa e dramática a narrativa aplicada aos RPGs digitais. A proposta visa a inserção de um jogador com a função de narrador para conduzir em tempo real uma experiência narrativa dentro de um ambiente tridimensional imersivo. Para que tal inserção seja efetiva, discute a importância da construção de uma ambientação tridimensional dotado de fertilidade narrativa e os caminhos para que a tal gestão narrativa seja possível por parte do jogador com a devida função, discutindo estruturas, convenções e métodos que viabilizem tal experimento.*

**Keywords**— *Narrativa, Hipermídia, Interatividade, Tridimensional, Game, Drama.*

## I. INTRODUÇÃO

A empolgação gerada pelas possibilidades narrativas da hipermídia nos anos 90 não encontrou correspondentes dentro dos formatos na qual hoje ela se apresenta através daquilo que se consolidou como a sua principal vertente narrativa: Os jogos digitais. Apesar de se apresentar com estruturas e formas diversificadas, a narrativa ironicamente, parece não encontrar dentro de uma mídia cuja interativa é nativa, a sonhada liberdade de interação dentro da experiência narrativa. Gerenciar as complexas possibilidades da mídia sem perder-se e ainda assim explorando seu máximo potencial; Conter a explosão combinatória diante das possibilidades multilíneas e zelar pela unidade da trama, mesmo quando ela se subdivide exponencialmente; Superar a limitação verbal que restringe a ação do interator; Não se deixar escravizar pelas limitações da inteligência artificial da máquina em relação as decisões narrativas, são alguns dos inúmeros desafios da narrativa aplicada aos jogos.

Não que a narrativa presente hoje nos games não apresente seu valor, mas é fácil notar que o potencial narrativo da mídia é pouco explorado, entregue a soluções rápidas e dependente de linguagens já consolidadas como o cinema, o que impede que o games desenvolva uma linguagem narrativa própria e pertinente a sua potencialidade.

É sobre tal discussão que o trabalho se desenvolve e busca discutir diversas questões:

- Pode a introdução da *função Narrador* tornar um game tridimensional mais denso, dramático e valorizar a narrativa garantindo a ela mais unidade?
- Pode uma experiência narrativa oferecer a liberdade gerada pela interação e ainda assim preservar a dramaticidade das escolhas pré-definidas ao longo do processo de construção narrativa?
- O ambiente tridimensional pode ser fundamental como elemento construtivo dentro do processo da narrativa colaborativa? Como?
- Como o RPG pode ter uma versão digital que respeite sua principal característica, a interpretação de personagens, e não se resume ao gerenciamento de caracteres como acontece hoje nos RPGs digitais atuais?

Todas as possíveis respostas a essas perguntas podem levar a novos e diferentes panoramas sobre a aplicação da narrativa no ambiente hipermidiático e sua exploração como elemento dramático nos games.

## II. AMBIENTE TRIDIMENSIONAL

A pesquisa nasceu de um experimento anterior que buscava a hibridização de linguagens dentro da hipermídia. Foi criado um jogo que buscava misturar o formato do RPG de mesa, quadrinhos e sistemas de trocas de mensagens instantâneas. O game consistia em um mestre e um jogador criando uma história colaborativamente através de uma interface de quadrinhos, onde o mestre tinha o poder de inserir elementos dentro do quadro, montando-o segundo sua vontade e enviado ao jogador que ao recebê-los tinha que interpretar o seu personagem para assim conduzir a história. O mestre podia inserir elementos gráficos no quadro como novos personagens, balões de fala, escolher o ambiente, etc. Mas podia também inserir elementos interativos e controlar o som da cena. Isso garantia ao mestre um certo controle sobre a possibilidade de percepção daquele quadro.

A experiência gerou resultados muito interessantes, mas um problema de interface foi detectado. O fato do narrador ter que manipular elementos em um superfície bidimensional, em

certos momentos exigia que o mesmo se portasse como um diagramador da cena, o que extrapolava as suas funções, que deveria se resumir a condução narrativa. Detectar tal problema, fez com o que o ambiente tridimensional fosse a primeira hipótese de solução, pois havendo um ambiente tridimensional navegável pré construído, não haveria a necessidade de construção do ambiente por parte do mestre a cada proposta de nova cena o que evitaria a quebra do fluxo narrativa, visto que, um vez que a história é construída em tempo real, era extremamente oneroso conduzir a narrativa e construir os quadros sem que o jogador sentisse essa quebra, já que as vezes tinha que esperar o narrador se pronunciar para agir e o mesmo estava ocupado construindo quadros.

Desta forma, o ambiente tridimensional inicialmente se apresentava como uma solução para um problema de interface, mas conforme o amadurecimento da pesquisa, percebeu-se que não se trata apenas de um erro de interface, visto que algumas tentativas de inserção da figura do mestre dentro de ambientes tridimensionais já existiam, mas falhavam pelo mesmo motivo, atribuíam a ele funções muito onerosas de construção do ambiente, mas agora através de elementos tridimensionais, tarefa que novamente competia com a obrigação de condução narrativa, ou seja, o problema inicial que parecia ser a interface desdobrou-se em dois pontos:

- A relevância do trabalho de construção de um ambiente tridimensional para o sucesso da experiência narrativa;
- Os processos para a inserção do narrador no ambiente tridimensional;

Vamos ao primeiro ponto. Uma vez que observamos que o mesmo erro acontecia em suportes tridimensionais e bidimensionais, porque o ambiente tridimensional ainda se mantém relevante para o aperfeiçoamento da experiência? Até aqui, a pesquisa deparou-se com as seguintes questões: Ryan [1] afirma que a narrativa é uma construção mental cognitiva que pode ser evocada não apenas por textos com intenção narrativa, mas até mesmo por elementos, que mesmo sem a intenção de ser uma narrativa, tem a capacidade de evocar scripts narrativos mentais. Ela chama tal capacidade de narratividade e diz que as coisas podem variar em seu grau de narratividade. Sendo assim, pode existir um texto narrativo, que tendo baixa narratividade, não tenha a mesma capacidade da narrativa de um ambiente, ou objeto, que podem ser elementos dotados de alta narratividade e portanto, mais capazes de evocar os scripts mentais. Partindo desse conceito, observamos que o ambiente tridimensional estimula outras formas de relação narrativa:

“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” [2]

Jogos como *Shadow of the Colossus* (2005) e *Bioshock* (2007) são exemplos de mundos dotados de extrema capacidade narrativa. No caso de *Shadow of the Colossus* (2005) a intervenção verbal no jogo é mínima e a maior parte da experiência narrativa é construída através da interação com o universo proposto, ou seja, o ambiente é dotado de narratividade e estimula a articulação de scripts mentais narrativos proporcionando uma experiência muito particular e diferenciada, porém não menos válida que as mídias narrativas tradicionais.

Apostar nessas novas formas de relações narrativas pode ser um caminho para que o game construa uma linguagem narrativa própria e livre da dependência da linguagem cinematográfica e demais mídias tradicionais. Mesmo entendendo que é característica da hiperídia incorporar e hibridizar linguagens, o mercado atual exagera na apropriação da linguagem cinematográfica como solução narrativa, impedindo que outras formas de relações narrativas se desenvolvam. A apropriação de linguagens acaba sendo uma solução rápida e paliativa para alguns dos problemas já citados para condução da narrativa interativa, dentre elas a limitação verbal.

A construção de um ambiente dotado de narratividade ainda não justifica a necessidade do mundo tridimensional, visto que muitos jogos com propostas bidimensionais tem mundos muito bem construídos e dotados de narratividade (*Myst*, por exemplo) e apresentam-se em suportes bidimensionais. Como então justificar o 3D? O ambiente tridimensional mostrou-se muito mais eficiente em relação ao que entendemos ser características narrativas ligados a própria mídia, como por exemplo, a Navegabilidade e a Interatividade. Manovich [3] afirma que a navegabilidade por si própria consiste em uma ação narrativa:

“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 ir para frente da narrativa: conversando com outros personagens que encontra no mundo do jogo, pegando objetos, lutando contra os inimigos, e assim por diante. Se o jogador não faz nada, a narrativa pára. A partir desta perspectiva, o movimento através do mundo do jogo é uma das principais ações narrativas.”

Frente a isso, podemos encontrar no 3D não apenas um ambiente dotado de narratividade, mas um ambiente que traz em si ações narrativas e se apresenta como um poder de imersão muito mais amplo. Quando os primeiros jogos 3D surgiram, os jogos bidimensionais eram incrivelmente superiores em relação a sua capacidade de representação gráfica, ainda assim, os jogos 3D apresentavam possibilidades de navegação que elevavam significativamente a sensação de imersão, tanto que viraram uma tendência e dominaram o mercado em poucos anos.

### III. O CONCEITO DE GESTÃO NARRATIVA

Diante do entendimento que um das possibilidades de tornar a narrativa digital mais interativa seria investir na exploração de novas relações narrativas, potencializando a narratividade dos ambientes navegáveis ajudando assim na construção de uma linguagem narrativa independente, não podemos no entanto, acreditar que buscar novas alternativas significa abandonar as relações verbais, sendo que o ideal é torná-las mais ligadas ao meio, ou seja, mais interativas e não entregues a IA. Nesse ponto esbarramos em outra série de problemas e é aqui que tocamos no outro elemento base de discussão da pesquisa: Os processos para a inserção do narrador no ambiente tridimensional, uma vez que levantamos a hipótese que a inserção de um narrador em tempo real com a função de conduzir as decisões narrativas possa trazer possíveis soluções ou atenuações aos problemas de unidade, interatividade e condução narrativa.

Todo o esforço de aperfeiçoar a experiência narrativa até agora visa aperfeiçoar os algoritmos de IA da máquina e dar a ela autonomia para conduzir a narrativa, o problema é que a máquina não tem condições de criar como o ser humano e assim ficamos limitados a soluções pré-programadas.

“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” [4]

Mesmo que os computadores tivessem poder de criação equiparado a inteligência humana há outra questão importante: Gostamos de narrar! E queremos fazer isso nessa nova mídia também.

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 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 voltamos 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 à 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 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.” [5]

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.

Até o presente momento, nossas pesquisas nos mostraram que tal inserção não é algo simples e que para que ela possa ser testada devidamente outros dois pontos devem ser observados:

- A construção de uma estrutura narrativa modular;
- A definição de métodos e convenções operacionais;

#### IV. ESTRUTURA NARRATIVA

Atualmente, muito se fala da aplicação da narrativa procedural ou procedimental aos games, cuja definição para ambos os termos vem de algo que se efetua ou realiza através de um procedimento preestabelecido, um método. Mas o problema em relação a sua aplicação é que acreditar que apenas fornecer um “playground” digital ao jogador e esperar a narrativa emergir de suas ações interativas com o ambiente é explorar de maneira muito rasa os potenciais da narrativa procedimental. Janet Murray [4] 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 *Íliada* 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” [5]

A autora chega a afirmar que “composições orais podem até nos proporcionar um algoritmo para produção de histórias multifórmicas” [5] 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 [6] escreveu a *Morfologia do Conto Maravilhoso* (lançado em 1928, mas que só gerou impacto e polemicas na década de 60), onde chega a 31 funções que seriam a espinha dorsal dos contos selecionados. Décadas mais tarde (1995) o americano Joseph Campbell [7], estudioso em mitologia e religião lança seu famoso trabalho: O herói de mil faces, onde expõe a ideia do monomito e da jornada do herói que pode ser resumida 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 condução 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 [8] e na atribuição de responsabilidades 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

#### V. DEFININDOAS PRIMITIVAS

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”.

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 [9]: 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 e que ele deve depois retornar ao mesmo quarto. Enquanto o jogador realiza a tarefa proposta, 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 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 são 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.

## VI. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] M. Ryan. Narrative across Media: The Languages of Storytelling, Lincoln, London: University of Nebraska Press. 2004
- [2] 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/PedroCardosoCoutinho.pdf>. [Acesso em 13 de Abril de 2009]
- [3] L. Manovich, The language of the new media. The MIT Press, 2002.
- [4] 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
- [5] J. Murray. Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural, UNESP, 2003
- [6] V. Propp. Morfologia do conto maravilhoso. Editora: CopyMarket.com, 2001
- [7] J. Campbell. O herói de mil faces. Editora Pensamentos. São Paulo, 1997
- [8] S. Field. Manual do Roteiro. Objetiva. Rio de Janeiro, 2001. ISBN 85-7302-044-X
- [9] Vampire -The Masquerade Redemption (2000), Desenvolvedor: Nihilistic Software, publicação: Activision. Califórnia/ EUA: [http://en.wikipedia.org/wiki/Vampire:\\_The\\_Masquerade\\_%E2%80%93\\_Redemption](http://en.wikipedia.org/wiki/Vampire:_The_Masquerade_%E2%80%93_Redemption)

## DADOS:

### Nome Completo do Pesquisador:

Alexandre Vieira da Silva

### E-mail:

[alex.leewan@gmail.com](mailto:alex.leewan@gmail.com)

### Link do CV Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/3157197416390042>

### Título da Pesquisa em Andamento:

A função do narrador como agenciador narrativo em ambientes tridimensionais imersivos em games de RPG

### Orientador:

Luiz Carlos Petry

### E-mail:

[alleator@gmail.com](mailto:alleator@gmail.com)

### Link do CV Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/9933939386282163>

### Universidade:

PUC-SP

### Programa de Pós-graduação:

Tecnologias da Inteligência e Design Digital

### Link Web do PPG:

<http://www.pucsp.br/pos-graduacao/mestrado-e-doutorado/tecnologias-da-inteligencia-e-design-digital>