

FERNANDA DE SOUZA LIMA DA COSTA E SILVA

DRAMA INTERATIVO: A PERFORMANCE DA NARRATIVA NO MEIO DIGITAL

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense para obtenção do Grau de Doutor. Área de Concentração: Tecnologias da Comunicação e da Informação.

Orientador: Profa. Dra. SIMONE PEREIRA DE SÁ

Niterói
2009

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

Ficha Catalográfica elaborada pela Biblioteca Central do Gragoatá

C837 Costa e Silva, Fernanda de Souza Lima da.
Drama interativo: a performance da narrativa no meio digital /
Fernanda de Souza Lima da Costa e Silva. – 2009.
253 f.
Orientador: Simone Pereira de Sá.
Tese (Doutorado) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de
Artes e Comunicação Social, Departamento de Comunicação, 2009.
Bibliografia: f. 246-253.

1. Narrativa. 2. Jogo. 3. Videogames. I. Sá, Simone Pereira de. II.
Universidade Federal Fluminense. Instituto de Artes e Comunicação
Social. III. Título.

CDD 801.955

FERNANDA DE SOUZA LIMA DA COSTA E SILVA

DRAMA INTERATIVO: A PERFORMANCE DA NARRATIVA NO MEIO DIGITAL

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense para obtenção do Grau de Doutor. Área de Concentração: Tecnologias da Comunicação e da Informação.

BANCA EXAMINADORA

Profª. Dra. SIMONE PEREIRA DE SÁ – Orientador
UFF

Profª. Dra. SUELY FRAGOSO
UNISINOS

Prof. Dr. MARCO ANTÔNIO DA SILVA
UERJ

Prof. Dr. AFONSO DE ALBUQUERQUE
UFF

Prof. Dr. FERNANDO RESENDE
UFF

Niterói
2009

AGRADECIMENTOS

À Universidade Federal Fluminense e a todos que a representam;

À Profa. Simone Pereira de Sá, minha orientadora, pelas sugestões, discussões e confiança;

Aos meus pais, pelo incentivo contínuo e apoio incondicional;

Ao Rapha, pelas discussões sobre o tema e, principalmente, pelo estímulo e paciência;

Aos professores Afonso Albuquerque e Vera Follain, pelas sugestões e críticas na etapa de qualificação;

À Profa. Maura Sardinha, pelos comentários e atenção;

Àqueles que ajudaram ao longo do processo, com sugestões, críticas, discussões, comentários, bibliografia ou uma palavra de incentivo: Profa. Marialva Barbosa, Prof. Paulo Vaz, Prof. Henrique Antoun, Prof. Vinícius Andrade Pereira, Profa. Fátima Regis de Oliveira, Profa. Suely Fragoso, Profa. Adriana de Souza e Silva, entre tantos outros.

Ao Chico Queiroz, pelas discussões e dicas sobre *games*.

Aos amigos e à família que contribuíram para o processo e conclusão deste trabalho com sua torcida e fé.

RESUMO

Este trabalho objetiva estudar o drama interativo. Para fins deste estudo, compreende-se drama interativo como uma produção individual que permite a criação de uma narrativa a partir da participação do jogador por meio de escolhas significativas através do ponto-de-vista (do controle) de um personagem da história. Busca-se compreender como a narrativa se materializa no meio digital a partir da utilização das especificidades do meio, criando um formato particular e específico para sua mediação. A partir de uma análise das características do meio digital, percebe-se que a processualidade e a participação – que se somam na construção da interatividade (MURRAY, 1998) – são seu diferencial. Nota-se também que o formato em que essas características são mais marcantes é o *videogame*, cuja existência depende da atuação do jogador a partir de um sistema de regras. Argumenta-se que este novo formato narrativo, particular à gramática do meio digital, é uma combinação entre narrativa e jogo, entre imersão e interatividade. A partir de uma análise de nove produções lúdicas que têm a construção da narrativa como objetivo, este trabalho visa mostrar o que é o drama interativo, como ele se aproxima e se afasta do *videogame*, e como ele é capaz de viabilizar uma experiência emocional intensa a partir de sua estrutura duplamente imersiva – imersão narrativa psicológica e imersão via participação – e interativa.

Palavras-chave: narrativa, jogo, *videogame*, drama interativo, meio digital

ABSTRACT

This thesis aims to study interactive drama. This work will consider interactive drama as a single player experience that allows the construction of a narrative by means of the participation of the player – responsible for making significant choices – through the point of view (and control) of a character in the story. Our goal is to understand how narrative materializes in the digital medium by using the medium's specificities resulting in a particular format in its mediation: the interactive drama. When studying the main characteristics of the digital medium, two stand out as its differential: its procedural and participation potential – which combined result in the interactive property of the medium (MURRAY, 1998). The genre in which this characteristics are more obviously present is the *videogame*, whose complete materialization depends on the player interacting with a set of rules. We argue that this new narrative format, particular to the grammar of the digital medium, is a combination of narrative and game, of immersion and interactivity. By analyzing nine game-like productions which share the building of a narrative as its objective, this thesis aims to explain what is interactive drama, how it is similar and different from the *videogame* genre, and how it is capable of allowing an intense emotional experience by its doubly immersive – the mental immersion existent in all narratives and immersion through participation – and interactive properties.

Key words: narrative, game, *videogame*, interactive drama, digital medium

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Fig. 1. Episódio 1 de *Inanimate Alice*, p.117.
Fig. 2. Episódio 1 de *Inanimate Alice*, p.117.
Fig. 3. Episódio 2 de *Inanimate Alice*, p.118.
Fig. 4. Episódio 3 de *Inanimate Alice*, p.119.
Fig. 5. Episódio 4 de *Inanimate Alice*, p.119.
Fig. 6. Episódio 2 de *Inanimate Alice*, p.120.
Fig. 7. Episódio 4 de *Inanimate Alice*, p.122.
Fig. 8. Episódio 1 de *Inanimate Alice*, p.123.
Fig. 9. Episódio 3 de *Inanimate Alice*, p.124.
Fig. 10. Episódio 3 de *Inanimate Alice*, p.124.
Fig. 11. Episódio 3 de *Inanimate Alice*, p.124.
Fig. 12. *Online Caroline*, p. 128.
Fig. 13. *Online Caroline*, p.129.
Fig. 14. *Online Caroline*, p.131.
Fig. 15. *Online Caroline*, p.132.
Fig. 16. *Online Caroline*, p.133.
Fig. 17. *Online Caroline*, p.134.
Fig. 18. *Online Caroline*, p.135.
Fig. 19. *Masq*, p.139.
Fig. 20. *Masq*, p.139.
Fig. 21. *Masq*, p.141.
Fig. 22. *Masq*, p.142.
Fig. 23. *Masq*, p.144.
Fig. 24. *Masq*, p.144.
Fig. 25. DHSGiT, p.156.
Fig. 26. DHSGiT, p.157.
Fig. 27. DHSGiT, p.157.
Fig. 28. DHSGiT, p.160.
Fig. 29. DHSGiT, p.160.
Fig. 30. DHSGiT, p.161.
Fig. 31. DHSGiT, p.161.
Fig. 32. DHSGiT, p.162.
Fig. 33. DHSGiT, p.162.
Fig. 34. *Passage*, p.166.
Fig. 35. *Passage*, p.167.
Fig. 36. *Passage*, p.167.
Fig. 37. *Passage*, p.167.

- Fig. 38. *Passage*, p.168.
- Fig. 39. *Passage*, p.169.
- Fig. 40. *The Graveyard*, p.172.
- Fig. 41. *The Graveyard*, p.173.
- Fig. 42. *The Graveyard*, p.174.
- Fig. 43. *The Storyteller*, p.177.
- Fig. 44. *IWIntM*, p.178.
- Fig. 45. *IWIntM*, p.179.
- Fig. 46. *The Storyteller*, p.180.
- Fig. 47. *The Storyteller*, p.182.
- Fig. 48. *IWIntM*, p.183.
- Fig. 49. *Façade*, p.186.
- Fig. 50. *Façade*, p.186.
- Fig. 51. *Façade*, p.187.
- Fig. 52. *Façade*, p.189.
- Quadro 1. Entre *ludus* e *paidia*, p.198.
- Fig. 53. *Masq*, p.201.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO, 10

1. O MEIO DIGITAL E SUA GRAMÁTICA, 20

- 1.1. O meio de comunicação e a sociedade, 20
 - 1.1.1. A materialidade da comunicação, 21
 - 1.1.2. Os meios e a sociedade nos Estudos Culturais, 25
 - 1.1.3. Embates entre os materialistas e os culturalistas, 28
 - 1.1.4. Uma tentativa de reconciliação entre os materialistas e os culturalistas, 31
 - 1.1.5. Indicações para pensar o meio de comunicação e a sociedade, 36
- 1.2. A gramática do meio digital, 37
- 1.3. A expressividade digital, 44
- 1.4. O drama interativo, 52
 - 1.4.1. Definições do drama interativo, 53
- 1.5. O drama interativo como produção particular do meio digital, 56

2. NARRATIVA + JOGO: OS PILARES DO DRAMA INTERATIVO, 60

- 2.1. Narrativa, 61
 - 2.1.1. Por que narrativa?, 61
 - 2.1.2. O que é narrativa?, 62
 - 2.1.2.1 Da história ao discurso, 65
 - 2.1.2.2 O texto narrativo, 69
 - 2.1.3 A narrativa digital, 72
- 2.2. Jogo, 79
 - 2.2.1. O conceito de *play*, 79
 - 2.2.2. O jogo como *ludus*, 83
 - 2.2.3. Jogos não-eletrônicos x videogame, 92
- 2.3 Jogo + narrativa, 97
 - 2.3.1 Jogos x narrativas, 97
 - 2.3.2 Jogo + narrativa, 100
- 2.4. *Performance* no drama interativo, 103

3. O NARRATIVO E O LÚDICO CONCRETIZADO NO MEIO DIGITAL, 107

3.1 Vertentes históricas da narrativa interativa e alguns casos, 108

3.1.1 O hipertexto e suas variações, 109

A. *Inanimate Alice*, 115

B. *Online Caroline*, 127

C. *Masq*, 137

3.1.2 Dos jogos de tabuleiro aos *nongames*, 138

D. *Dangerous High School Girls in Trouble*, 155

E. *Passage*, 165

F. *The Graveyard*, 170

F. *The Storyteller/I Wish I Were the Moon*, 175

G. *Façade*, 185

3.2. Considerações gerais sobre as produções analisadas, 191

3.3. *Ludus/paidia*, 192

4 – A PERFORMANCE DO JOGADOR, 205

4.1 O avatar e o personagem, 206

4.1.1 Proporcionando a imersão e mantendo a distância, 207

4.2 A imersão narrativa, 214

4.2.1 Emoções, imersão e catarse, 216

4.3 A *performance* do jogador , 219

4.4 Restrições (*constraints*), 224

4.4.1 Formas de limitar o participante, 228

4.5 O diferencial expressivo do drama interativo, 234

CONCLUSÃO, 239

BIBLIOGRAFIA, 246

INTRODUÇÃO

Em outubro de 2006, a *Electronic Literature Organization* (ELO) lançou o primeiro volume¹ da *Electronic Literature Collection*, uma antologia de literatura eletrônica editada por N. Katherine Hayles, Nick Montfort, Scott Rettberg e Stephanie Strickland, pesquisadores renomados da área de literatura e novas mídias. Na definição da ELO, qualificam-se como literatura eletrônica² “obras com aspectos literários importantes que aproveitam as capacidades e contextos fornecidos pelo computador individual ou conectado a uma rede”³ (ELO, 2007). São sessenta trabalhos, disponibilizados na *web* e em CD-ROM, entre os quais estão hipertextos,⁴ jogos, animações,⁵ poesias e narrativas visuais,⁶ ficções interativas⁷ e outras experiências artístico-literárias de meados dos anos 1990 em diante.

O caráter representativo do computador, já intuído pelos primeiros usuários e programadores, é comprovado por seu uso, desde seus primórdios, para disseminação e

¹ O volume 2 será lançado em 2009.

² O termo “literatura eletrônica” será utilizado com o sentido proposto pela ELO. O foco deste trabalho é em produções narrativas, não pretendendo entrar na discussão de sua “literariedade”.

³ Works with important literary aspects that take advantage of the capabilities and contexts provided by the stand-alone or networked computer.

⁴ Hipertexto é um paradigma de interface para usuário para a apresentação de documentos que, de acordo com uma definição inicial (Ted Nelson, 1970), “se amplia ou se realiza quando solicitada”. A forma de documento hipertextual mais freqüentemente discutida contém referências automáticas, chamadas hiperlinks, para outros documentos. Escolher um hiperlink faz com que o computador apresente o documento referido em um curto espaço de tempo. Ficção hipertextual, ainda que não a forma predominante de literatura eletrônica, foi o primeiro formato de literatura eletrônica reconhecido como tal. (ELO, 2008)./Hypertext is a user-interface paradigm for displaying documents which, according to an early definition (Ted Nelson, 1970), “branch or perform on request.” The most frequently discussed form of hypertext document contains automated cross-references, called hyperlinks, to other documents. Selecting a hyperlink causes the computer to display the linked document within a very short period of time. Hypertext fiction, though not the most prevalent form of e-literature, was the earliest form of e-literature recognized as such.

⁵ Obras cinéticas são compostas com imagens ou textos em movimento, mas são raramente propriamente um desenho animado. (ELO, 2008)./Kinetic work is composed with moving images and/or text but is rarely an actual animated cartoon.

⁶ Uma obra poética ou narrativa na qual o componente visual exerce papel principal. (ELO, 2008)./A poetic or narrative work in which the visual component takes a primary role.

⁷ Usualmente abreviado como IF, este termo descreve ambientes simulados por software nos quais os jogadores usam comandos de texto para controlar personagens e influenciar o ambiente. Obras neste formato poder ser entendidas como narrativas literárias e jogos de computador. No uso comum, a palavra se refere às chamadas “text adventures”, um tipo de jogo de aventura com input e output baseado em texto. (ELO, 2008). Often abbreviated IF, this term describes software simulating environments in which players use text commands to control characters and influence the environment. Works in this form can be understood as literary narratives and as computer games. In common usage, the word refers to what are also called text adventures, a type of adventure game with text-based input and output.

produção literária. Foi aos poucos, porém, que se viu desenvolver uma produção narrativa especificamente destinada ao meio digital, criada tendo em vista as características particulares do meio – tanto no que diz respeito à produção, quanto à recepção. São textos desse tipo, cuja transferência para outro meio acarretaria uma perda significativa ao seu “funcionamento” ou “leitura”, que são retratados pela *Electronic Literature Collection*.

O estudo dessa pequena amostra de textos digitais demonstra a diversidade de formatos em que se pode encontrá-los. Esses formatos nem sempre são facilmente distinguíveis uns dos outros, como se torna evidente no glossário de termos-chave proposto pela própria coleção. As entradas do glossário – termos como ambiente, animação, áudio, combinatório, conceitual, instalação, *javascript*, 3D etc. – ajudam na compreensão do que são e de como funcionam esses textos, tentando servir como uma espécie de classificação para a literatura eletrônica em geral. Percebe-se rapidamente que a maior parte das produções se encaixa em mais de um desses termos-chave, o que fornece indícios sobre a variedade de dispositivos que compõem o computador e são utilizados por tais textos.

Pensar em uma classificação da literatura eletrônica significa, em primeiro lugar, pensar o que une os textos digitais e o que os distancia de outras produções literárias. A busca pela especificidade da literatura digital pressupõe a existência de uma relação fundamental entre o texto e sua materialidade, isto é, entre o conteúdo e sua forma de exposição, entre o texto e o meio de comunicação.⁸

Ainda que as nomenclaturas e os sistemas de classificação mais empregados hoje não se restrinjam ao meio digital – como cibertexto (AARSETH, 1997) ou hipertexto (NELSON, 1965⁹), por exemplo –, chamam atenção para a importância da materialidade do meio na construção da mensagem, ressaltando que certo tipo de meio facilita a produção de certo tipo de texto e traçando parâmetros capazes de diferenciá-los levando em consideração a materialidade da comunicação.

Ao se considerar as características principais do meio digital – suas capacidades processual, espacial, participatória e enciclopédica (MURRAY, 1998) –, percebe-se que sua manifestação é mais evidente e, discutivelmente, mais forte, nos *videogames*, cujo funcionamento é baseado em regras e cuja comunicação não está completa, ou melhor, não existe, sem a participação do usuário. Os *videogames* podem ser vistos como o tipo de texto mais característico

⁸ Essa preocupação não é peculiar ao meio digital, mas está presente há tempo em estudos de várias disciplinas, da sociologia à literatura comparada, passando pelos estudos da comunicação (ver Benjamin (2008), Innis (1991), McLuhan (1964), Gumbrecht (2004)).

⁹ O termo “hipertexto” parece ter aparecido impresso pela primeira vez em 02/02/1965, em um artigo de Laurie Wedeles, no *Miscellany News* da Universidade Vassar, intitulado “Professor Nelson Talk Analyzes P.R.I.D.E.”. Disponível em <http://faculty.vassar.edu/mjoyce/Ted_sed.html>. Acesso em: 27 de março de 2009.

do meio digital até o presente momento, ou seja, mais intimamente relacionado às suas características particulares.

Em função de uma polêmica que perdurou durante a década de 1990, foi imposta uma certa distância entre o *videogame* e produções narrativas no meio digital. As infindáveis discussões entre os ludólogos – estudiosos de jogos – e os narratólogos – estudiosos de narrativa que entendiam a possibilidade de se combinar narrativa e jogo – resultaram em uma separação entre os dois formatos que, aos poucos, vem sendo superada. A posição radical dos ludólogos tinha como objetivo fundar um novo campo de estudo para os jogos que se distinguisse, principalmente, da narratologia. Isso, somado a uma corrente que defendia a superioridade dos jogos com narrativa, causou um estranhamento entre as duas linhas que implicou, mas do que o desenvolvimento de uma ludologia, um atraso na compreensão das potencialidades do meio digital.

Assim como o jogo atualizou-se de forma particular no meio digital – no *videogame* –, a narrativa vem buscando seguir o mesmo caminho. Mais ainda do que jogo, a narrativa é uma estrutura que pode se materializar nos mais diversos meios: oralidade, escrita, impressão, teatro, filme e, agora, no meio digital. Nota-se que, em cada uma dessas materializações, é possível reconhecer – ainda que intuitivamente – a presença da narrativa. Com um pouco mais de atenção, também é possível perceber os diferentes recursos usados para a sua mediação, de modo que um livro não é igual a um filme que não é igual a uma história contada oralmente que ainda não é igual a uma narrativa digital. No entanto, o desenvolvimento de uma gramática própria do meio não é imediato, requerendo tempo e experimentações.

Diante desta realidade, um estudo da narrativa no meio digital precisa buscar compreender como a estrutura (intuitivamente) presente em todas as narrativas – aquilo que faz com que a reconheçamos como tal – se materializa a partir das características diferenciais do meio digital, especialmente, de sua processualidade e participação, que constituem o seu diferencial.

Ora, se a processualidade e a participação, que podem ser traduzidas em interatividade (MURRAY, 1998), são as características mais marcantes na interação do usuário com o meio digital, pode-se argumentar que a imersão é o mesmo em relação à narrativa. Ao ler, assistir ou ouvir uma narrativa, somos transportados para um mundo imaginário, normalmente como espectadores internos de seus acontecimentos.

Não há dúvida que a imersão faz parte das possibilidades do meio digital. Apesar de não ser seu diferencial, a partir de sua espacialidade e enciclopedicidade o meio digital também é capaz de transportar seus usuários para outros mundos – o ciberespaço é um deles. No entanto,

esta imersão digital em outros espaços é viabilizada de uma outra maneira, não puramente psicológica, mas também física: por meio da participação do usuário no mundo imaginário, isto é, por meio da interatividade.

Neste sentido, o drama interativo é uma fusão entre narrativa e *videogame*, entre imersão e interatividade. A fusão entre a imersão narrativa, em sua vertente psicológica, e a interatividade, representada pela participação do espectador no desenrolar da narrativa, implica dois questionamentos ou dificuldades em relação à sua viabilização: 1) Como permitir a criação de uma narrativa – com começo, meio e fim – sem limitar demais as ações e escolhas do espectador?; 2) Como possibilitar a imersão narrativa (imedição) diante da auto-reflexão (hipermediação) interativa?

A fusão entre a estrutura narrativa tradicional – que envolve um começo, meio e fim, um estágio inicial, um clímax e uma resolução – e a liberdade de ação do jogador não é óbvia, nem imediata, tendo sido defendida como uma impossibilidade por muitos *designers* de jogos e ludólogos durante muito tempo. Essa fusão começa a ser vislumbrada como realidade a partir do desenvolvimento de novos formatos como MMORPGs e jogos sem objetivos. Todavia, propõe-se que é no drama interativo que ela é realmente realizada.

O objeto do presente estudo é o drama interativo, uma tendência lúdica por meio da qual supõe-se que a narrativa se materialize em toda a sua potencialidade no meio digital. Considera-se drama interativo uma experiência individual que permite a criação de uma narrativa a partir da participação do fruidor por meio de escolhas significativas através do ponto-de-vista (do controle) de um personagem da história.

Não só o meio digital possibilita a imersão, como intensifica essa imersão a partir de sua característica principal, a interatividade. Este funcionamento é mais evidente nos *videogames* nos quais o jogador incorpora um personagem e age, alterando o mundo imaginário, a partir de comandos físicos equivalentes. Isto, porém, cria um problema em relação à imersão narrativa que é promovida predominantemente a partir da transparência do meio. O livro, o filme, o contador de histórias, o teatro, de um modo geral, buscam que o espectador esqueça sua mediação sendo transportado para o mundo imaginário da narrativa. Vários recursos são utilizados neste sentido, desde as luzes apagadas da sala de cinema até os diálogos escritos ou atuados. A interatividade do meio digital, em vez de promover a transparência do meio, seria responsável pela auto-reflexão do usuário que estaria constantemente confrontado com a presença de uma interface. Apesar de, em um primeiro momento, este argumento parecer lógico, na realidade, dependendo de como esta participação é orquestrada, ela pode produzir o efeito contrário, facilitando a imersão no mundo imaginário a partir da atuação do fruidor neste.

A partir do momento em que o espectador pode agir – e ver o resultado de suas ações – dentro do mundo digital, ele não é mais somente espectador, mas também personagem ou autor. O presente estudo está preocupado em analisar o primeiro caso, isto é, a possibilidade de combinar imersão e interatividade – de forma potencializada – por meio da participação do fruidor como personagem.

O drama interativo, portanto, é uma fusão entre *videogame* e narrativa na medida em que combina a imersão e a interatividade na criação de uma narrativa por meio da *performance* do jogador em um mundo imaginário. Assim como no jogo, o fruidor tem a possibilidade de atuar no mundo imaginário a partir de determinadas regras e traçar seu caminho diante de diferentes possibilidades rumo a um (ou vários) objetivos. Os caminhos traçados levam a resultados variáveis e diferentemente valorados pelo jogador com base em seus objetivos. Como as do jogo, as conseqüências do drama interativo são negociáveis.

Ao mesmo tempo em que comporta características do *videogame*, o drama interativo é jogo em um nível mais fundamental: é jogo performático e mimético (CAILLOIS, 1994). Nele, o jogador atua como personagem, querendo fazer-se passar por outro.

Ademais, o drama interativo, além de jogo, é narrativa. Seu objetivo – não o do jogador, mas o da produção em si – é viabilizar a construção de uma narrativa pelo jogador a partir de sua atuação como um personagem da história. Esta narrativa, com começo, meio e fim, é vivida pelo personagem/jogador diante dos limites prévios impostos pelo autor/programador. Quanto mais discretos estes limites, mais livre se sente o jogador e mais intensa se torna a experiência.

Aposta-se no drama interativo como a materialização potencial da narrativa no meio digital. Consideram-se suas características como os recursos estilísticos apropriados à experiência narrativa neste meio. Acredita-se que, a partir deste formato, será possível experimentar uma narrativa duplamente imersiva e, portanto, emocionalmente mais intensa, mas que, assim como outras atualizações midiáticas da narrativa, permita o distanciamento e a auto-reflexão do jogador.

Compreende-se que os meios de comunicação, as formas de expressão contemporâneas e a sociedade formam uma rede de influências recíprocas, de modo que a partir de um estudo do meio digital e dos textos nele inscritos e por ele viabilizados é possível inferir algumas tendências da contemporaneidade.

Se, historicamente, o lúdico sempre foi tido como atividade social e, mais recentemente, como uma atividade predominantemente infantil, hoje nota-se que seu papel vem crescendo em nossa sociedade, não só no que diz respeito ao entretenimento – jogos eletrônicos de diversos tipos e gêneros, *reality* shows, *game* shows e *quizzes* voltados para públicos-alvo cada vez mais

amplos¹⁰ – mas também, aos poucos, em sua função econômica, crítica e política – como jogos sérios, persuasivos e *newsgames*.

Entende-se esse viés lúdico da contemporaneidade e o desenvolvimento destes textos como tendências relacionadas, contínuas e circulares, longe de determinísticas ou causais. Deste modo, o objetivo desse trabalho é explorar o drama interativo em suas particularidades, entre as outras produções narrativas eletrônicas, observando e apontando sua utilização particular da “gramática” do meio digital de modo a melhor compreender as características desse meio e as possibilidades lúdicas, dramáticas e emotivas proporcionadas por ele a partir de uma mediação narrativa.

Esse objetivo será alcançado a partir de uma análise do drama interativo, defendendo sua posição particular na fronteira entre literatura e *videogame* – que faz dele uma produção exemplar do meio digital e do momento que vivemos –; investigando sua relação com a subjetividade contemporânea – analisando, a partir da relação entre jogador, intérprete e audiência, que tipo de potencial emotivo esta produção pode proporcionar –; e propondo aplicações e fins que melhor o insiram numa rede de significações criativas e confiantes diante de um mundo em constante transformação.

Visando uma maior organização dessas questões, o desenvolvimento desses objetivos é feito em cinco capítulos.

O primeiro capítulo estabelece a importância da materialidade da comunicação na relação entre o usuário e o drama interativo. Para tal, parte-se de uma análise dos estudos de Marshall McLuhan (1964) sobre o meio como mensagem – a ideia de que a materialidade das tecnologias influencia os padrões cognitivos e organizacionais da sociedade em que estão inseridas –, e da crítica de Raymond Williams (2002) ao chamado “determinismo tecnológico” mcluhaniano, visando a melhor compreender as relações entre meio, usuário e sociedade.

Ambos os estudos são de grande importância e destacam a relevância das tecnologias da comunicação para seu entorno social: McLuhan enfocando a materialidade da comunicação e as transformações cognitivas e organizacionais dela decorrentes e Williams tendo como objeto o conteúdo e as determinações socio-históricas dessas tecnologias.

A partir desses dois estudos, é possível traçar uma análise das características específicas do meio digital – resultado da rede de confluências entre a materialidade do meio e a interação do usuário com este – que formam sua “gramática” e compreender o papel do jogo no cenário digital e contemporâneo.

¹⁰ Formatos diferentes como o Wii, que promovem atividades físicas, ou o DS, que viabiliza novos tipos de jogos como Hotel Dusk, atraem novos públicos-alvo.

Diante dessa gramática argumenta-se como o drama interativo atualiza as potencialidades narrativas no meio digital ao utilizar as especificidades do meio resultando em uma combinação entre narrativa e jogo.

O segundo capítulo, por sua vez, parte de teorias clássicas sobre narrativa e jogo de modo a compreender que forças estão por trás do drama interativo e como esses conceitos se aplicam a uma nova forma de mediação dramática.

Em um primeiro momento, é discutido o conceito tradicional de narrativa – tendo como base Aristóteles (1999) e os estudiosos da narratologia – para posteriormente analisar como a narrativa pode materializar-se no meio digital.

Esse trabalho utiliza como fundamento uma definição de texto narrativo que envolve, além dos níveis de história e discurso, um terceiro nível relacionado à sua mediação, estabelecendo uma conexão direta entre a narrativa e sua materialização.

Definido o conceito de narrativa em seus recursos e particularidades, e analisadas rapidamente as dificuldades de combinar a imersão e a interatividade no texto narrativo mediado pelo meio digital, segue-se para uma elucidação do conceito de jogo, partindo do conceito amplo de *play* – atividades lúdicas em um sentido mais amplo, abarcando de esportes a rituais – até o conceito mais fechado de *game* – direcionado a jogos de competência –, ambos traduzidos na palavra “jogo” na língua portuguesa.

Em seguida, parte-se para uma análise de como cada uma destas características pode ou não se manifestar no drama interativo. O resultado desta análise serve como indício de que os dois formatos são menos divergentes do que o imaginado nas polêmicas da década de 1990.

Ainda neste capítulo é resumido e contestado o argumento dos ludólogos sobre a incompatibilidade entre jogo e narrativa, e apontado como sua fusão é viável a partir da *performance* do jogador, compartilhada com a do computador – previamente programado pelo autor. A partir do conceito de *performance* de Paul Zumthor (1993), aponta-se o funcionamento do drama interativo a partir da atuação do jogador como co-autor, ator, personagem e platéia.

O terceiro capítulo traça um histórico da produção ludo-narrativa no meio digital a partir do desenvolvimento de experiências descendentes, por um lado, do formato hipertextual e, por outro, do formato do *videogame*. Para tal, é feita uma breve análise histórica dos dois formatos e são analisadas algumas produções com características lúdicas e objetivo narrativo, mais próximas de um ou de outro desenvolvimento histórico.

Estas produções foram escolhidas por proporcionarem, cada uma a sua maneira, a fusão entre jogo e narrativa. Cabe alertar que as produções escolhidas para fim deste estudo são aquelas

que parecem melhor representar alguns gêneros historicamente importantes na criação de narrativas lúdicas. Como será percebido após sua análise, nem todas são dramas interativos.

As nove produções selecionadas (*Inanimate Alice*, *Online Caroline*, *Masq*, *Dangerous High School Girls in Trouble*, *Passage*, *The Graveyard*, *The Storyteller*, *I Wish I were the Moon* e *Façade*) são analisadas individualmente a partir de critérios narrativos e lúdicos, conforme conceitos estabelecidos no Capítulo 2.

Partindo desta análise, ainda neste capítulo, propõe-se o posicionamento destas produções em relação aos conceitos de *ludus* e *paidia*, de Roger Caillois (1994) como aplicados por Gonzalo Frasca (1999). Frasca define *play* (*paidia*) como “prodigalidade de atividade mental ou física sem nenhum objetivo útil imediato ou objetivo definido e cuja única razão de ser é baseada no prazer experimentado pelo jogador”; e *game* (*ludus*) como “um tipo particular de *paidia*, definido como ‘uma atividade organizada sob um sistema de regras que define uma vitória ou derrota, um ganho ou uma perda’”.

Percebe-se que essas duas definições confrontam-se em dois eixos: o do objetivo – que pode ser a simples diversão ou a vitória – e o das regras – que podem ser mais ou menos presentes. Argumenta-se que todas as produções digitais, independente de seu formato, apresentam regras em função da característica processual do computador. No caso das produções digitais, portanto, este eixo está ligado ao sistema de regras empregado na construção da experiência, podendo este ser mais progressivo (proporcionando uma jogabilidade mais linear por meio de regras mais específicas) ou emergente (estabelecendo regras simples que resultam em combinações por vezes não imaginadas pelo autor) (JUUL, 2002). Associamos o segundo tipo a *paidia* e o primeiro, a *ludus*. Esses dois eixos servem como base para a construção de duas variáveis – a determinação de objetivos e a progressividade das regras, a partir das quais são posicionadas estas nove produções.

O posicionamento dessas produções no gráfico proposto apontará as ferramentas utilizadas para a construção de sua narrativa, aproximando-as mais de narrativas tradicionais, de *games* ou de *play*.

Adicionalmente, é ainda proposta uma posição dentro destas variáveis para o desenvolvimento do drama interativo ideal – aquele capaz de equilibrar a autoria narrativa e a liberdade lúdica de modo a criar uma experiência narrativa esteticamente satisfatória para o jogador.

O último capítulo, finalmente, busca pensar a relação do drama interativo com a subjetividade do jogador. Isto é, como se dá a relação do jogador com o mundo imaginário – como ele se torna presente neste mundo, e como este mundo é capaz de afetá-lo.

Este capítulo parte do conceito de avatar de Rune Klevjer (2006) e do conceito de interação ontológica de Jill Walker (2003) para analisar como a imersão neste tipo de produção é viabilizada por meio da participação do jogador no ambiente imaginário. Este tipo de imersão é comparado àquele proporcionado por narrativas fixas, como o livro e o filme, a partir da identificação do leitor/espectador com os personagens. Em seguida, busca-se analisar como essas duas manifestações se combinam na produção de uma experiência imersiva única possibilitada pelo drama interativo.

Retoma-se, então, a análise de como a performance do jogador e as restrições impostas a ele pelo autor/programador viabilizam a construção da narrativa a partir de um formato com características lúdicas. Neste momento, as produções analisadas no capítulo anterior são posicionadas e discutidas em relação à participação do jogador.

Finalmente, é apontado o diferencial expressivo do drama interativo em relação às atualizações narrativas das mídias fixas e ressaltada a obtenção deste diferencial por meio da utilização potencial das características do meio digital.

Em função do grau de interatividade e imersão proporcionados pelo drama interativo e, conseqüentemente, do investimento subjetivo por ele exigido e estimulado, esse tipo de produção contém em seu formato uma força que pode ou não ser utilizada para a produção de resultados sociais concretos e criativos. Isso dependerá tanto da finalidade para qual seja criado, quanto da utilização que dele for feita por seu participante.

Nesse sentido, o drama interativo pode ser usado para além do entretenimento, com fins artísticos – tendo como finalidade maior a experimentação dramática e subjetiva –, como crítica social – na linha dos “serious games”¹¹ –, como instrumento mercadológico e como produção educativa.

Ao fim desses quatro capítulos almeja-se ter explorado as características do drama interativo que fazem dele uma produção narrativa particular dentre as tantas outras narrativas digitais por sua utilização específica da “gramática” do meio. Espera-se ter devidamente analisado suas articulações com o *videogame* e com os conceitos de *play*, de *game* e de narrativa. Além disso, pretende-se ter dado indicações para a compreensão de como esse tipo de produção pode atuar sobre a subjetividade do jogador a partir das possibilidades de interatividade, imersão e *performance* proporcionadas pelo meio digital e pela narrativa, e ter apontado finalidades e usos futuros para esse tipo de produção que atuem significativamente em uma construção social imaginativa e

¹¹ *Serious games* são jogos que têm como tema acontecimentos sociais “reais”, assumindo uma posição crítica ou educativa.

criativa. Desse modo, se terá, além de tudo, evidenciado a relação de mão-dupla entre tecnologia de comunicação e seu entorno social.

1. O MEIO DIGITAL E SUA GRAMÁTICA

1.1. O meio de comunicação e a sociedade

Televisão é algo a que você assiste. Videogame é algo que você faz, algo que você faz à sua cabeça, um mundo que você adentra, e, até certo ponto, é algo que você se “torna”.¹²

Sherry Turkle (2003, p.501)

Em um momento em que os jogos eletrônicos ganhavam espaço na cultura popular, a pesquisa de Sherry Turkle e sua abordagem psicológica abriam novos caminhos para o estudo dos *videogames*. Ainda que a relação entre o uso da tecnologia e o corpo, entre a mídia e as formas de cognição, já fosse tema de discussão pelo menos desde o início da modernidade (SINGER, 2001), alguém que investigasse a atração psicológica e social do *videogame* pelos olhos do jogador – não só infantil, como também adulto –, chamando atenção para sua utilização positiva através da experimentação de papéis sociais, era algo novo e que merecia destaque.

A abordagem de Turkle pode ser associada a uma preocupação mais antiga de uma linha de pesquisadores que busca “considerar as diferentes tecnologias de comunicação, para além dos conteúdos que transmitem” (Sá, 2004, p.32), na intenção de compreender a interação da própria tecnologia com seu usuário e com a sociedade na qual ela está inserida.

Georg Simmel, Siegfried Kracauer e Walter Benjamin, por exemplo, escreveram sobre as alterações na “estrutura da experiência” na metrópole moderna trabalhando em cima de uma “concepção neurológica da modernidade” (SINGER, 2001, p. 116). Em meio a novas tecnologias como a luz e o bonde elétricos, o automóvel, o cinema e o telefone, os autores testemunhavam uma transformação sensorial do morador da cidade grande em fins do século XIX em função dos novos estímulos que o cercavam.

No campo da comunicação, no que diz respeito ao estudo das materialidades das tecnologias de comunicação, destaca-se a “Escola de Toronto” e os trabalhos de Harold Innis,

¹² Television is something you watch. Video games are something you do, something you do to your head, a world that you enter, and, to a certain extent, they are something you “become”.

Erik Havelock e Marshall McLuhan, o primeiro e o último professores da Universidade de Toronto e o segundo tendo proferido uma série de conferências nessa instituição entre 1950 e 1970 (PEREIRA, 2002). Seus trabalhos enfocam uma série de questionamentos sobre o papel das tecnologias da comunicação na formação da cultura, nas formas de pensar e nas instituições sociais.

As obras de Innis *Empire and Communications* (1950) e *Bias of Communication* (1951) apontam a existência de tendências espaciais ou temporais das tecnologias da comunicação e sua resultante influência em seu entorno social. Na mesma linha, Havelock em *Preface to Plato* (1963) analisa os efeitos subjetivos decorrentes da escrita, estudando especificamente a transformação do pensamento ocidental na época de sua crescente utilização na Grécia. Já McLuhan – estudioso pelo qual a Escola é atualmente mais conhecida –, seguindo os passos de Innis e Havelock, chama atenção para os efeitos cognitivos, organizacionais e subjetivos das tecnologias de comunicação nas suas obras *The Gutenberg galaxy: the making of typographic man* (1962) e *Understanding media* (1964).

As idéias dessa escola – e de McLuhan, especialmente –, são fundamentais para se pensar a relação entre o meio de comunicação e a sociedade. A partir de uma problematização do conceito de meio e sua relação de influências com seu entorno social, será possível voltar ao tema de como a mediação do meio digital afeta o jogo e a narrativa.

1.1.1. A materialidade da comunicação

Segundo Marshall McLuhan (1964), os meios são extensões de nós mesmos. Um martelo, um automóvel, uma televisão são todos meios no sentido mcluhaniano, ampliando alguma capacidade do homem. Todos os meios agem sobre a sociedade, promovendo alterações na subjetividade e na consciência de seus integrantes. Daí um dos sentidos da célebre afirmação “o meio é a mensagem”. Em suas palavras: “Isto apenas significa que as conseqüências sociais e pessoais de qualquer meio – ou seja, de qualquer uma das extensões de nós mesmos – constituem o resultado do novo estalão introduzido em nossas vidas por uma nova tecnologia ou extensão de nós mesmos” (p.21).

Aos olhos de McLuhan, os meios – as extensões humanas – são importantes na medida em que criam novos padrões organizacionais e cognitivos. Tome-se como exemplo a análise de Eric Havelock da sociedade grega do século V a.C. e sua passagem de uma cultura predominantemente oral para uma crescentemente escrita. Havelock (2006) responsabiliza a

mudança de tecnologia de comunicação pelas transformações ocorridas na cultura grega nessa época, como, por exemplo, o fato de os gregos começarem a falar de si mesmos e de suas almas como personalidades autônomas. Segundo o estudioso, com a escrita para reavivar a memória, o homem é libertado do “transe” da memorização rítmica – que o impedia de considerar mais profundamente aquilo que estava repetindo –, o que, por conseguinte, o afasta emocionalmente daquilo que está recordando. Em função disso, tem início uma nova era – com a separação do sujeito que pensa do objeto sobre o qual pensa – em que a identificação é substituída pelo pensamento.

Para Havelock, assim como para McLuhan, a tecnologia de comunicação é capaz de produzir mudanças nas formas de pensar e de se organizar de uma sociedade. Essa seria sua principal característica e seu motivo de maior relevância. Segundo Vinícius Andrade Pereira (2002),

com McLuhan [...] deve-se interpretar a idéia de *extensões*, sempre sob a ótica da lógica complementar do processo *figura/fundo*, como a idéia de que uma tecnologia de comunicação, ao vir à tona, não deve ser considerada apenas como a chegada de um artifício com o qual se atende a uma demanda técnica, especificamente requerida por uma determinada sociedade. Uma extensão tecnológica deve ser entendida, principalmente, como um novo modelo gramático a propor padrões de organização e de disponibilização de informações, qual uma linguagem [...]. (p.99).

Assim, para McLuhan, a mensagem não é o significado do conteúdo veiculado por um meio, mas a(s) mudança(s) produzidas por um meio na sociedade e nos homens. Cada extensão de nós mesmos acarreta transformações independente do conteúdo por ela veiculado. Isto é, a mensagem de uma máquina que produz “flocos de milho ou Cadillacs” é a mesma, ainda que “muita gente estaria inclinada a dizer que não era a máquina, mas o que se fez com ela, que constitui de fato o seu significado ou mensagem” (1964, p.21).

A construção e utilização de uma ferrovia, por exemplo, resulta na criação de novas cidades a sua volta, na integração de regiões e até em novas formas de lazer. Essas novidades – ou mensagem, no vocabulário mcluhaniano – existem independente do que está sendo transportado em seus vagões.

Em função dessa concepção, aos olhos de muitos críticos, McLuhan coloca o conteúdo em segundo plano, retirando seu valor de mensagem. No entanto, para McLuhan, o conteúdo de um meio tem também um papel importante, na medida em que pode ser visto como um outro meio ou como o próprio usuário (PEREIRA, 2002). O conteúdo da escrita, por exemplo, é a fala, o da fala, o pensamento, e assim por diante, de forma que cada meio contém em si um outro meio. Deste modo, até que a gramática de um novo meio possa ser incorporada por uma

determinada sociedade, esse meio utiliza estéticas de um outro meio já conhecido, conquistando aos poucos suas características específicas: “Trata-se, em todos os casos, de aproveitar aspectos de uma ordem, de uma gramática prévia, já estruturada em um dado sistema, promovendo, porém, algumas torções, algumas transcrições [...]” (2002, p.129).

Jay David Bolter e Richard Grusin (1999) chamam essa lógica de remediação: a forma como cada nova mídia se constrói a partir de recriações de mídias anteriores, que, por sua vez, terminam por se reconstruir a partir das novas mídias.

Essas reconstruções parecem representar a busca de um ideal midiático, da comunicação perfeita, sempre oscilando entre as estéticas da imediação e da hipermediação (BOLTER; GRUSIN, 1999), a primeira buscando a transparência do meio e a segunda, ressaltando sua existência.

Paul Levinson (1998), também estudioso das materialidades da comunicação, sugere que os meios de comunicação evoluem em direção a uma comunicação natural, na qual a mediação seja de tal forma que, ao mesmo tempo em que possibilite a expansão no espaço e no tempo, viabilize uma comunicação face a face, isto é, a comunicação ideal por natureza. Segundo Levinson, todos os meios de comunicação evoluem segundo esse duplo objetivo: atingir a forma “natural” de comunicação e, simultaneamente, extrapolar os limites não-mediados de tempo e espaço.

Nesse sentido, a hipermediação seria somente um passo necessário em direção à transparência da imediação, assim como o cinema mudo ou a fotografia preto e branco foram só etapas necessárias para se chegar ao cinema falado e à imagem colorida.

Não se pode esquecer que toda essa transformação e remediação ocorre dentro de um contexto cultural, econômico, social e histórico.

Daí decorre outro significado de conteúdo para McLuhan, consequência do primeiro: o conteúdo como o próprio usuário (PEREIRA, 2002). A relação do usuário com o meio (remediado) depende das experiências e conhecimentos que já fazem parte de sua memória (sua relação com outros meios), ainda que a especificidade do sistema humano seja justamente a possibilidade de se adaptar a novas gramáticas e produzir novos pontos de vista a partir delas:

Observe-se que, em última instância, quem promove a alteração da linguagem em uma outra, é o sistema que a utiliza, os usuários, que, por sua vez, só podem ser transformados por este meio, porque inicialmente a linguagem desse meio foi traduzida em linguagens que lhes eram mais familiares [...]: o meio determina o sistema/usuário se utilizando de meios prévios, este sistema/usuário transforma o meio, que transforma o sistema, novamente, continuando em um jogo indefinido (2002, p.129).

Seguindo esse raciocínio, se o sistema perceptivo humano é passível de ser alterado e está sempre em processo de transformação, o mundo (e as informações que temos) é sempre passível de novos “recortes”, causados por essas novas extensões.

Eis porquê, por exemplo, ao reler um livro, já transformados por um mundo em constante renovação, podemos ter uma experiência diferente da primeira leitura ou, ao ver um filme baseado em um livro, teremos uma nova impressão da narrativa em função das transformações contextuais, dos novos “recortes” que se tornam viáveis em função da renovação perceptiva relacionada à utilização de novas mídias.

McLuhan, no entanto, concentra seus esforços nas mudanças perceptivas em si, deixando esses “recortes” em segundo plano (Pereira, 2002), preferindo focar a “mudança de escala, cadência ou padrão” produzida por qualquer nova extensão do homem.

A forma desse enfoque é uma diferença apontada por Paul Heyer e David Crowley (1991, p.xvi) entre ele e seu colega da Escola de Toronto, Harold Innis:

Diferente de McLuhan, que freqüentemente fazia conexões diretas entre mídia e aspectos culturais, Innis reconhece a complexidade dessas trocas. Por exemplo, ao buscar compreender uma sociedade particular da perspectiva da história da comunicação, o meio dominante precisa ser considerado em termos de suas propriedades inerentes, seja esse meio a língua falada em uma cultura oral primária; pedra, argila, papiro ou pergaminho na civilização antiga; ou papel impresso e mídia eletrônica nos tempos modernos.¹³

Segundo Heyer e Crowley, aos olhos de Innis, a análise da cultura e da comunicação ainda precisam levar em conta a economia em volta da produção do meio dominante e a moldura institucional que a incorpora, ambas variáveis importantes para outra corrente do estudo dos meios de comunicação, os Estudos Culturais.

Os Estudos Culturais britânicos, que tomaram forma no fim da década de 1950, estão preocupados com a relação entre a mídia e seu usuário no interior da cultura, oferecendo uma abordagem distinta à da Escola de Toronto.

Essa corrente teve como pioneiros Richard Hoggart (*The uses of literacy: aspects of working class life*, 1957), Raymond Williams (*Culture and Society: 1780-1950*, 1958) e E.P. Tompson (*The making of the English Working Class*, 1963), dentre os quais Williams é conhecido por suas críticas ferrenhas ao que ele denomina o “determinismo tecnológico” de McLuhan. Antes de prosseguir

¹³ Unlike McLuhan, who often made direct leaps from media to cultural traits, Innis acknowledges the complexity of the interplay. For example, in understanding a particular society from a history of communications perspective, the dominant medium has to be considered in term of its inherent properties, be that medium spoken language in a primary oral culture; stone, clay, papyrus, or parchment in early civilization; or printed paper and electronic media in modern times.

para esse embate, cabe nos determos brevemente na abordagem dos Estudos Culturais, e de Williams especialmente, sobre os meios de comunicação e sua relação com a sociedade.

1.1.2. Os meios e a sociedade nos Estudos Culturais

Os trabalhos de Hoggart, Williams e Thompson têm como temática comum as relações entre cultura e sociedade, rejeitando a identificação de cultura com “alta” cultura ou cultura das classes dominantes e enfatizando a necessidade de estudá-la em relação ao seu contexto histórico e social. Para esses pensadores, cultura é um conjunto de práticas sociais produzidas ativamente, em um jogo de pressões e contra-pressões, que se relacionam no interior de uma área comum de significados. Hoggart, Williams e Thompson percebem as estruturas sociais e o contexto histórico como fatores fundamentais para a compreensão dos meios de comunicação e seu papel social.

Raymond Williams, assim como os outros teóricos dos Estudos Culturais britânicos, reconhece a importância da cultura para a compreensão da sociedade: “eles [...] levavam a ‘cultura’ seriamente como uma dimensão sem a qual transformações históricas, do passado e do presente, simplesmente não poderiam ser adequadamente pensadas”¹⁴ (HALL, 1980). Ainda que entre esses estudiosos apontem-se certas divergências em torno do conceito de cultura, todos parecem concordar que a partir de uma análise cultural é possível reconstruir o comportamento e as idéias compartilhadas por uma dada sociedade. Do ponto de vista dos Estudos Culturais, uma análise dos meios de comunicação que leve em consideração a estrutura social e o contexto histórico do qual fazem parte, mostrar-se-ia importante para uma melhor compreensão do comportamento social como um todo.

Eis a diferença fundamental entre o pensamento de Raymond Williams e Marshall McLuhan: enquanto o primeiro vê a cultura e, conseqüentemente, os meios de comunicação, interagindo com a sociedade e criados a partir de suas necessidades, o outro os aponta como agentes transformadores da mesma. Esse é o teor de grande parte das críticas de Williams a McLuhan.

Williams inicia seu livro *Television: technology and cultural form* (2002) com uma discussão sobre causa e efeito, na qual afirma que:

[...] todas as questões sobre causa e efeito, assim como entre tecnologia e sociedade, são intensamente práticas. Enquanto não começamos a respondê-las, não sabemos realmente, em nenhum caso particular, se, por exemplo, estamos falando sobre uma

¹⁴ They [...] took “culture” seriously as a dimension without which, historical transformations, past and present, simply could not adequately be thought”

tecnologia ou sobre os usos de uma tecnologia; sobre instituições necessárias ou instituições particulares e mutáveis; sobre um conteúdo ou sobre uma forma (p.10).¹⁵

O autor critica o determinismo tecnológico, do qual acusa McLuhan, assim como a idéia de tecnologia sintomática. O determinismo por pensar o desenvolvimento da tecnologia como autônomo, resultando em conseqüências acidentais e inexoráveis; a segunda por considerar o desenvolvimento tecnológico como decorrente do processo de transformação dos avanços técnicos, com finalidades e usos ditados por elementos como a ordem da sociedade ou a natureza humana: “cada visão pode ser percebida como dependente do isolamento da tecnologia. Trata-se ou de uma força automática que cria novas formas de vida, ou de uma força automática que cria materiais para novas formas de vida”¹⁶ (2002, p.14). Em contrapartida, Williams propõe uma nova visão da relação entre a tecnologia e a sociedade na qual o desenvolvimento tecnológico está integrado ao social, político, econômico e histórico: as tecnologias são criadas já com certas finalidades e práticas em mente, finalidades e práticas essas reconhecidas previamente como necessidades sociais.

O autor retoma com isso a intenção do desenvolvimento técnico, segundo ele especialmente evidente nas tecnologias da comunicação: “É especialmente característico de sistemas de comunicação que todos foram previstos – não de maneira utópica, mas de forma técnica – antes dos componentes cruciais dos sistemas desenvolvidos terem sido descobertos e aperfeiçoados”¹⁷ (2002, p.19). Sua crítica recorrente a McLuhan é que: “de nenhuma forma isso é uma história dos sistemas de comunicação criando uma nova sociedade ou novas condições sociais”¹⁸ (2002, p.19).

O desenvolvimento e a forma de utilização do meio de comunicação além de fruto de uma necessidade percebida, resultam também de interesses econômicos e políticos, e ainda dos conhecimentos científicos da época. Ou seja, por mais que se identifique uma determinada necessidade, nem sempre a ciência será capaz de atendê-la imediatamente. Adicionalmente,

é ainda mais porque a questão-chave, sobre a resposta tecnológica a uma necessidade, é menos uma questão da necessidade em si do que de seu lugar em uma formação social existente. Uma necessidade que corresponde às prioridades dos grupos que realmente tomam as decisões irá, obviamente, atrair mais rapidamente o investimento de recursos

¹⁵ [...] all questions about cause and effect, as between technology and society, are intensely practical. Until we have begun to answer them, we really do not know, in any particular case, whether, for example, we are talking about a technology or about the uses of a technology; about necessary institutions or particular and changeable institutions; about a content or about a form.

¹⁶ Each view can then be seen to depend on the isolation of technology. It is either a self-acting force which creates new ways of life, or its a self-acting force which provides materials for new ways of life.

¹⁷ It is especially characteristic of the communications systems that all were foreseen – not in utopian, but in technical ways – before the crucial components of the developed systems had been discovered and refined.

¹⁸ In no way is this a history of communications systems creating a new society or new social conditions.

e a permissão, consentimento e incentivo oficiais dos quais uma tecnologia em andamento, diferente de uma invenção técnica já disponível, depende¹⁹ (Williams, 2002, p.19).

São múltiplas as determinações no desenvolvimento e funcionamento dos meios de comunicação na visão de Williams – como se pode perceber em sua análise das instituições da TV ou das formas televisivas. Mas é fato que, do seu ponto de vista, não é a tecnologia que altera a sociedade, mas essa que reflete suas necessidades e é criada em função das mesmas.

Por exemplo, Williams se pergunta por que a televisão ganha uma certa preferência em relação ao cinema. Isto é, por que um meio visualmente inferior – com função similar – supera o outro em uso? Sua conclusão é a de que essa adaptação resulta do complexo social em que o *broadcasting* funcionava: a casa privatizada. Enquanto só existia *broadcasting* em rádio (som), o cinema era uma alternativa forte. Quando a televisão surgiu em *broadcasting* com seu apelo visual, as vantagens sociais desse tipo de transmissão superaram a sua inferioridade técnica. A possibilidade desse novo tipo de transmissão – já iniciado com o rádio – deu-se em função de novas condições sociais: com uma melhoria relativa de salários e condições de trabalho, houve uma mudança na divisão do ano entre períodos de trabalho e de descanso, um aumento crescente na distância entre o centro econômico e político e as áreas habitacionais, acarretando um maior investimento na casa privatizada e uma maior necessidade de informação no lar (Williams, 2002).

Fica evidente a diferença entre a concepção de meio e a relativa importância de meio e conteúdo para McLuhan e Williams. Se para o primeiro “o meio é a mensagem”, para o segundo, a mensagem é o conteúdo, seu uso e seu significado perante seu contexto histórico-social.

Em seu livro *Television: technology and cultural form*, Williams defende essa idéia, insistindo que a história e a análise sociais precisam ser diretamente relacionadas a um exame crítico e analítico dos materiais e processos da comunicação específicos de que se está a tratar. No entanto, diferente de McLuhan, Williams está muito mais preocupado com o próprio conteúdo do meio de comunicação e seus usos, do que com o meio em si. Enquanto McLuhan vê o meio como causa de mudanças sociais, Williams o entende como resultado de interação com essas mesmas e, portanto, seguindo a linha dos Estudos Culturais, como uma janela para o entendimento da sociedade da qual faz parte e suas instituições.

O estudo de Raymond Williams sobre a televisão aponta as diferentes instituições dessa mídia, assim como as formas desse meio, mas sempre referindo-se ao conteúdo transmitido e à

¹⁹ It is even more because the key question, about technological response to a need, is less a question of the need itself than about its place in an existing social formation. A need which corresponds with the priorities of the real decision-making groups will, obviously, more quickly attract the investment of resources and the official permission, approval and encouragement on which a working technology, as distinct from available technical devices, depends.

sua forma, nunca a mudanças perceptivas ou cognitivas que poderiam ser acarretadas pelo meio em si.

1.1.3. Embates entre os materialistas e os culturalistas

Como foi visto, a crítica de Williams (2002) ao determinismo tecnológico e, mais diretamente, a McLuhan, está ligada à retirada do poder de intenção do homem do desenvolvimento da técnica e, conseqüentemente, do conteúdo que essa transmite:

Se mídias específicas são essencialmente ajustes psíquicos, provenientes não de relações entre nós mesmos mas entre um organismo humano generalizado e seu ambiente físico geral, então, é claro, a intenção, em qualquer caso geral ou particular, é irrelevante, e com a intenção vai o conteúdo, seja ele aparente ou real²⁰ (p.127).

Segundo Williams, a partir do momento em que o meio é a causa, todas as outras causas são transformadas em efeitos, perdendo de vista as questões morais ligadas às particularidades sociais, culturais, econômicas e políticas de cada sociedade, o que vai diretamente contra o pensamento de Williams e dos Estudos Culturais como um todo: “se o efeito do meio é o mesmo independente de quem o controla ou usa, e independente do conteúdo aparente que possam tentar inserir nela, então podemos esquecer o argumento político e cultural costumeiro e deixar a tecnologia operar sozinha”²¹ (p.128).

No entanto, apesar de seu radicalismo e de suas frases-moto que acabariam por retificar sua fama de determinista tecnológico, McLuhan (1964) admite senão uma preocupação com a dominação dos meios, uma consciência das questões políticas, econômicas e sociais por trás de sua dominação. Isso fica claro quando se refere aos meios de comunicação como matérias-primas, de cuja dependência resultam certos padrões sociais de organização: “todos concordarão que uma sociedade cuja economia depende de um ou dois produtos básicos, algodão ou trigo, madeira, peixe ou gado, apresentará, como resultado, determinados e evidentes padrões sociais de organização” (p.36). Ainda que continue defendendo justamente como “cada produto que molda uma sociedade acaba por transpirar em todos e por todos os seus sentidos” (p.37), fica subentendido que, por alguma razão, ainda que não explícita, uma determinada sociedade depende de certos meios e não de outros. Não se propõe, entretanto, a abordar as razões específicas dessa predominância.

²⁰ If specific media are essentially psychic adjustments, coming not from relations between ourselves but between a generalised human organism and its general physical environment, then of course, intention, in any general or particular case, is irrelevant, and with intention goes content, whether apparent or real.

²¹ If the effect of the medium is the same, whoever controls or uses it, and whatever apparent content he may try to insert, then we can forget ordinary political and cultural argument and let the technology run itself.

A preocupação de McLuhan está em nos chamar atenção para as mudanças ocasionadas pela inserção de um novo meio na sociedade – transformações que muitas vezes passam despercebidas:

Marshall McLuhan estava preocupado ao reparar que tendemos a pôr em foco o óbvio. Ao fazer isso, perdemos a maior parte das mudanças estruturais que são introduzidas sutilmente, ou durante longos períodos de tempo, em nossos afazeres. Quando criamos um novo invento – seja uma invenção ou uma nova idéia – muitas de suas propriedades são razoavelmente óbvias para nós. Nós geralmente sabemos o que ela irá nominalmente fazer ou, pelo menos, o que intencionalmente fará e o que possivelmente substituirá. [...] Mas é comum que, depois de um longo período de tempo e experiência com a inovação, olhemos para trás e percebamos que houveram alguns efeitos dos quais não tínhamos conhecimento no início²² (FEDERMAN, 2004).

Note-se que Federman considera como inovação qualquer “invenção ou nova idéia”, se aproximando da noção de meio que McLuhan sugere nos seus trabalhos mais maduros, meio como cultura (Pereira, 2002): “como *ambiente, substância envolvente*, no sentido em que se fala de *meio ambiente* – sem que isso signifique, necessariamente, *meio ambiente biológico*” (p.113). Trata-se de um ambiente de “serviço e desserviço” criado pela tecnologia independente de para que essa seja usada e afetando a vida social e psíquica da sociedade. Essa definição abre uma brecha para a identificação entre meio e cultura a que McLuhan chega a partir da idéia de “fundo”.

Segundo Federman (2004), entende-se por fundo as condições da sociedade e da cultura que não levamos em consideração ao projetar uma nova tecnologia. São dessas condições – que vão de questões culturais e religiosas a precedentes históricos que interagem com outras condições existentes – que surgem grande parte das conseqüências inesperadas das tecnologias.

Nas palavras de McLuhan (apud Pereira, 2002):

O fundo proporciona a estrutura ou estilo de consciência, “a forma de ver” como Flaubert a chamava, ou os “termos através dos quais” uma figura é percebida (...) O fundo de qualquer tecnologia ou artefato é tanto a situação que dá origem a ele, quanto o ambiente completo (meio) de serviços ou desserviços que aciona. Esses efeitos colaterais ambientais se impõem quer queira quer não como uma nova forma de cultura²³ (p.171).

²² Marshall McLuhan was concerned with the observation that we tend to focus on the obvious. In doing so, we largely miss the structural changes in our affairs that are introduced subtly, or over long periods of time. Whenever we create a new innovation – be it an invention or a new idea – many of its properties are fairly obvious to us. We generally know what it will nominally do, or at least what it is intended to do, and what it might replace. [...] But it is often the case that, after a long period of time and experience with the new innovation, we look backward and realize that there were some effects of which we were entirely unaware at the outset.

²³ Ground provides the structure or style of awareness, ‘the way of seeing’ as Flaubert called it, or the ‘terms on which’ a figure is perceived (...) The ground of any technology or artefact is both the situation that gives rise to it and the whole environment (medium) of services and disservices that it brings into play. These environmental side-effect impose themselves willy-nilly as a new form of culture.

Se o fundo de qualquer tecnologia ou artefato é também a situação que dá origem a ela, além dos efeitos por ela produzidos – que se impõem como uma nova cultura –, pode-se arriscar afirmar, que essa “situação” é de fato a cultura, a cultura antes desses efeitos colaterais da tecnologia que está sendo inserida, mas de qualquer forma, a cultura – ainda que fruto dos efeitos colaterais de meios anteriores.

Voltando à citação de McLuhan, Pereira afirma:

o *fundo* (ground) fornece o modo, a maneira como uma tecnologia é percebida, fundando, pois, estruturas perceptivas, função que sempre apontou, exclusivamente, para as tecnologias. Ora, se esse mesmo *fundo/ground* pode ser entendido a partir das idéias tais como de uma situação dada, e se esta idéia de *situação* puder ser aceita como um momento, um recorte sócio-histórico, ainda, como uma cultura, o que McLuhan estaria conjecturando, então é que meio, situação – recorte sócio-cultural e histórico – e cultura, todos participariam dos processos de gêneses subjetivas e sociais como elos de um processo extremamente complexo.

Dessa maneira, a cultura é reinserida na discussão mcluhaniana. Em seu livro *Understanding Media* (1964), por exemplo, McLuhan endossa o estudo de De Tocqueville a respeito dos efeitos da imprensa na Inglaterra e nos Estados Unidos, em que esse afirma que os efeitos foram diferentes nos dois países em função das tradições sociais pré-existentes. Na Inglaterra, em função da “força das antigas tradições orais do direito costumeiro, estribadas na instituição medieval do Parlamento” (p.29), a uniformidade e a continuidade criada pela imprensa nos Estados Unidos não pôde ser tão simplesmente identificada. Infere-se dessa passagem, que o “recorte sócio-histórico” ou a “cultura” estariam funcionando aí como “fundo” ou como “a situação que deu origem à nova tecnologia”, demonstrando a relevância das características culturais, sociais e históricas para a discussão.

Retomando a questão da determinação, Williams (2002) a define conclusivamente como um processo social real, mas nunca composto de causas totalizadoras:

temos que pensar no determinismo não como uma força única, ou uma única abstração de forças, mas como um processo em que fatores determinantes reais – a distribuição de poder e de capital, a herança física ou social, relações de escala e tamanho entre grupos – definem limites e exercem pressões, mas nem controlam totalmente nem predizem totalmente o resultado da atividade complexa dentro ou nesses limites, e sob ou contra essas pressões²⁴ (p.130).

É evidente que as visões de Williams e McLuhan seguem enfoques diferentes. Williams está preocupado com uma questão que McLuhan escolhe colocar em segundo plano de modo a

²⁴ We have to think of determination not as a single force, or a single abstraction of forces, but as a process in which real determining factors – the distribution of power and of capital, social and physical inheritance, relations of scale and size between

afirmar e reafirmar sua idéia central. Como foi visto anteriormente, para McLuhan, inovações de qualquer tipo – inclusive idéias – podem ser consideradas meios e, por conseguinte, acarretam transformações na sociedade. Da onde pode-se concluir que suas teorias não são tão afastadas dos fatores sociais como afirma Williams.

Uma entrevista recente com Tzvetan Todorov pode servir de exemplo. Todorov, um dos grandes estudiosos da narrativa, chamou atenção em seus primeiros ensaios para a importância da forma narrativa, de sua estrutura. Recentemente, concedeu uma entrevista, publicada no caderno Prosa&Verso do Jornal O Globo, em que afirma que é preciso ensinar aos jovens que as histórias literárias, o conteúdo da literatura, fala de suas vidas; isto é, é preciso reunir e relacionar a obra, extrapolando sua forma, à vida. Questionado sobre a contradição desta idéia com suas teorias anteriores, Todorov responde (O GLOBO, 2009):

Eu não me arrependo daquilo que escrevi há 45 anos, e que então correspondia à necessidade do momento.

O que eu critico não são as noções formalistas ou estruturalistas mas um certo uso que pode ser feito delas, a partir do momento em que elas se tornam o centro do conhecimento, quando deveriam permanecer um simples meio de permitir ler melhor os textos, e portanto de compreendê-los melhor.

1.1.4. Uma tentativa de reconciliação entre os materialistas e os culturalistas

Apesar da crítica ferrenha ao determinismo mcluhaniano, Williams admite que existem características específicas de cada mídia e chega até a afirmar que essa atenção “aparente” no trabalho de McLuhan seria seu diferencial, seu atrativo. No entanto, a descarta rapidamente, já que, segundo ele, McLuhan não enxerga as mídias como práticas – “todas as práticas específicas foram agrupadas em uma função psíquica arbitrariamente atribuída”²⁵ –, as desligando de “situações e intenções históricas e culturais” (WILLIAMS, 2002, p.127).

Se a especificidade do meio estivesse somente ligada a situações histórico-culturais, poder-se-ia acreditar na neutralidade do meio, algo que McLuhan – e a Escola de Toronto como um todo – é decididamente contra.

Isso fica claro quando McLuhan, no primeiro capítulo de *Understanding Media*, critica a declaração do Gen. David Sarnoff de que os meios “não são nem bons nem maus”:

Aqui temos a voz do sonambulismo de nossos dias. É o mesmo que dizer: [...] “As armas de fogo, em si mesmas, não são boas nem más: o seu valor é determinado pelo

groups – set limits and exert pressures, but neither wholly control nor wholly predict the outcome of complex activity within or at these limits, and under or against these pressures.

²⁵ All specific practice was subsumed by an arbitrarily assigned psychic function

modo como são empregadas.” Vale dizer: se os estilhaços atingem as pessoas certas, as armas são boas; se o tubo da televisão detona a munição certa e atinge o público certo, então ele é bom (1964, p.25).

O que Williams propõem, em contrapartida, é que a tecnologia é fruto do momento sócio-histórico ao qual pertence, de modo que, de acordo com esse, pode ser utilizada de formas diferentes e com finalidades diversas, sempre em função de variáveis políticas e culturais: “O que precisa ser percebido em contraste [à retórica particular de McLuhan], é a posição radicalmente diferente na qual a tecnologia, inclusive a tecnologia de comunicação e, especificamente, a televisão, é ao mesmo tempo uma intenção e um efeito de uma ordem social particular”²⁶ (2002, p.128).

Fere o pensamento de Williams que McLuhan não dê atenção à questão de quem seleciona e de quem controla a transmissão de informação. Mas, como foi visto anteriormente, essa questão – central para a pesquisa de Williams – é periférica para McLuhan.

Os diferentes usos das tecnologias e suas transformações no tempo e/ou espaço, por sua vez, são relevantes para ambos os teóricos e trazem à tona questões importantes.

No caso dos Estudos Culturais britânicos, de uma maneira geral, usos que se afastam dos “dominantes” sugerem uma espécie de resistência, que se mostra fundamental no contexto de pensamento dessa escola. É a partir de leituras e usos não-hegemônicos, ou de negociações entre o hegemônico e o popular que a cultura se faz, ou se deve fazer. No caso de Williams, isso inicialmente pareceria colocar em risco seu conceito chave de intenção, na medida em que se toda tecnologia é criada visando a preencher uma necessidade, com uma intenção específica, como se pode explicar que ela venha a ter outros usos? No entanto, ele mesmo a resolve facilmente:

Esse elemento de intenção é fundamental, mas não é exclusivo. A intenção original corresponde à prática de um grupo social particular, e o caminhar e a escala do desenvolvimento será radicalmente afetada pelas intenções específicas do grupo e sua força relativa. Todavia, em vários estágios subsequentes, outros grupos sociais, às vezes com outras intenções ou pelo menos com escalas de prioridades diferentes, irão adotar e desenvolver a tecnologia, freqüentemente com outras finalidades e efeitos. Além disso, haverá muitos casos de usos imprevistos e efeitos imprevistos que são novamente a real qualificação da intenção original²⁷ (2002, p.129).

²⁶ What has to be seen by contrast [to the particular rhetoric of McLuhan], is the radically different position in which technology, including communication technology, and specifically television, is at once an intention and an effect of a particular social order.

²⁷ This element of intention is fundamental, but it is not exclusive. Original intention corresponds with the practice of a particular social group, and the pace and scale of the development will be radically affected by that group's specific intentions and its relative strength. Yet at many subsequent stages other social groups, sometimes with other intentions or at least with different scales of priority, will adopt and develop the technology, often with different purposes and effects. Further, there will be in many cases unforeseen uses and unforeseen effects which are again a real qualification of the original intention.

O exemplo que Williams dá, ironicamente, é bastante semelhante ao de McLuhan ao condenar a neutralidade do meio:

Assim, um explosivo pode ser desenvolvido sob ordem ou investimento de uma classe dominante, ou sob investimento ou para o lucro de uma empresa industrial, e ainda assim vir a ser usado também por um grupo revolucionário contra a classe dominante, ou por criminosos contra as propriedades dos industriais²⁸ (p.129-130).

No entanto, a partir desse exemplo Williams (2002) justifica justamente a diferença de uso – e conseqüentemente – de efeito dessa tecnologia.

A questão da resistência é evidente também em Hoggart (1970), ao se referir à tentativa – em grande medida, de sucesso – da grande imprensa e da publicidade de, deturpando os mesmos ideais que anteriormente levaram as classes populares a lutar pela sua dignidade e transformar suas condições de vida, aceitar o mundo “dominante”:

Não se pode, entretanto, esquecer as resistências que enfrenta a influência da imprensa e, ao mesmo tempo, os numerosos campos da vida em que esta não penetrou. No concernente à vida privada, por exemplo, o povo segue ainda as boas e velhas regras de antigamente; de maneira geral, sua aptidão a se fechar a tudo aquilo que vem do mundo de “outrem” atenua bastante o efeito da grande imprensa²⁹ (p.227).

Ainda que as classes populares se mostrem mais facilmente “convertidas” pela mídia, elas também têm o poder de se isolar, se fechar em si, mais facilmente escapando de suas influências quando assim desejam.

Assim, o explosivo pode ser usado para resistir aqueles mesmos que o inventaram ou a mídia pode ser resistida a partir de outras formas de comunicação. O exemplo de Williams sobre a reorganização da educação na Inglaterra no início da Revolução Industrial pode ser ilustrativo. Nessa época, as classes dominantes pensaram que ensinar os trabalhadores a ler faria com que esses compreendessem melhor novas instruções e, ainda, os possibilitaria ler a Bíblia “para sua própria melhoria moral” (p.131). No entanto, essa intenção planejada criou efeitos incontroláveis já que “não havia nenhuma forma de ensinar um homem a ler a Bíblia que não o capacitasse a ler a imprensa radical”³⁰. A tecnologia com intenções controladas passa a ser utilizada de forma inesperada, até servindo como forma de resistência às intenções originais.

²⁸ Thus an explosive may be developed at the command or by the investment of a ruling class, or by the investment or for the profit of an industrial enterprise, yet come to be used also by a revolutionary group against that ruling class, or by criminals against the industrialists' properties.

²⁹ Il ne faut pourtant pas oublier les résistances auxquelles se heurte l'influence de la presse et, du même coup, les nombreux domaines de la vie qu'elle n'a pas pénétrés. En ce qui concerne la vie privée, par exemple, les gens du peuple suivent toujours les bonnes vieilles règles d'antan; plus généralement, leur aptitude à se fermer à tout ce qui vient du monde des “autres” atténue beaucoup des effets de la presse à grande diffusion.

³⁰ There was no way to teach a man to read the Bible which did not enable him to read the radical press.

As “Leis da mídia” de McLuhan também prevêem este efeito inesperado (Logan, 2000, p.28):

1. Todo meio ou tecnologia acentua alguma função humana.
2. Ao fazê-lo, torna obsoleto algum meio ou tecnologia precedente que era usado para realizar a função anteriormente.
3. Ao realizar sua função, o novo meio ou tecnologia recupera alguma forma mais antiga do passado.
4. *Quando levado ao limite, o novo meio ou tecnologia se inverte ou se transforma em uma forma complementar.*³¹

O automóvel, por exemplo, criado para aumentar a mobilidade e a velocidade de locomoção da população, em seu uso exagerado nas grandes cidades, parece justamente impedir essa mobilidade nos grandes engarrafamentos. Todavia, o que traz o efeito oposto não é uma mudança do uso, mas uma intensificação deste.

Pode-se fazer uma analogia entre a relação entre a mídia e sua forma complementar e a imediação e hipermediação. Na busca pela transparência midiática total, os diferentes meios começam a ser enfatizados em si mesmos, tornando-se em vez de transparentes, mais aparentes.

Williams admite em sua teoria a validade de alguns usos não-planejados: “porque esses novos usos são pelo menos tão apropriados à tecnologia quanto os usos e intenções que a definiram até hoje”³². Acrescenta ainda que, é a partir da geração da televisão, por exemplo, que novidades em relação a formas de comunicação eletrônica – diferentes da transmissão televisiva “ortodoxa” – podem surgir, delineando uma forma cultural e tecnológica diferente. É a nova “gramática” que McLuhan vê surgir a partir do conteúdo do meio – isto é, dos usuários e dos meios anteriores.

A diferença é que Williams vê essas inovações em relação ao conteúdo, às formas do conteúdo – novos tipos de programas, por exemplo –, enquanto McLuhan as vê em relação ao meio e seu efeito nas formas cognitivas de uma sociedade.

Cabe ressaltar, porém, um dos efeitos apontados por Williams como “forma nova e misturada” da televisão em seu *Television: technology and cultural form* (2002). A última nova forma indicada por Williams está em um tópico chamado simplesmente “Televisão” no qual, de forma bastante mcluhaniana, ele diz:

³¹ 1. Every medium or technology enhances some human function.

2. In doing so, it obsolesces some former medium or technology which was used to achieve the function earlier.

3. In achieving its function, the new medium or technology retrieves some older form from the past.

4. When pushed far enough, the new medium or technology flips or reverses into a complementary form.

³² For these new uses are at least as appropriate to the technology as the uses and intentions which have hitherto defined it.

Ainda assim há momentos, durante vários tipos de programa, em que percebemos estar olhando em o que parecem ser formas bastante novas. Para conseguir esse tipo de atenção é freqüentemente necessário desligar o som, que normalmente nos direciona à recepção de um conteúdo transmissível preparado ou a outros tipos de resposta. [...] Para a maioria dos analistas de televisão, preocupados com conteúdo declarado ou dirigido, isso [essa percepção] – se chegar a ser percebido – nada mais é do que um subproduto de alguma outra experiência. Todavia, eu vejo isso como um dos processos primários da tecnologia em si mesma, e um que pode vir a ter uma importância crescente. E quando, no passado, tentei descrever ou explicar isso, achei significativo que as únicas pessoas que concordaram comigo foram pintores³³ (p.77).

Para McLuhan, a arte é fundamental para as mudanças tecnológicas e nossa percepção delas, tanto ao transformar antigos ambientes – meios – em formas artísticas, e ao servir como “antiambiente” ou “contra-ambientes” que ajudam na percepção do ambiente em que estamos imersos, como também – e principalmente – ao prever novos ambientes, a partir dos quais pode-se imaginar transformações planejadas.

No primeiro caso:

Quando a produção de máquinas era nova, gradualmente foi criando um ambiente cujo conteúdo era o velho ambiente da vida agrária e das artes e dos ofícios. Este ambiente antigo se foi elevando à categoria de forma artística por obra do novo ambiente mecânico. A máquina transformou a natureza numa forma de arte (1964, p.12).³⁴

Em último caso, e de forma mais importante, é através de arte que se pode prever novos ambientes e, a partir deles, controlar as transformações:

O poder das artes de antecipar, de uma ou mais gerações, os futuros desenvolvimentos sociais e técnicos foi reconhecido há muito tempo. [...] A arte, como o radar, atua como se fosse um verdadeiro “sistema de alarme premonitório”, capacitando-nos a descobrir e a enfrentar objetivos sociais e psíquicos, com grande antecedência. [...] Se a arte é um “sistema de alarme prévio” [...] tem ela a maior relevância não apenas no estudo dos meios e veículos de comunicação, como no desenvolvimento dos controles nesses mesmos meios (1964, p.15).

McLuhan, portanto, vislumbra sim a possibilidade de controlarmos os meios e as transformações que estes acarretam. Isto pode ser feito a partir do trabalho do artista, que prevê possíveis mudanças midiáticas e suas conseqüências estéticas e cognitivas na sociedade. Percebe-se que seu trabalho não tem um viés tão fatalista quanto parece ser sugerido, mas que sua teoria, assim como a de Williams, ainda que focadas em questões diferentes sobre um mesmo objeto,

³³ Yet there are moments in many kinds of programme when we can find ourselves looking in what seem quite new ways. To get this kind of attention it is often necessary to turn off the sound, which is usually directing us to prepared transmissible content or other kinds of response. [...] To most analysts of television, preoccupied by declared or directed content, this is, if seen at all, no more than a by-product of some other experience. Yet, I see it as one of the primary processes of the technology itself, and one that may come to have increasing importance. And when, in the past, I have tried to describe or explain this, I have found it significant that the only people who ever agreed with me were painters.

³⁴ Assim como o desenvolvimento da fotografia colorida transforma a preto e branca em artística.

estão ambas preocupadas com o papel das tecnologias da comunicação na sociedade, trazendo contribuições importantes para essa questão.

1.1.5. Indicações para pensar o meio de comunicação e a sociedade

Tanto os Estudos Culturais britânicos quanto a Escola de Toronto iniciaram discussões importantes para o pensamento da relação entre as tecnologias de comunicação, a cultura e a sociedade. Raymond Williams e Marshall McLuhan, especificamente, em suas discussões e respostas teóricas, levantaram questões fundamentais para estudo da comunicação desde então.

Williams, com sua preocupação voltada para o conteúdo do meio e sua determinação sócio-histórica, e McLuhan, enfocando a materialidade do meio e as transformações cognitivas e organizacionais causadas por estes, abriram as portas para uma discussão da importância das tecnologias de comunicação para a sociedade.

Três indicações para o presente estudo podem ser apontadas a partir dessa discussão.

Em primeiro lugar, podemos inferir que os meios de comunicação e a sociedade sofrem influências recíprocas, sendo sua “invenção” na maioria das vezes intencional, ainda que, muitas vezes, sua utilização possa sofrer transformações em função tanto do espaço – onde e por quem é utilizada – e do tempo – quando é utilizada – isto é, do grupo social que a utiliza. Desse modo, admitimos que as tecnologias de comunicação modificam a sociedade, mas que as próprias tecnologias são também fruto dela, em uma rede de influências recíprocas e sem fim. Estamos assim, preocupados tanto com as questões estéticas e cognitivas do meio, como com seu fundo social, histórico e moral.

Em segundo lugar, a partir da idéia de “gramática do meio” de McLuhan, e da relação proposta por Williams entre o meio, seus usos e funções, podemos encaminhar uma afirmação de que cada mídia tem características específicas. Lembrando que, se o conteúdo de um meio é um outro meio, esse conteúdo está sempre sofrendo alterações em função do meio pelo qual está sendo transmitido, seja através de um novo “recorte” da informação ou de uma nova forma “cognitiva” de percebê-la.

Por último, em relação estrita com a conclusão anterior, essas características específicas nem sempre são percebidas assim que um novo meio é introduzido, mas vão sendo conquistadas por ele a partir de uma transformação de uma gramática já existente para uma gramática própria. Aos poucos o usuário será capaz não só de compreendê-la e utilizá-la, como, aos poucos, será capaz de criá-la.

O meio digital, assim como qualquer tecnologia, vem, ao longo dos anos, desenvolvendo sua “gramática” própria. Essa “gramática”, como vimos, é resultante da interação humana com a materialidade do meio.

1.2. A gramática do meio digital

Quanto tempo vai levar para vemos este presente pelo o que ele é – um único novo meio de representação, o meio digital, formado pela interação entrelaçada de invenção técnica e expressão cultural no final do século XX?³⁵

Janet Murray (2003, p.3)

Finda a II Guerra Mundial, há no Ocidente um florescimento de idéias tanto no campo tecnológico, quanto no humanístico. O artigo de Vannevar Bush publicado em 1945 propondo a construção de uma máquina mecânica que organizasse as informações de forma não-linear para dar conta da grande quantidade de informação então disponível foi uma das tentativas de se lidar com um mundo em transformação: um mundo saindo de duas guerras mundiais que criaram um descompasso entre o avanço tecnológico e o desenvolvimento social, entre as novidades trazidas pelas tecnologias e sua absorção pela sociedade (MURRAY, 2003).

É nesse contexto que são idealizados os antecessores dos primeiros computadores pessoais:

Os engenheiros utilizam metáforas e analogias culturais para expressar a magnitude da mudança, a forma do meio ainda não visto. Os contadores de histórias e teóricos constroem paisagens imaginárias de informação, escrevendo histórias e ensaios que posteriormente se tornam projetos para sistemas efetivos. [...] As duas tradições se unem energicamente em colaborações focadas em novas estruturas de aprendizado nas quais a exploração do computador é motivada pelo desejo de promover os processos exploratórios da própria mente. Gradualmente, a colaboração interligada dá origem a uma forma emergente, um novo meio de expressão humana³⁶ (MURRAY, 2003, p.5).

A primeira demanda por computadores, ainda na época da II Guerra Mundial, vinha da indústria e do setor militar e visava diretamente à solução de problemas (BOGOST, 2006). Entre os primeiros computadores estava o ENIAC (Electrical Numerical Integrator and Calculator), cuja finalidade se limitava a cálculos para operações de armas. O ENIAC tinha uma grande

³⁵ How long will it take before we see the gift for what it is – a single new medium of representation, the digital medium, formed by the braided interplay of technical invention and cultural expression at the end of the 20th century?

³⁶ The engineers draw upon cultural metaphors and analogies to express the magnitude of the change, the shape of the as yet unseen medium. The storytellers and theorists build imaginary landscapes of information, writing stories and essays that later become blueprints for actual systems. [...] The two traditions come together most energetically in collaborations focused on new structures of learning in which exploration of the computer is motivated by a desire to foster the exploratory process of the mind itself. Gradually, the braided collaboration gives rise to an emergent form, a new medium of human expression.

limitação: sua capacidade para efetuar funções diversas estava condicionada a alterações físicas da máquina – a junção de segmentos programados separadamente de forma a permitir a execução de determinada função –, o que demandava tempo, esforço físico e manutenção (BOGOST, 2006).

Da limitação criada por esse sistema, resultou um dos mais importantes avanços do desenvolvimento do computador pessoal: a idéia de “stored-program computer” – também conhecido como arquitetura von Neumann – que concretizou o ideal da máquina universal de Turing (BOGOST, 2006). Essa nova arquitetura ultrapassava os programas fixos das máquinas anteriores, colocando uma série de instruções e informações em uma mesma estrutura, permitindo assim a realização de operações diversificadas sem intervenção humana. Segundo Ian Bogost (2006), “store-programming” faz com que as unidades que compõem um programa sejam reutilizáveis a partir de uma programação e não de um esforço físico.

Essa arquitetura marcou a passagem do computador para um sistema baseado em operações unitárias. Ao invés de funcionar a partir de sistemas pré-definidos e permanentes, o computador passou a se basear em unidades distintas cuja combinação e interrelação poderia resultar em sistemas complexos. O resultado é a construção de máquinas “universais mais eficientes – máquinas que conseguem simular os processos de outras máquinas” (WARDRIP-FRUIIN, 2006, p.29). Essa novidade abriu caminho para computadores que não se restringiam a cálculos, mas que podiam ser usados para fins representativos, como processamento de texto ou *videogames*, por exemplo.

Já no fim dos anos 1960, não havia dúvida sobre o potencial do computador. Apesar da baixa velocidade e da comparativa pequena capacidade de processamento, seu poder de representação já era devidamente reconhecido: “Eles comportavam grandes bases de dados, experimentando com imagens de tela e interação tipo-jogo, estabelecendo sistemas de rede que podiam ser acessados de terminais remotos com usuários múltiplos dividindo a mesma *mainframe*, e construindo uma simulação de sistemas em larga escala”³⁷ (MURRAY, 2003, p.5).

Ainda que haja uma busca natural por expressão e representação em qualquer tecnologia, o computador mostrou-se uma forma poderosa nesse sentido. Janet Murray (1998) aponta quatro características principais dos ambientes digitais e como, em conjunto, estas fazem dele uma mídia especial para a criação literária (e não só literária, como será visto mais adiante).

³⁷ They were supporting large databases, experimenting with on-screen images and game-like interaction, establishing networked systems that could be accessed by remote terminals with multiple users sharing the same mainframe, and building large-scale simulation systems.

A primeira delas é sua capacidade de “executar uma série de regras” (1998, p.71), ou seja, sua característica processual. Hoje em dia está-se tão habituado com a interface gráfica e suas metáforas que se esquece que por trás delas estão uma série de circuitos e códigos.

O computador é movido por dados e algoritmos. Quanto mais complexa a estrutura de dados, mais simples podem ser os algoritmos e vice-versa (MANOVICH, 2001). A característica processual do computador está ligada a esses algoritmos, isto é, à capacidade do computador de seguir uma série de instruções para executar um objetivo.

A relação entre dados e algoritmos pode resultar em produções dado-intensivas ou processo-intensivas. Segundo Chris Crawford (1987), jogos e *softwares* com alta intensidade processual são mais satisfatórios do que obras digitais baseadas em altas quantidades de dados, na medida em que a característica processual é o maior diferencial do meio digital. Crawford (1987) defende o processamento de dados, em oposição a sua memorização, como a essência do funcionamento do computador, criando o termo “process intensity” como um critério para avaliar o valor de um *software* qualquer:

intensidade processual é o grau em que um programa enfatiza processo em vez de dados. Todos os programas usam uma mistura de processo e dados. O processo é refletido em equações algorítmicas e ramificações. Os dados são refletidos em tabelas de dados, imagens, som e texto. [...] Usar o computador em um modo dado-intensivo desperdiça sua maior força.³⁸

A questão por trás da intensidade de processos *versus* a intensidade de dados é a da variabilidade. A mídia digital é essencialmente variável: “um objeto da nova mídia não é algo eternamente fixo, mas algo que pode existir em diferentes versões, potencialmente infinitas” (Manovich, 2001, p.36). Essa característica está intimamente ligada a sua característica processual. Mesmo que uma obra seja dado-intensiva, ela ainda depende de processos, e são esses que permitem essa variabilidade e distinguem a mídia digital de outras mídias:

nós voltamos aos nossos livros e filmes favoritos porque eles nos trazem algo novo cada vez que os experimentamos. Todavia, é importante entender que essas mídias nos trazem algo novo porque nós – sua audiência – os experimentamos de forma diferente. O que elas nos mostram, por outro lado, é o mesmo cada vez. Essas mídias são essencialmente fixas, estáveis – dizendo as mesmas palavras e mostrando as mesmas imagens, na mesma ordem, em cada encontro (WARDRIP-FRUIIN, 2006, p.2).

Uma das principais características do meio digital é sua estrutura aberta, isso é, sua não-fixidez. Enquanto mídias tradicionais nos apresentam uma materialidade fixa a partir da qual

podemos ter experiências diferentes, o meio digital apresenta dois níveis materiais – um fixo, do código, e outro que pode variar ou não a partir do que é programado no código, o da interface. No entanto, como é a partir da interface que temos contato com o meio e com o código, nossa experiência é de que a materialidade desse meio não é fixa, mas variante. O que é dizer que o computador “não só diz coisas e mostra coisas, mas também opera” (WARDRIP-FRUIIN, 2006, p.2).

A representação mediada pelo computador permite que processos, como o comportamento humano, sejam representados a partir de outros processos, proporcionando um outro tipo de produção estética, uma produção processual. Essa representação é possibilitada a partir do estabelecimento de regras que, ao limitar o escopo do possível, viabilizam a expressão (BOGOST, 2007).

Diferentemente das outras mídias em que o trabalho do leitor/espectador é predominantemente interpretativo,³⁹ o usuário da mídia digital atua configurando, ainda que esta configuração seja duplamente limitada pelo aparato tecnológico e pelo programador da obra. Podemos ir além, associando o modo dado-intensivo à gramática dos meios anteriores, à mídia fixa, e o processo-intensivo à uma gramática própria do meio digital.

Um exemplo básico: ao ler uma matéria em um jornal *online*, várias opções de *links*, conexões a partir de assuntos, pessoas ou lugares abordados pelo texto, são oferecidos ao leitor. Este leitor escolhe seguir um, ou nenhum, ao invés de outro, configurando um caminho de leitura a partir daquela matéria. Se o leitor voltar à matéria e escolher seguir outro caminho, configurará uma nova leitura. Se, ainda, um tempo depois o leitor voltar à matéria e resolver seguir o primeiro caminho novamente, é provável que o resultado seja diferente já que novas conexões podem ter sido feitas nas páginas para as quais os *links* da matéria apontam, e assim por diante.

Cabe ressaltar que, apesar de a processualidade ser uma característica singular do meio digital, nem todas as produções mediadas pelo computador utilizam seu potencial processual.

Chris Crawford analisa, por exemplo, o rápido esgotamento de Dragon's Lair, um jogo dos anos 1980 cuja interface gráfica chamou atenção da mídia que o identificou rapidamente como sucesso, só para vê-lo fracassar logo em seguida. Segundo Crawford (1987), o imediato desencantamento com o jogo ocorreu em função de sua falta de intensidade processual: “as ações

³⁸ Process intensity is the degree to which a program emphasizes process instead of data. All programs use a mix of process and data. Process is reflected in algorithms equations, and branches. Data is reflected in data tables, images, sounds and text. [...] Using the computer in a data-intensive mode wastes its greatest strength.

dos jogadores iam pouco além de selecionar seqüências animadas do disco. Não havia muito processamento aí.”⁴⁰.

Crawford identifica variáveis gráficas com dados e variáveis comportamentais com processos.⁴¹ Apesar de essa divisão não ser tão simples, já que o ambiente também pode ser gerado processualmente, assim como as variáveis comportamentais podem ser todas pré-programadas em uma tabela de dados, o argumento de Crawford tem fundamento. Intensidade processual produz ambientes com maior possibilidade de interatividade e resposta significativa, ainda que os dados sejam fundamentais para melhores gráficos, por exemplo.⁴²

A segunda característica que Murray atribui aos meios digitais é sua condição participatória: “ambientes processuais são atraentes para nós não somente porque exibem comportamentos baseados em regras, mas porque podemos induzir seu comportamento” (1998, p. 74). Isto é, computadores são interativos, respondem ao *input* do usuário, atuam – seguindo regras – a partir do contato do usuário com sua interface.

A interface medeia a comunicação, fazendo-se presente no vácuo entre emissor e receptor. A comunicação pode ser mediada por várias camadas de interface. No livro, por exemplo, contamos com pelo menos três: o papel, a escrita e a linguagem. A interface homem-computador facilita a troca de informações entre as partes, traduzindo os 0s e 1s em representações mais fáceis de manipular. A interface do computador inclui tela, teclado e *mouse*, por exemplo, mas também inclui as representações gráficas que vemos na tela quando interagimos com as informações.

Essas representações gráficas são descendentes da primeira interface gráfica desenvolvida no Centro de Pesquisa de Palo Alto nos anos 1970 e popularizada pela Apple com o lançamento da campanha do “*computer for the rest of us*” em 1984. A interface gráfica popularizou o computador, abrindo sua utilização para novos públicos:

A adoção generalizada da GUI [graphical user interface] operou uma mudança colossal no modo como os seres humanos e os computadores interagem, e expandiu enormemente a capacidade de usar os computadores entre pessoas antes alienadas pela sintaxe misteriosa das interfaces mais arcaicas de “linha de comando” (JOHNSON, 2001, p.18).

³⁹ Cabe ressaltar que, segundo a Teoria da Recepção, as interpretações variam, levando em considerando o conceito social, histórico e cultura no qual o leitor está inserido.

⁴⁰ The player's actions did little more than select animation sequences from the disk. Not much processing there.

⁴¹ Hoje em dia grande parte do processamento do computador também vem sendo usado para gráficos, em substituição de dados. Cabe ressaltar que, em seu critério de intensidade processual, Crawford se referia ao processamento sendo utilizado principalmente para moldar comportamento.

⁴² Voltaremos a isso no Capítulo 3 quando tratarmos de estruturas emergentes e progressivas.

A interface gráfica facilitou a utilização do computador através de uma metáfora que “tornava a experiência do usuário mais intuitiva [...] e a idéia de usar um computador menos intimidante”. (JOHNSON, 2001, p.40). A metáfora do *desktop*, imaginada por Doug Engelbart, foi lançada comercialmente pela Apple, criando uma tendência mantida até os dias de hoje.

Uma das mais importantes características da interface gráfica, e a que guiou o trabalho de Engelbart, foi o conceito de manipulação direta. Esse conceito põe em prática uma visão de interface que vai além da concepção “tit-for-that” de uma conversa entre dois participantes – o computador e o homem – mediada pela tela. A manipulação direta posiciona a interface como um contexto comum, isto é, como um espaço comumente habitado em que homem e máquina são agentes. A manipulação direta transfere o conhecimento de manipulação de objetos do mundo físico para o mundo virtual através de uma abordagem psicológica (LAUREL, 1991). Essa possibilidade abre caminho para uma nova forma de interação com o computador, o sentimento positivo de engajamento direto: “um sentimento que ocorre ‘quando um usuário experimenta interação direta com os objetos em um domínio’”⁴³ (JOHNSON, 2001, p.8).

Segundo Johnson (2001),

representar um documento de texto como uma janela ou um ícone era uma coisa, mas, a menos que usuário tivesse algum controle sobre essas imagens, a ilusão seria remota, pouco convincente, como um filme projetado a poucos fotogramas por segundo. Para que a ilusão do espaço-informação funcionasse, devíamos poder sujar as mãos, mexer as coisas de um lado para o outro, fazer coisas acontecerem (p.21).

Hoje, a participação no meio digital se dá predominantemente a partir da manipulação direta da interface.

A participação e a processualidade são responsáveis por viabilizar a tão falada interatividade. Ainda que a participação, e a interatividade que dela decorre, não seja uma característica restrita ao meio digital, quando em conjunto com a processualidade, torna-se um diferencial poderoso para a representação.

A idéia de um espaço-informação apresentado pela interface nos leva à terceira característica de Murray: a espacialidade do meio digital. Isto é, “seu poder de representar um espaço navegável” (1998, p. 79). Diferente de mídias tradicionais como o livro ou a fotografia, o computador representa um espaço através do qual podemos nos mover.

A metáfora do *desktop* criou uma forma intuitiva de manipular as informações no computador. No entanto, seria necessário mais do que as pastas e a lixeira idealizadas por

⁴³ A feeling that occurs “when a user experiences direct interaction with the objects in a domain”.

Engelbart para tornar o espaço do desktop adentrável. A solução foi dada por Alan Kay. Descrito por Johnson (2001, p.39) como “um rapaz brilhante e carismático”, Kay trabalhava no Stanford Research Institute, em cima das idéias de Engelbart, tentando viabilizar o uso de janelas: “Desde a empolgante primeira demonstração de Engelbart em 1968, ficara claro que as janelas iriam revolucionar o modo como imaginamos a informação. Mas as janelas [...] eram desajeitadas e bidimensionais. Não se sobrepunham” (2001, p.39). A solução de Kay, ao imaginar as janelas como papéis que se sobrepunham, atribuiu profundidade ao espaço-informação, criando um espaço com tridimensionalidade no qual se parecia possível entrar. Segundo Johnson (2001, p.40), “toda a idéia do computador como ambiente, um mundo virtual, tem origem nessa inovação aparentemente modesta”.

A idéia do teatro como metáfora de interface proposta por Laurel (1991) também é útil para ilustrar a idéia do computador como um espaço: um palco habitado por agentes humanos e gerado por computador, preenchido também por outros elementos de representação como janelas, ícones etc. Durante a representação, “a representação é só o que existe”⁴⁴ (p.17), estamos imersos em seu espaço.

No entanto, por trás desse palco encontra-se uma série de ferramentas trabalhando para a ilusão da representação. Sua viabilidade depende do processamento de informações e do armazenamento de dados. O que nos leva à quarta e última característica do computador proposta por Murray: sua enciclopedicidade.

A enciclopedicidade do computador é sua capacidade de armazenamento que vai muito além da das mídias tradicionais e inclui no que pode ou não ser processado.

O desenvolvimento dessa característica não só alterou fundamentalmente o que se pode fazer com o computador – interfaces mais ricas, processamentos mais rápidos etc. – como nosso dia-a-dia – a quantidade de informação a que temos acesso, a rapidez com que é esperado que realizemos nossas tarefas, por exemplo.

A espacialidade e a enciclopedicidade do meio digital são responsáveis pela possibilidade de nos sentirmos imersos no meio. No entanto, são as quatro características apontadas por Murray (1998) que confirmam o potencial representativo do meio digital e, ao serem utilizadas em conjunto viabilizam uma nova forma de representação, mais intensa do que as possibilitadas pelas mídias fixas. Entretanto, percebe-se que esse potencial expressivo ainda é muito pouco explorado, resultando em uma série de obras e produções transferidas de outros meios, cujas gramáticas oferecem, comparativamente, um baixo grau de imersão e/ou interatividade.

⁴⁴ The representation is all there is.

1.3. A expressividade digital

Havia algo instável, quer dizer, lúdico, na tecnologia da informação.⁴⁵

Pat Kane (2004, p.95)

A partir das últimas décadas do século XX, o computador parece ter atingido um novo nível representacional, sendo elevado em sua materialidade à categoria de objeto de arte:

Nas últimas décadas do século XX, a computação moderna e a tecnologia de rede materializaram certos projetos-chave da arte moderna desenvolvidos aproximadamente na mesma época. No processo dessa materialização, as tecnologias ultrapassaram a arte. Isto é, não só as tecnologias da nova mídia – programação de computador, interface gráfica homem-computador, hipertexto, multimídia, rede (tanto com fio quanto sem fio) – concretizaram as idéias por trás dos projetos dos artistas, mas elas também as estenderam muito além do que o imaginado pelos artistas originalmente. Como resultado, essas tecnologias tornaram-se elas mesmas as maiores obras de arte de hoje⁴⁶ (MANOVICH, 2003, p.15).

O hipertexto, por exemplo, realiza e atualiza diversos ideais estruturalistas e pós-estruturalistas, como a ausência de centro, a mudança de pontos-de-vista, a ausência hierárquica, a polifonia e a não-linearidade (LANDOW, 1992).

Esta constatação de Manovich nos demonstra, mais uma vez, o potencial antecipatório da arte e sua importância na construção da gramática do meio digital. Além disso, aponta a estrutura do computador em si – o ciberespaço, a interface gráfica, os *softwares* – como uma obra de arte.

Contrariando a ideia de alta cultura artística, Arlindo MACHADO (2007) defende que “não há nenhuma razão por que, no interior da indústria do entretenimento, não possam despontar produtos [...] que, em termos de qualidade, originalidade e densidade significativa, rivalizem com a melhor arte ‘séria’ de nosso tempo”. (p.25)

Isso não significa, todavia, que qualquer utilização do computador ou das mídias digitais em geral será arte, mas que nada impede que “contribuições originais” sejam por elas mediadas. Na busca dessa originalidade cabe uma investigação sobre o que o computador proporciona de diferente em sua mediação e de como utilizá-lo em seu total potencial criativo e crítico.

O meio digital é o berço de diversos tipos de produções expressivas, adaptadas e experimentais. Dentre esses formatos, o que mais se aproxima da utilização do potencial processual do meio é, sem dúvida, o *videogame*.

⁴⁵ There was something unsettling, well, playful, about information technology.

⁴⁶ In the last few decades of the twentieth century, modern computing and network technology materialized certain key projects of modern art developed approximately at the same time. In the process of this materialization, the technologies overtook art. That is, not only have new media technologies – computer programming, graphical human-computer interface, hypertext, computer multimedia, networking (both wire-based and wireless) – actualized the ideas behind projects by artists, they have also

Ainda que, como aponta Crawford ao analisar *Dragon's Lair*, nem todos os jogos aproveitem a capacidade processo-intensiva do computador, são eles que chegam mais perto desta façanha. Em sua maioria, também utilizam com louvor as capacidades participativas, espaciais e enciclopédicas do meio, sendo o mais próximo que temos hoje de um formato particular ao meio digital.

Já nos anos 1980, Sherry Turkle (2003) percebeu no *videogame* um objeto exemplar da “gramática” digital. Segundo a autora, o estudo do *videogame* abre uma frente para uma melhor compreensão da capacidade do computador de captar e manter a atenção do usuário – atualizada no poder “quase hipnótico” dos jogos –, e da sua construção básica, os mundos regrados.

Os *videogames* são tão intimamente relacionados ao meio digital que o primeiro jogo de *videogame* – *Spacewar!* –, cuja criação oficial é atribuída a um time de programadores do MIT, despontou simultaneamente em diversos lugares (LAUREL, 1991). Segundo Alan Kay⁴⁷ (*apud* LAUREL, 1991, p.1): “o jogo *Spacewar* floresce em qualquer lugar onde haja um monitor conectado a um computador”.⁴⁸ Suas duas naves simbolizadas por formas brancas em um fundo preto não podem competir com as interfaces cinematográficas dos jogos eletrônicos de hoje. No entanto, seu atrativo, em muitos aspectos, continua o mesmo e, segundo Sherry Turkle (2003), está ligado ao poder de captar atenção oriundo do próprio computador. O computador cria mundos imaginários que podem ser adentrados e explorados por seus usuários: “no coração da cultura do computador está a idéia de mundos ‘governados por regras’” (p.501). E que melhor exemplo desses mundos do que o *videogame*? Não é à toa que *Spacewar!* era o produto que emergia do encontro entre programadores, computador e um monitor CRT. O computador foi entendido por esses inventores como “uma máquina naturalmente apropriada para representar coisas que você possa ver, controlar e com as quais possa brincar. Seu potencial interessante não está em sua habilidade de executar cálculos mas em sua capacidade de *representar ações das quais os homens possam participar*”⁴⁹ (LAUREL, 1991, p.1).

O computador traz consigo uma nova gramática que vem se desenvolvendo “em um jogo de pressões e contrapressões” desde sua invenção nos anos 1930 até hoje. Essa nova gramática do computador – e do jogo eletrônico –, resultante da constante troca entre meio e sociedade, pode ser relacionada, segundo alguns estudos recentes, a mudanças cognitivas e organizacionais

extended them much further than the artists originally imagined. As a result these technologies themselves have become the greatest works of art today.

⁴⁷ KAY, Alan. Computer Software. *Scientific American*, vol. 251. No 3, páginas 52-54, setembro, 1984.

⁴⁸ The game of *Spacewar* blossoms spontaneously wherever there is a graphics display connected to a computer.

⁴⁹ A machine naturally suited for representing things that you could see, control and play with. Its interesting potential lay not in its ability to perform calculations but in its capacity to *represent action in which humans could participate*

não só da geração *videogame* como também da sociedade contemporânea, na qual percebemos novos “recortes” e experiências a partir do desejo antigo de adentrar e participar de mundos imaginários.

Como qualquer nova tecnologia, a tecnologia digital desperta simultaneamente admiração e medo. Quando os maiores usuários dessa tecnologia são crianças e jovens – tanto pela naturalidade com que encaram um meio que para eles não é novo, mas natural, quanto pelo fato de servirem de público-alvo para grande parte dos produtos lúdicos do meio digital – a preocupação se agrava, resultando em uma atribuição de efeitos negativos a uma mídia desconhecida que só faz ampliar o conflito entre gerações.

Recentemente, porém, vários estudos vêm sendo publicados sobre a geração *videogame*. Surpreendentemente, revelam, por exemplo, que “the kids are alright” ou que “everything bad is good for you”⁵⁰.

Em resposta à conotação negativa atribuída à cultura *pop* e ao suposto declínio da complexidade e relevância intelectual das práticas culturais contemporâneas, representadas pelos *games*, televisão, internet e cinema, Steven Johnson (2006) sugere a existência do que ele chama de “Sleeper curve”: “em disparada, nova força isolada mais importante a alterar o desenvolvimento mental dos jovens hoje”⁵¹ (p.12).

Em uma argumentação tipicamente McLuhaniana, Johnson (2006) defende que estamos procurando “a grande virtude” da cultura popular no lugar errado. Sua maior contribuição não está em seu conteúdo “menos que correto”, mas no positivo “*workout* cognitivo” com que se depara o seu usuário, isto é, nas ferramentas cognitivas que se adquirem a partir de sua mediação.

Pat Kane provavelmente concordaria. Kane (2004) aponta uma transformação social que vem tomando forma desde o fim da Segunda Guerra Mundial. É nas revoluções científicas do século XX, segundo Kane, que podemos encontrar a razão para “o crescimento gradual e a predominância iminente de valores lúdicos”⁵² (p.56) na nossa sociedade.

Kane sugere que ao invés de lutarmos contra o jogo, nos atendo a uma já ultrapassada ética trabalhista, desenvolvamos uma nova ética, a ética do jogo:

Para que não sejamos intimidados, oprimidos ou desmoralizados pelas complexidades de nosso mundo, precisamos reduzir seu peso sobre nós: precisamos aprender a criar espaço para sonhar com alternativas, experimentar cenários, nos dar espaço para

⁵⁰ *The kids are alright* (As crianças estão bem) é o título do livro de John C. Beck e Mitchell Wade de 2006 sobre o efeito dos jogos sobre a geração videogame. *Everything bad is good for you* (Tudo que é ruim é bom para você) é título do livro de Steven Johnson de 2006 traduzido como *Surpreendente!* sobre os efeitos positivos das novas mídias.

⁵¹ The single most important new force altering the mental development of young people today.

⁵² The gradual rise, and imminent predominance of play values.

experimental, nos permitir dizer “talvez” ou “como se fosse” aos nossos dilemas, ao invés de sempre um definitivo “sim” ou “não”. [...] Precisamos ser capazes de transformar as incertezas e riscos que o nosso cada vez mais complexo mundo do século XXI nos apresenta – isto é, precisamos nos tornar *jogadores*. E precisamos acreditar que esta atividade é necessária e vale a pena – é *ética*, em outras palavras (p.63).⁵³

A ludicidade da cultura ultrapassa o espectro das representações e dos *videogames*, inundando o dia a dia contemporâneo, ou ainda, o espectro das representações e dos *videogames* espelha a ludicidade que rege o dia a dia contemporâneo.

Johnson, assim como Beck e Wade (2006), demonstra como os *videogames* podem ajudar o jogador a obter sucesso muito além da tela do computador.

Beck e Wade (2006) também apostam no efeito cognitivo dos *videogames*:

[...] mesmo que sejam superficialmente violentos, sexistas ou simplórios (o que não é verdade nem de longe com a frequência que os não-jogadores acreditam), os jogos são programas de computador extremamente complexos que conduzem o cérebro a novas combinações de tarefas cognitivas e demandam novos níveis de poder de processamento⁵⁴ (p.20).

O poder de captação de atenção do computador é intensificado pelo “formato”⁵⁵ do jogo: jogar não é passivo; não é assistir, mas participar, atuar e fazer. Ao contrário do que se supõe, *videogames* não são só diversão:

you can get frustrated; you can get confused or disoriented; you can get stuck without any way out. When you put the game down and you go back into the real world, you may find yourself mentally working through the problem you’ve been wrestling with, as though you were worrying a loose tooth. [...] If this is mindless escapism, it’s a strangely masochistic version. Who wants to escape to a world that irritates you 90 percent of the time?⁵⁶ (JOHNSON, 2006, p.26-27).

Então o que faz com que as pessoas passem horas em frente a um jogo, assumindo, por vezes, “funções” virtuais em seu tempo livre? Segundo Johnson (2006), os jogos satisfazem nossos circuitos cerebrais nos oferecendo prêmios em troca de objetivos alcançados, objetivos

⁵³ For us not to be daunted, crushed or demoralized by the complexities of our world, we have to reduce its burden upon us: we have to learn to create space to dream of alternatives, try out scenarios, give ourselves room to experiment, allow ourselves to say “maybe” or “as if” to our dilemmas, rather than always a definite “yes” or “no”. [...] We have to be able to transform the uncertainties and risks that our increasingly complex twenty-first-century world present us with – that is, we have to become players. And we have to believe that this activity is necessary and worthwhile – ethical, in other words (p.63).

⁵⁴ [...] even if their surface is violent, sexist, or simpleminded (which is not true nearly as often as nongamers believe), games are incredibly complex computer programs that lead the brain to new combinations of cognitive tasks and demand new levels of processing power.

⁵⁵ Não passa da utilização feita por ele das características em si do computador.

⁵⁶ You may be frustrated; you may be confused or disoriented; you may be stuck. When you put the game down and you move back into the real world, you may find yourself mentally working through the problem you’ve been wrestling with, as though you were worrying a loose tooth. [...] If this is mindless escapism, it’s a strangely masochistic version. Who wants to escape to a world that irritates you 90 percent of the time?

que ficam no limite do inalcançável – sempre estimulando o jogador por sua dificuldade, mas também sempre permitindo sua realização ainda que requeiram um grande esforço – e cujos prêmios são facilmente identificáveis: acesso a novos níveis, mais vidas, mais armas etc.

Além de estimular o aprendizado – “mesmo quando adultos, aprendemos somente dez por cento daquilo a que assistimos, mas mais de setenta por cento do que fazemos”⁵⁷ (BECK; WADE, 2006, p.xi),⁵⁸ os jogos ativam formas de pensar e se relacionar com o mundo que podem ser úteis à vida contemporânea.

Beck e Wade (2006) relacionam uma série de tendências que formam o perfil do jogador padrão e como essas inclinações, se bem utilizadas, podem ser um diferencial no mercado de trabalho contemporâneo. Características do jogador como sua competitividade, seu hábito de ser aquele que manda e modifica o mundo, sua participação em um mundo lógico onde a estratégia de erro e acerto é quase sempre a melhor opção e há solução para todos os obstáculos, resultam em atributos valorizados no mercado de trabalho, como a busca por excelência, a competição, a valorização da vitória, a lealdade ao empregador, a facilidade de fazer várias coisas simultaneamente, entre outros.

Já Johnson (2006) chama atenção para dois processos de coleta e processamento de informações estimulados pelo uso do computador e úteis para a vida contemporânea: *probing* e *telescoping*. *Probing* (investigar) é aprender fazendo, tentando e errando, explorando o espaço e descobrindo por acaso. *Probing* é uma estratégia que surge de uma certa ambigüidade nas regras e objetivos do jogo, específica do jogo digital.⁵⁹ A capacidade de *telescope* (enxergar longe), por sua vez, isto é, a competência para administrar diversos objetivos ao mesmo tempo, estabelecendo prioridades e seguindo uma ordem de atuação, é extremamente valorizada nos dias de hoje. Assim como os hábitos adquiridos pelo uso do *videogame* que Wade e Beck mencionam, *probing* e *telescoping* também vão além da atuação lúdica: “[eles] representam uma outra – igualmente importante – tendência da nossa cultura: a emergência de formas que estimulam o pensamento e

⁵⁷ Even as adults, we learn only about 10 percent of what we watch, but over 70 percent of what we do.

⁵⁸ “Explicar para alguém como a redistribuição dos distritos funciona e o que significa pode ser enfadonho e difícil de compreender”, responde Swain. “No entanto, se a pessoa pudesse entender a redistribuição dos distritos ao experimentá-lo via um sistema interativo baseado em fatos, então poderia chegar a suas próprias conclusões sobre suas ramificações”/“Telling someone how redistricting works and what it means can be cumbersome and hard to grasp, Swain replies. “However, if she could gain an understanding of redistricting by experiencing it via a fact-based interactive system, then she may come to her own conclusions about its ramifications. (http://www.gamasutra.com/view/feature/1465/who_says_video_games_have_to_be_.php?page=4).

⁵⁹ Diferente do videogame, o jogo tradicional sempre apresenta regras claras e pré-determinadas.

a análise participativa, formas que desafiam a mente a compreender um ambiente, não só a correr atrás da curva de aceleração⁶⁰ (2006, p.61).

Para quem tais concepções possam parecer arbitrárias, cabe levantar resultados experimentais, como uma pesquisa publicada na revista *Nature* em 2003 sobre a atenção visual de jogadores de *videogame*. Green e Bavalier efetuaram cinco experiências comparativas. As quatro primeiras comparavam a atenção visual entre jogadores e não-jogadores através de uma série de tarefas. O resultado dessas experiências apontou uma maior atenção visual nos jogadores, assim como uma melhor distribuição espacial desta. A quinta experiência foi feita entre dois grupos de não-jogadores, para os quais foi pedido que jogassem um jogo uma hora por dia, durante dez dias consecutivos. A um dos grupos foi pedido que se jogasse um jogo de ação, o mesmo que a maior parte da população anterior de jogadores dizia jogar. A outro foi pedido que jogasse *Tetris*, um jogo que exige concentração em um objeto de cada vez e, supostamente, não aumentaria a atenção visual que estava sendo medida. Os dois grupos de jogadores foram testados novamente e ambos obtiveram melhores resultados. Os que treinaram com jogos de ação, todavia, tiveram uma melhora significativamente maior, o que levou Green e Bavalier (2003) à seguinte conclusão:

Ao forçar os jogadores a lidar simultaneamente com um número variado de tarefas (detectar novos inimigos, perseguir os inimigos existentes e evitar se machucar, entre outras), videogames de ação expandem os limites de [...] diferentes aspectos da atenção visual. Isso leva a efeitos detectáveis em novas tarefas e situações sem treinamento após somente dez dias de treino. Portanto, apesar de jogar videogame poder parecer algo que não demanda atenção, é capaz de alterar radicalmente o processamento de atenção visual⁶¹ (p.536).

É interessante notar que muitas das características atribuídas ao uso do *videogames* são também igualmente atribuídas ao computador e ao ambiente por ele criado. Em um artigo publicado no periódico eletrônico *First Monday*, por exemplo, Begoña Gros (2003) enumera alguns efeitos do “meio ambiente computacional” a partir de um estudo de Prensky e Tapscott. São elas velocidade (de processamento da informação), processamento paralelo (a capacidade de fazer várias coisas ao mesmo tempo), importância da imagem sobre texto, fim do acesso linear à informação predominante na escrita, conectividade, presença ativa, direcionamento para a solução de problemas, prêmios/aplicabilidade imediata, importância da fantasia e visão positiva

⁶⁰ [They] represent another – equally important – tendency in our culture: the emergence of forms that encourage participatory thinking and analysis, forms that challenge the mind to make sense of an environment, not just play catch-up with the acceleration curve.

⁶¹ By forcing players to simultaneously juggle a number of varied tasks (detect new enemies, track existing enemies and avoid getting hurt, among others), action-video-game playing pushes the limits of [...] different aspects of visual attention. It leads to detectable effects on new tasks and at untrained locations after only 10 days of training. Therefore, although vide-game playing may seem to be rather mindless, it is capable of radically altering visual attentional processing.

das tecnologias. Percebe-se que muitos desses efeitos se sobrepõem àqueles que Beck, Wade e Johnson atribuem ao *videogame*, e muitos descrevem a realidade do nosso dia a dia.

Disso pode-se deduzir que o *videogame*, além de ser de certa forma representativo do computador e de sua característica de “criador de mundos”, é também uma mídia representativa das particularidades do nosso tempo e, idealmente, da “ética do jogo”. Seus usuários são expostos a condições que os ajudam a lidar com as situações contemporâneas: “a articulação-chave do jogador moderno: um meio que possa simular todos os tipos de cenários pessoais e sociais, não só de matança, e virar tão importante para a era da informação quanto o papel e a caneta foram para a era industrial”⁶² (KANE, 2004, p.108). Evidentemente, isso é efeito da rede de influências entre meio e sociedade, entre tecnologia e o sonho humano.

Se está claro o potencial do *videogame* como gerador e refletor de mudanças perceptivas que vêm a ser importantes dentro e fora da mediação digital que, cada vez mais, permeia a sociedade contemporânea, seu poder expressivo e representativo – potencializado justamente por essas possibilidades perceptivas – tem sido, apesar de alvo de críticas constantes, desenvolvido com maior lentidão.

O sonho e as aspirações humanas estão na base do desenvolvimento tecnológico. Nesse sentido, a condição do computador de “criador de mundos” é especialmente marcante. Desde o início dos tempos, o homem transforma suas experiências em histórias a serem contadas e recontadas, encenadas ou reconhecidas através de imagens. A narrativa surge a partir de uma combinação de dois módulos mentais (CRAWFORD, 2005), o da linguagem e o social. O módulo lingüístico usa a narrativa como forma de explicar padrões reconhecidos pelo homem. Das pinturas nas paredes à Internet, o homem utiliza suas tecnologias para criar mundos – imaginários ou não –, para lembrar e experimentar, explicar ou escapar. As características do computador facilitam essa criação e levam esses mundos a um novo nível de participação e imersão:

A imaterialidade e a maleabilidade de conteúdo inerentes ao ciberespaço proporcionam o palco mais tentador para a representação de realidades míticas, realidades antes “presas” ao ritual estimulado pelo uso de drogas, ao teatro, às pinturas, livros, mídias que são sempre, em si mesmas, algo menos do que elas alcançam, meros portais. O ciberespaço pode ser visto como uma extensão, alguns diriam como uma extensão inevitável, da nossa capacidade e necessidade antiquíssima de habitar a ficção⁶³ (BENEDIKT⁶⁴ apud RYAN, 2001, p.50).

⁶² The modern player’s key articulation: a medium which could simulate all kinds of personal and social scenarios, not just slash ‘n’ dice, and become as important to the information age as pen and paper were to the industrial age.

⁶³ Cyberspace’s inherent immateriality and malleability of content provides the most tempting stage for the acting out of mythical realities, realities once “confined” to drug-enhanced ritual, to theater, painting, books, and such media are always, in themselves,

Aos poucos vemos despontar a utilização dos jogos para fins outros do que os restritamente de entretenimento, como persuasivos, tanto políticos como comerciais (ver BOGOST, 2007), “sérios” (ver *Serious Games Source*⁶⁵), retóricos (*newsgames*, por exemplo) e, em menor medida, artísticos.

A arte, como expressão das aspirações humanas, tem um importante papel nesse processo, servindo esteticamente como termômetro e antecipação das vontades sociais e tecnológicas. Marie-Laure Ryan (2001, p.2) faz as seguintes observações sobre o lugar da arte no século XX:

A história da arte Ocidental assistiu à ascensão e ao declínio de ideais imersivos, e sua substituição, no século XX, por uma estética do jogo e da auto-reflexão, que no fim chegou a produzir o ideal de uma participação ativa do apreciador – leitor, espectador, usuário – na produção do texto. Esse cenário afeta tanto a arte visual quanto a literária, apesar de a onda imersiva ter atingido seu ápice mais cedo na pintura do que na literatura.⁶⁶

A interatividade e a imersão, características fundamentais do meio digital e da participação em mundos imaginários, tiveram uma diferente recepção pelos teóricos da “pós-modernidade”: “Enquanto a interatividade foi promovida como a panacéia para os males da perda de poder social ao bloqueio do escritor, o conceito de imersão [...] no melhor dos casos [...] foi ignorado por teóricos; no pior, considerado uma ameaça ao pensamento crítico”⁶⁷ (RYAN, 2001, p.9-10).

Como reconciliar imersão e interatividade na criação e participação de mundos imaginários? Como aproveitar essas características disponibilizadas pelo meio digital de modo a intensificar a experiência do usuário? Como unir representação processual, fundamentalmente lúdica e interativa, com a expressão narrativa, imersiva por natureza?

Voltando ao nosso objeto de estudo – a narrativa no meio digital – ainda que o embate entre jogos e narrativas neste meio seja antigo e recorrente, são poucas, e bastante limitadas, as produções que utilizam a fundo a potencialidade do meio – tão bem posta em prática pelos *videogames* – tendo como objetivo principal um resultado expressivo, representativo.

somewhat less than what they reach, mere gateways. Cyberspace can be seen as an extension, some might say an inevitable extension, of our age-old capacity and need to dwell in fiction.

⁶⁴ BENEDIKT, Michael. Introduction. In: _____. (Ed.) *Cyberspace: First Steps*. Cambridge, MA: MIT Press, 1991.

⁶⁵ Blog disponível em: <<http://seriousgamessource.com/index.php>>. Acesso em: 27 de março de 2009.

⁶⁶ The history of Western art has seen the rise and fall of immersive ideals, and their displacement, in the twentieth century, by an aesthetics of play and self-reflexivity that eventually produced the ideal of an active participation of the appreciator – reader, spectator, user – in the production of text. This scenario affects both visual and literary art, though the immersive wave peaked earlier in painting than in literature.

⁶⁷ While interactivity has been hyped as the panacea for evils ranging from social disempowerment to writer’s block, the concept of immersion [...] at best [...] has been ingored by theorists; at worst, regarded as a menace to critical thinking.

Este trabalho irá abordar essa reconciliação a partir de um tipo de produção específico, que envolve uma encenação lúdica, imersiva, interativa e narrativa realizada por um usuário via computador. Um tipo de produção ainda em seus primórdios, mas específica ao meio digital, pertinente ao ambiente computacional, à realidade contemporânea e à ética do jogo.

1.4. O drama interativo

Diante da grande variedade de produções experimentais contemporâneas, mostra-se difícil categorizar a produção expressiva eletrônica. A diversidade de formatos – hipertextos, ficções interativas, jogos, mundos virtuais, narrativas multimídia, dramas interativos etc. – chama atenção para uma característica fundamental do computador: sua qualidade de dispositivo de dispositivos. Se considerarmos um dispositivo o lugar material no qual se inscreve(m) o(s) “texto(s)” (BARBOSA; SÁ, 2006⁶⁸), o computador não pode ser considerado simplesmente como tal, já que possibilita uma série de formas de inscrição distintas, aglomerando em si uma série de dispositivos diferentes.

Se as mídias passam por um processo de remediação, o computador remedeia o cinema, o livro, a televisão, o rádio, entre outros meios. Aos poucos, entretanto, à medida que as novas mídias se apresentam como “novas e melhoradas versões de outras mídias”, percebe-se uma acomodação das mesmas e pode-se vislumbrar mais claramente a gramática de um determinado meio.

Essa gramática não é estanque, mas está sempre em transformação influenciada por mídias novas e anteriores, de modo que a remediação não é um estágio intermediário:

Nenhum meio hoje, e certamente nenhum evento midiático único, parece fazer seu trabalho cultural isolado de outras mídias, nem trabalhar em isolamento de outras forças sociais e econômicas. O que é novo na nova mídia vem das formas particulares em que elas remoldam as mídias anteriores e as formas em que as mídias anteriores se remoldam para responder aos desafios da nova mídia⁶⁹ (BOLTER; GRUSIN, 1999, p.15).

Diante disso, depois de mais de vinte cinco anos da invenção do computador pessoal, parece possível pensar o que o computador traz de novo para a narrativa e para o leitor. Não se trata de propor uma nova categoria de produção digital, mas de apontar direções de

⁶⁸ Comunicação feita por Marialva Barbosa e Simone Pereira de Sá na disciplina *Textualidades Eletrônicas*, 2º semestre de 2006. Niterói: Universidade Federal Fluminense.

⁶⁹ No medium today, and certainly no single media event, seems to do its cultural work in isolation from other media, any more than it works in isolation from other social and economic forces. What is new about new media comes from the particular ways in which they refashion older media and the ways in which older media refashion themselves to answer the challenges of new media.

desenvolvimentos literários e lúdicos que fazem uso das características particulares do meio digital e representam em alguma medida a realidade contemporânea.

Não se almeja oferecer já uma definição fechada dessa tendência, são diversas as produções que se aproximam e apontam para ela, mas indicar certas características gerais que serão posteriormente problematizadas e exploradas a partir de seus conceitos fundamentais e de estudos de casos comparativos.

Em função da discussão predominante nos fim dos anos 1990 e início dos anos 2000 sobre a incompatibilidade entre narrativa – e sua estrutura mais ou menos rígida – e jogo – em sua liberdade de ação, essas produções para as quais o objetivo principal é a expressão de uma idéia/narrativa sempre foram excluídas do universo dos jogos. Esta linha de produção, em que narrativa e jogo se equilibram é conhecida por drama interativo, *interactive storytelling*, ciberdrama, narrativa interativa, entre outros, conceitos que, em si, já estabelecem um distanciamento do conceito de jogo.

No início dos anos 2000, a partir do crescente sucesso de jogos com estruturas “alternativas”, como simulações, jogos sem objetivo (JUUL, 2007), *non-games*, MMORPGS etc., isso começa a mudar, de modo que se torna cada vez mais evidente a possibilidade e a vantagem de unir jogo e narrativa em uma única produção que não está tão distante da esfera dos *games* quanto parecia inicialmente.

De modo a melhor explicitar o objeto deste estudo, vejamos algumas definições e experiências já propostas por teóricos para este tipo de produção.

1.4.1. Definições do drama interativo

- Grupo Oz

Em um artigo de 1992 intitulado *Dramatic Presence*, pesquisadores do grupo Oz⁷⁰ propõem a seguinte definição para drama interativo: “apresentação por computadores de mundos ricos e altamente interativos, habitados por personagens dinâmicos e complexos e moldados por histórias esteticamente satisfatórias” (KELSO et al, 1992, p.3). Altamente interativo sendo aquilo que vai além do interativo que distingue o meio digital de outras mídias, significando que quem interage “escolhe o que fazer, dizer e pensar o tempo todo,

⁷⁰ O projeto Oz da Universidade de Carnegie Mellon, terminado em 2002, “desenvolvia tecnologia e arte para ajudar artistas a criar dramas interativos de alta qualidade, baseados parcialmente em tecnologias de inteligência artificial. Isso significa especialmente a criação de agentes críveis em micro-mundos dramaticamente interessantes” (<www.cs.cmu.edu/afs/cs.cmu.edu/project/oz/web/oz.html>).

em contraste com outras mídias interativas como o hipertexto, na qual é dado um número pequeno de escolhas fixas ao usuário” (p.3).

Essa definição utiliza termos dificilmente mensuráveis, como “complexos”, “dinâmicos” e “satisfatórios”. Ademais, não parece descrever nenhuma produção existente e tecnicamente viável nos dias de hoje. Ainda que haja uma vasta pesquisa na área de inteligência artificial para a construção de “personagens complexos e dinâmicos”, esse ainda é um caminho em andamento, assim como “mundos ricos e altamente interativos” que permitam “histórias esteticamente satisfatórias”. O maior desafio atual parece justamente conciliar a interatividade com a construção de narrativas satisfatórias e prazerosas para o espectador/usuário e, esta definição não traça o caminho para fazê-lo.

- Nicolas Szilas

O pesquisador Nicolas Szilas (1999) define drama interativo como “um tipo específico de drama em que a platéia pode modificar o curso dos acontecimentos, tendo uma participação ativa”, no qual drama seria “um tipo específico de narrativa em que as ações são representadas diretamente para o espectador”.

Szilas menciona três mecanismos de construção de drama interativo predominantes no fim dos anos 1990 – e ainda hoje: 1. árvore (a narrativa varia de acordo com as escolhas do usuário, todas escolhas pré-programadas pelo autor; ex. *Masq*⁷¹), 2. interatividade superposta (uma cena interativa entremeia uma narrativa linear global, representando uma camada por cima da narrativa, ex. *Inanimate Alice*⁷²), 3. simulação (grande parte das ações têm conseqüências significativas no decorrer dos eventos, porém a série de eventos não se transforma verdadeiramente em uma história, ex. *Sim City*⁷³).

Essa definição é interessante, especialmente no que diz respeito aos mecanismos principais de construção de literatura dramática, ainda em voga hoje. No entanto, não destaca a necessidade de *performance* do espectador, de modo que a modificação do curso dos acontecimentos que menciona poderia se restringir a uma escolha que não dependeria

⁷¹ *Masq* (<http://www.alteraction.com/>) se autodenomina um drama interativo do qual o leitor é o protagonista. “*Masq* é pura ‘pulp fiction’... [...] é tudo sexo, traição, assassinato e sedução... mas depende de você, SUAS ESCOLHAS AFETAM TUDO”. Em *Masq* o leitor é o personagem principal, por cujos olhos vê o desenrolar da história. Em cada cena, lhe é apresentado um número de opções de ação, além da opção de não agir, cuja escolha o levará para a próxima cena.

⁷² *Inanimate Alice* é “uma série de episódios multimídia e interativos que usam uma combinação de texto, som, imagem e jogos”. O espectador assiste aos acontecimentos pelos olhos de Alice, mas tem pouca ou quase nenhuma interação com a história, exceto o controle sobre o avançar da narrativa e a resolução de alguns jogos programados pela própria Alice que precisam ser completados para que se possa ter acesso ao resto da história. Como à medida que Alice cresce, os episódios se tornam mais interativos, é possível que venham a ser mais do que interatividade superposta no futuro.

⁷³ *Sim City* é um jogo de simulação cujo objetivo é construir uma cidade e administrar seus recursos.

de sua interação com o mundo ficcional ou seus habitantes. Esta ambigüidade permite a inclusão de produções nesta definição que pouco aproveitariam o poder representativo permitido pela processualidade do meio digital.

- Brenda Laurel

Brenda Laurel,⁷⁴ ainda em 1986, define drama interativo como “uma experiência em primeira pessoa em um mundo de fantasia, no qual o usuário pode criar, atuar e observar um personagem cujas escolhas e ações afetam o curso dos acontecimentos da mesma forma como aconteceria em uma peça de teatro” (apud MAGERKO, 2002).

Essa definição é abrangente demais, na medida em que não estipula a criação de uma história ou narrativa, mas somente a participação em um mundo de fantasia através da “criação, atuação ou observação” de um personagem. Isso incluiria nessa categoria mundos virtuais e mmorpgs, por exemplo. No entanto, na prática, Laurel propõe a elaboração de um sistema que permita a participação do usuário no desenvolvimento da história e que controle os eventos e personagens criando uma experiência dramaticamente interessante. É justamente nesse equilíbrio entre uma narrativa dramaticamente prazerosa e a participação ativa do usuário, proposto por Laurel, que se desenvolve esse novo tipo de produção que buscamos estudar.

Mais recentemente, Chris Crawford (2005), designer de jogos, afirmou em seu livro *On interactive storytelling* que este tipo de produção “não é um jogo com histórias” e, certamente, ele tem razão: o papel da história nesse tipo de produção é principal, assim como suas características lúdicas.

Partindo dessas três definições pode-se destacar três características fundamentais sobre o tipo de produção à qual estamos nos referindo. Esta produção deve permitir:

1. a criação de uma narrativa a partir da
2. participação do jogador por meio de escolhas significativas
3. através do ponto-de-vista (do controle) de um personagem da história.

Ademais, o tipo de produção que estamos estudando é do tipo de um jogador e não de multiusuários.

⁷⁴ LAUREL, Brenda. *Toward the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System*. Tese de Doutorado, 1986. Ohio State University: Departamento de Drama.

O drama interativo⁷⁵, portanto, é um híbrido entre narrativa em seu sentido tradicional e jogo – o tipo de produção digital contemporânea que atualmente faz o melhor uso da interatividade proporcionada pelo computador (ver Capítulo 2). Ao equilibrar a estrutura narrativa com a interatividade do meio, é viabilizado um novo tipo de produção lúdica/literária específico do meio digital, apontando para uma utilização potencializada das características do meio e da narrativa, traduzindo de forma exemplar a sua “gramática”. Esse novo formato une a imersão dramática da narrativa à característica que se acredita representar a “força” deste meio, sua processualidade. Ao alcançar essa fusão, rompe a barreira que separa a estrutura narrativa e a liberdade de ação, criando um formato com uma poderosa potencialidade estética e emocional.

Por este tipo de produção fundamentar-se na participação em um história a partir da encarnação de um personagem, ele é, sobretudo, uma experiência de *performance*. Diferente do drama tradicional, à *performance* do **ator** na criação de uma narrativa, acrescenta-se a *performance* do **computador** (a partir das ações previamente programadas pelo **autor**), como veremos mais adiante.

O drama interativo preserva a sua estrutura variável a partir do *input* do jogador, característica do *videogame* e do meio processual, tendo como finalidade não a superação de um obstáculo ou o alcance de um objetivo pré-estabelecido, mas o transcorrer de uma situação narrativa, vivida pelo jogador por meio de um personagem. A criação dessa narrativa não é objetivo explícito do jogador, mas um resultado de sua participação.⁷⁶

1.5. O drama interativo como produção particular do meio digital

Existem tipos de enredos e personagens que são melhores para o romance, outros são melhores para histórias contadas oralmente e outros ainda mais apropriados ao teatro e ao cinema. A questão, então, é decidir que tipos de histórias são mais adequados para a mídia digital

Marie-Laure Ryan

As quatro características apontadas por Murray (1998) como especificidades do meio digital são utilizadas em conjunto para o desenvolvimento do drama interativo. A processualidade

⁷⁵ Analisou-se a possibilidade de se referir a este tipo de produção como “jogo dramático”, especialmente pelo fato de ser um nome novo, sem o peso de definições prévias. No entanto, concluiu-se que jogo dramático privilegiaria a vertente lúdica, podendo ser associado a diversos jogos que contêm narrativa. Ademais, acredita-se que todo jogo é, em alguma medida, performático, de modo que seria uma redundância referir-se a um jogo dramático. Apesar das definições já existentes, no momento drama interativo parece a melhor forma de descrever este tipo de produção, ao chamar atenção para sua vertente performática e retratar a fusão de imersão e interatividade na criação de uma produção narrativa e lúdica.

⁷⁶ Veremos mais adiante como algumas produções colocam a construção da narrativa como objetivo do jogo em si, ficando nas margens desta tendência (ver *The Storyteller*, capítulo 3).

do meio permite que o comportamento do ambiente digital, dos personagens e suas possíveis respostas à interação do usuário sejam programados de tal forma a permitirem ao jogador liberdade de ação ainda criando um arco narrativo. A participação permite a interação do usuário com a interface e, em conjunto com a processualidade, possibilita a interatividade do usuário em relação ao mundo, à história e aos personagens, possibilitando respostas significativas às suas ações – o que Murray chama de *agency*. A espacialidade, por sua vez, contribui para o sentimento de imersão do espectador no mundo e na história. Estratégias como a perspectiva em primeira pessoa ou a incorporação de avatares⁷⁷ colaboram para a sensação de presença no mundo ficcional. A característica enciclopédica também é importante na medida em que permite que um alto grau de informação seja armazenada e processada, como é crescentemente o caso com o uso das interfaces tridimensionais.

Essas características, todavia, já estão presentes em uma variedade de jogos não-narrativos, que aproveitam a potencialidade do meio de modo a criar uma experiência lúdica diferenciada.

O que torna o drama interativo especial?

O sentimento de presença no drama interativo permeia dois mundos: o mundo real e o mundo narrativo. A presença no mundo narrativo, sua força sobre a presença do mundo real, pode ser chamada de telepresença:

Em uma percepção não-mediada, a presença é admitida como certa – o que se poderia experimentar senão o contexto físico imediato? Contudo, quando a percepção é mediada por uma tecnologia de comunicação, é forçoso perceber simultaneamente dois ambientes separados: o ambiente físico no qual se está realmente presente e o ambiente apresentado via meio de comunicação. O termo “tele presença” pode ser usado para descrever a vantagem do último sobre o primeiro, isto é, tele presença é o grau de presença sentida no ambiente mediado, em vez de no ambiente físico imediato. (STEUER, 1992, p.6).

A possibilidade de telepresença aliada à construção narrativa a partir de escolhas livres e significativas viabiliza uma experiência emocional muito mais intensa, relacionada à empatia jogador-personagem. Essa experiência está ligada à imersão ou ao que o poeta e crítico Samuel Taylor Coleridge chamaria de “suspensão da incredulidade” (LAUREL, 1991). Esta suspensão é voluntária e corriqueira diante de atos representativos, nos permitindo “experimentar outras respostas emocionais como resultado do testemunho das ações [representativas]” (p.113)

⁷⁷ Avatar é uma palavra hindu usada para se referir à incorporação de um Deus em um corpo humano. No meio digital, é usada para significar a incorporação de um usuário em uma persona virtual.

Essa “suspensão da incredulidade” está ligada à consciência de estar participando de uma representação, cujo resultado é a segurança de poder experimentar sem conseqüências análogas no mundo real. Essa experimentação é potencializada pelas características processual e participativa do meio digital, que estimulam variações dentro de um mesmo tema.

A possibilidade de telepresença é potencializada pelo grau de agenciamento permitido ao jogador, isto é, o poder de agir e ver conseqüências significativas decorrerem de suas ações. Quando esse agenciamento diz respeito a uma ação dramática, a experimentação emotiva pode atingir graus inimagináveis na mídia fixa:

Quando participamos como agentes, a forma da ação como um todo torna-se disponível para nós de novas maneiras. Nós as experimentamos não só como observadores ou críticos mas também como co-produtores participantes. Sistemas que incorporam esta sensibilidade em sua estrutura básica disponibilizam para nós uma dimensão totalmente nova de prazer dramático. Isso é o conteúdo de sonhos e desejo, da vida dando *certo*. É a visão que estimula nossos casos de amor com a arte, o computador ou qualquer outro meio que pode acentuar ou transformar nossa experiência (LAUREL, 1991, p.120).⁷⁸

Como veremos mais adiante (Capítulo 2), há algo de intuitivo e natural no formato narrativo, algo que faz com que qualquer um, mesmo sem ser capaz de descrevê-la, seja capaz de compor e reconhecer uma narrativa. A narrativa, o formato que utilizamos para, entre outras coisas, contar a história de nossas vidas, é fundamental para a potencialização desta experiência. Ainda que ela seja considerada datada por alguns (ver RYAN, 2005), ela permeia nosso cotidiano e é utilizada para expressar nossa realidade desde os primórdios. É por meio da narrativa que aprendemos quem somos e construímos nossas possibilidades.

O drama interativo é uma produção característica do computador e por ele viabilizada. Fora do ambiente digital, existe de forma excepcional, já que requer uma grande produção para uma pequena audiência-alvo, o participante. Trata-se, por exemplo, de algo semelhante ao que é vivido por Jim Carrey em *O show de Truman*, ou o programa de TV *Joe Schmo*,⁷⁹ ou mesmo produções experimentais em que “um único jogador ingênuo adentrando um mundo narrativo dramático artificial, com todos os outros personagens representados por atores improvisadores guiados por um gerente dramático que monitora o enredo como um todo para moldar uma história coerente com o estilo de arco de tensão aristotélico, centrada no jogador” (STERN,

⁷⁸ When we participate as agents, the shape of the whole action becomes available to us in new ways. We experience it not only as observers or critics but also as comakers and participants. Systems that incorporate this sensibility into their basic structure open up to us a whole new dimension of dramatic pleasure. This is the stuff of dream and desire, of life going right. It is the vision that fuels our love affairs with art, computers, and any other means that can enhance and transform our experience (LAUREL, 1991, p.120).

⁷⁹ Ver STERN, 2007a.

2007a). Por mais que esse tipo de produção possa ser assistido por uma platéia, para esta trata-se de uma outra experiência que não a da experimentação narrativa em si – assim como qualquer jogo para o seu observador externo. Desse modo, ainda que dramas interativos fossem veiculados para grandes audiências, essas audiências não estariam vivendo a experiência do jogar.

O computador viabiliza esse mergulho no mundo da fantasia – tão comum nas brincadeiras de faz-de-conta infantis – a partir de suas características intrínsecas, especialmente de seu potencial para interatividade e imersão. Partindo dessas características, os designers, programadores e pesquisadores vêm desenvolvendo estratégias, linguagens e programações visando a criar ambientes dramáticos mais satisfatórios.

A junção entre a narrativa e o jogo, mais do que utilizar de forma potencializada o meio digital, possibilita um prazer representativo mais intenso, a partir da utilização da processualidade e participação do meio, para com sua espacialidade e enciclopedicidade, produzir uma imersão em uma história como personagem, resultando em experiências emotivas ricas que podem ultrapassar o momento expressivo.

O drama interativo, como qualquer utilização do meio reflete *na* e é reflexo *da* realidade circundante. Analisando-o mais profundamente, portanto, será possível melhor compreender não só a “gramática” do meio digital, mas também a relação desta com a experiência do jogador dentro e fora de seu papel no mundo narrativo, refletindo sobre as buscas imaginárias e subjetivas da sociedade a qual pertence e as causas de transformações nessa mesma imaginação e subjetividade.

Delimitadas as características gerais do meio digital e sua utilização pelo drama interativo, cabe analisar mais a fundo os conceitos que compõem este tipo de produção, de modo a compreender melhor sua estrutura e funcionamento, seu pertencimento à categoria de jogo e seu papel na ética do jogo contemporânea. Visando reforçar o equilíbrio entre o lúdico e o narrativo neste tipo de produção, serão abordados a seguir dois conceitos fundamentais que se pressupõe dar conta desse tipo de produção: narrativa e jogo.

2. NARRATIVA + JOGO: OS PILARES DO DRAMA INTERATIVO

“O objetivo do [...] drama interativo é abolir a diferença entre autor, espectador, ator e personagem”⁸⁰ (RYAN, 2001, p.318).

A citação de Marie-Laure Ryan chama atenção para a diversidade de papéis acumulada pelo participante de um drama interativo. Ele é co-autor na medida em que suas ações influenciam o desenvolvimento e o desfecho da história; é espectador na medida em que o drama interativo é encenado e criado para ele; é ator na medida em que age através de um avatar, experimentando o mundo dramático pelo ponto de vista de um personagem; e é personagem na medida em que exerce um papel dentro do mundo narrativo. O participante, todavia, divide as glórias com o computador e com o programador, que a partir de sua programação reage e interage no contexto – mundo narrativo – que dividem: o avatar do participante adentra o espaço do mundo dramático e interage com personagens programados formando uma narrativa. Esse mundo narrativo é regulado pelo computador visando à construção de uma narrativa significativa e esteticamente completa.

Esse tipo de produção ainda está em seus primórdios tendo em vista a dificuldade de se combinar a interatividade do meio – a possibilidade de se proporcionar liberdade de ação ao usuário – com o controle autoral, de modo a produzir uma experiência narrativa satisfatória. Trata-se de um paradoxo: “Como pode o participante escolher livremente suas ações se seu destino mesmo é controlado pela autoridade como que divina do *designer* do mundo?”⁸¹ (RYAN, 2001, p.320). Isto é, como viabilizar a participação do usuário na história, mantendo seu livre-arbítrio, sem prejudicar a completude e o significado do ato dramático? Podemos associar essa questão à mais geral colocada por Kane (2004) sobre a ética do jogo: Como viver de forma criativa e imaginativa diante de um mundo imprevisível e contestatório?

⁸⁰ The goal of [...] interactive drama is to abolish the difference between author, spectator, actor and character.

⁸¹ How can the interactor freely choose her actions if her destiny itself is controlled by the godlike authority of a world designer?

É preciso utilizar o meio conscientemente, a partir de sua gramática específica, de modo a viabilizar uma fusão entre narrativa e jogo, a primeira representando a história e o enredo em sua amarração, e o segundo a influência da ação do indivíduo no desenrolar da experiência estética.

Para melhor compreender a estrutura e as possibilidades dessa fusão na constituição do drama interativo, a seguir serão explorados conceitualmente seus dois pilares: narrativa e jogo.

2.1. Narrativa

... a narrativa é de certa maneira um objeto real que o usuário ingênuo reconhece com certeza e jamais confunde com o que não é.⁸²

*Christian Metz*⁸³ (apud GAUDREAU; JOST, 1995, p.25)

2.1.1. Por que narrativa?

Narrar é o ato de contar histórias (LAMARQUE, 1994). A narrativa está interligada à cultura. Sua primeira função não é de entretenimento, mas de transferência das informações através do tempo. Que informações? Informações sobre o funcionamento do mundo e da natureza e, principalmente, informações sobre a vida em conjunto, sobre o “comportamento interpessoal”. O ato de contar histórias é provavelmente tão antigo quanto a linguagem (CRAWFORD, 2005).

Segundo Jerome Bruner (2003, p. 31), “a narrativa entrelaça-se com e, às vezes até constitui, a vida cultural”,⁸⁴ ou seja, a história nos ensina o que pode ser esperado, o que pode dar errado e o que pode ser feito de modo superar o inesperado e retomar o curso desejado de acontecimentos. Histórias são sobre discrepâncias entre o previsto e o acontecido.

A experiência constitui a história, seja na narração daquele que vem de longe e conta de terras distantes (a figura do marinheiro ou comerciante), seja na narração daquele que já viveu e sabe do passado (a figura do camponês sedentário) (BENJAMIN, 2008). Suplantando limites de espaço ou de tempo, a narrativa busca educar-nos sobre o mundo e como viver nele. Vai ainda além, dando forma e realidade a esse mundo (BRUNER, 2003). Daí sua interligação com a cultura. Uma firma e reafirma a outra em uma rede contínua de inter-relações.

Hoje, quando falamos em narrativa, não nos referimos a um gênero ou conteúdo, mas a uma estrutura. A visão dessa estrutura narrativa é condicionada por séculos de predominância de

⁸² ... el relato es “de alguna manera un objeto real que el usuario ingenuo reconoce a ciencia cierta y que no confunde jamás con lo que no lo es”.

⁸³ METZ, Christian. *Essais sur la signification au cinéma*. Tomo I. Paris: Klincksieck, 1968. Trad. cast. _____. *Ensayos sobre la significación en el cine*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo, 1972.

uma cultura tipográfica que dificulta a percepção das possibilidades narrativas anteriores e posteriores a uma cultura centrada na impressão. Essa visão limitada por vezes dificulta nossa compreensão de como a narrativa pode se materializar em outros meios.

Entende-se que, apesar da criação de uma diversidade de outros formatos representativos no meio digital, a narrativa continua sendo uma estrutura importante na contemporaneidade e, conseqüentemente, suas novas formas de atualização fundamentais para a compreensão do seu papel no mundo de hoje.

Segundo Brooks (1984), de meados do século XVIII a meados do século XX, percebeu-se um florescer de narrativas nas sociedades ocidentais, da ficção à filosofia. Fala-se de um sentido narrativo mais amplo, que envolve da literatura de ficção à narrativa da história humana, esta última que se diz desconstruída na contemporaneidade, mas que se vê continuar a dominar pelo menos no campo do entretenimento.

A narrativa não é desprovida de contexto, mas é – e deve ser, especialmente no caso da narrativa interativa – criada com um leitor em mente. A relação do receptor com a narrativa será moldada por seus conhecimentos e afetos prévios, assim como por seu contexto sócio-cultural. Dessa forma, a narrativa é importante, na medida em que põe em xeque o receptor em si, podendo confirmar ou questionar seus valores, ideais e pensamentos. Ainda que alguns formatos digitais pareçam confirmar a desconstrução narrativa associada ao momento contemporâneo, julga-se que a importância da narrativa como forma de compreender o mundo, de explicar acontecimentos e de representar permanece. Desse modo, um estudo da utilização da narrativa no meio digital pode servir para ajudar a compreender que papel essa estrutura tem ou pode ter nos dias de hoje.

2.1.2. O que é narrativa?

Para os estruturalistas franceses, fundadores da *narratologie*, a estrutura da narrativa pode ser dividida em história (o “o quê” da narrativa) e em discurso (o “como” da narrativa). A história, ou o que os formalistas russos chamavam de fábula, são eventos lógicos ou cronologicamente relacionados, causados ou experimentados por determinados atores (BAL, 2002). O discurso, por sua vez, é uma certa apresentação da história, a ordenação dos eventos como relatada para o leitor/espectador.

A história pode ser dividida em elementos: eventos – ações ou acontecimentos – e existentes – personagens e cenário. A existência dessa estrutura é usada como justificativa para a

⁸⁴ Storytelling becomes entwined with, even at times constitutive of, cultural life.

hipótese de que a narrativa pode ser transposta de um meio para o outro, desde que essas duas bases que formam a história – eventos e existentes – sejam mantidas.

No entanto, a narrativa é mais do que história e discurso, é também texto. Mieke Bal (2002) divide a narrativa, para fins de análise, em três níveis: o nível da **história** (ou da *fabula*), isto é, a lógica dos eventos – o conteúdo que se organiza em um discurso –, o nível do **discurso** (*story*), a forma como os eventos são colocados de modo a produzir certos efeitos, e o nível do **texto**, uma estrutura finita e completa composta de sinais lingüísticos.

O texto narrativo está ligado à mídia que o materializa e é a essa materialização que temos acesso direto. Segundo Bal (2002), e adotaremos a mesma definição para os fins deste estudo, um texto narrativo “é um texto no qual um agente relata (‘conta’) uma história em um determinado meio, como a língua, a imagem, o som, ou uma combinação destes.”⁸⁵(p.5).

Deste modo, ainda que se possa com alguma facilidade supor a transposição da história de um meio a outro – percebemos a presença dos mesmos eventos, personagens e cenários, por exemplo, em uma versão impressa e em uma versão cinematográfica de Romeu e Julieta⁸⁶ –, o discurso e o texto narrativo serão alterados significativamente em cada uma das versões em função das características de cada mídia.

Toda narrativa trata de uma seqüência temporal e, portanto, de um enredo. A forma de tratar esse enredo, todavia, varia de uma mídia para a outra. A narrativa oral, por exemplo, é uma narrativa da memória. Ao contrário da narrativa impressa, a narrativa oral não comporta um enredo linear progressivo longo, apresentando na maioria das vezes uma estrutura episódica (ONG, 1998). A narrativa do bardo que constrói sua canção através de fórmulas memorizadas diante de uma platéia presente é diferente da narrativa do livro, que separa o autor do leitor e não exige a memorização. No entanto, se são diferentes em sua forma de elaboração, transmissão e recepção, têm uma semelhança fundamental: contam uma história através do tempo com limites determinados.

Segundo Crawford (2005), a história só comunica em sua totalidade. Essa característica é decorrente de uma limitação técnica: a narrativa comunica através da linguagem (linear por natureza) informações comportamentais (baseadas no reconhecimento de padrões). A negociação entre esses formatos, o que possibilita a transferência de informações através da narrativa e a afecção de padrões comportamentais, se faz a partir da completude narrativa: “histórias são

⁸⁵ [...] is a text in which an agent relates (‘tells’) a story in a particular medium, such as language, imagery, sound, buildings, or a combination thereof.

⁸⁶ Nos anos 1990 foi feita uma atualização de Romeu e Julieta no cinema. É interessante ressaltar que, apesar da modificação radical do cenário, a história ainda se fazia reconhecida por meio dos eventos, personagens e temporalidade.

padrões completos que comunicam um tipo especial de conhecimento para os nossos módulos mentais de reconhecimento de padrões”⁸⁷ (p.7). Narrativas contam uma série de idéias conexas que, em função da facilidade do cérebro para o reconhecimento de padrões, são superpostas às idéias conexas já interiorizadas pelo receptor, explicitando suas diferenças e facilitando sua transformação.

A narrativa do bardo e a narrativa do livro, mesmo ambas apresentando a característica da completude e contando a mesma história, dificilmente apresentarão o mesmo discurso e, certamente não se tratará do mesmo texto. Se mantivermos a mesma história – os mesmos eventos e existentes –, mas criarmos um novo discurso, o resultado é, inevitavelmente, uma nova narrativa. O mesmo em relação ao texto: um texto oral, um texto escrito, um texto televisivo e um texto cinematográfico são diferentes em sua gramática.

CHATMAN (1993) argumenta que, até certo ponto, a materialidade midiática não influencia o objeto estético por ele disseminado, de modo que “David Copperfield continua sendo David Copperfield lido em uma edição elegante de biblioteca ou em uma brochura suja e manchada” (p.27). Defende, porém, que a leitura em si não é uma experiência estética, mas que esta última depende da atuação do leitor na construção de um “campo” ou “mundo” de experiência estética a partir da interação com o meio. O objeto da experiência estética, portanto, não é a história, mas o discurso em sua atualização midiática. Ainda que se possa concordar que David Copperfield continua sendo David Copperfield nas duas leituras – já que sua mediação continua sendo a escrita –, esse limite é tênue. Ora, se o discurso mediado, o texto narrativo, é o objeto da experiência estética, assistir ao Jornal Nacional, por exemplo, em uma televisão preto e branca não pode gerar a mesma experiência estética do que assistir a ele em uma TV em cores, tendo em vista que a produção foi criada para a segunda forma de mediação. O mesmo ocorreria com um livro originalmente ilustrado em cores em uma edição preto e branca, ou um livro com ilustrações em uma versão não ilustrada. Não se trata de valorar uma experiência estética determinada, mas de perceber suas diferenças.⁸⁸

Uma mesma história, portanto, pode resultar em vários discursos, em função de vários aspectos narrativos: a seqüência em que os eventos são narrados, seu ritmo, a construção dos personagens, a definição dos cenários, as relações (narrativas ou extranarrativas) entre os elementos e a focalização dada à história, por exemplo (BAL, 2002). A importância do discurso

⁸⁷ Stories are complete patterns that communicate a special kind of knowledge to our pattern-recognizing mental modules.

⁸⁸ Ainda que tal diferença entre edição elegante de biblioteca/brochura suja e manchada e televisão preto e branca/plasma colorida seja menos radical do que livro/cinema – nas primeiras o discurso mantém-se inalterado, a diferença atuando somente ao nível do texto narrativo – não se pode desconsiderá-la.

para a experiência estética é inquestionável e é destacada desde os estudos dos formalistas russos – para os quais a narrativa não tinha valor como história, seu estudo só sendo justificado em sua forma de discurso (TODOROV, 1973).

O mesmo ocorre com o meio. As características do meio influenciam diretamente a construção do discurso: existem espaços em branco (para serem preenchidos pela audiência) “comuns a todas as narrativas independente do meio. Mas existe também uma classe de indeterminações que surge da natureza peculiar do meio. O meio pode se especializar em certos efeitos narrativos e não outros”⁸⁹ (CHATMAN, 1993, p.30). O discurso impresso, por exemplo, é diferente do oral na medida em que impõe um maior fechamento e rigidez em função dos seus bem-estabelecidos limites espaciais e temporais. Ao contrário do discurso oral, relatado diante do público e sujeito imediatamente a seus comentários, a narrativa impressa impõe uma distância segura entre autor e leitor e delimita a integridade de sua obra a partir de sua interface fixa e em série. A narrativa oral é transmitida pelo bardo não só em sua interação direta com o público, mas também a partir das lembranças que tem das canções cantadas (ONG, 1998). O enredo linear progressivo da narrativa impressa é inviável no mundo oral ou manuscrito, aparecendo incipientemente na produção teatral, escrita antes de atuada.

Dito isso, a seguir será feita uma análise de alguns parâmetros principais para o estudo da narrativa.

2.1.2.1 Da história ao discurso

Como vimos, a história é constituída por uma série lógica e/ou cronológica de acontecimentos. Esses acontecimentos são a base da narrativa, perpassando qualquer tipo de manifestação midiática, podendo ser reconhecidos de uma forma mais ampla (CHATMAN, 1993).

A história é formada por elementos (CHATMAN, 1993; BAL, 2002; GENETTE, 1973), representados por eventos (ações e acontecimentos) e existentes (atores e cenário). Os eventos podem ou não ser funcionais, isto é, ser fundamentais para a continuidade da história, seja através de um ato que terá um significado mais adiante no enredo – função distribucional –, seja através de um conceito difuso que ajudará a formar seu sentido – função integrativa (BARTHES, 1973).

⁸⁹ There are gaps (to be filled by the audience) common to all narratives regardless of the medium. But there's also a class of indeterminacies that arise from the peculiar nature of the medium. The medium may specialize in certain narrative effects and not others.

O grau de importância dos eventos também pode ser mensurado por outros critérios (BAL, 2002): transformação por meio de passagem de um estado a outro, a possibilidade de escolha e suas conseqüências e o confronto, todas características comuns no enredo narrativo.⁹⁰

Assim como no caso dos eventos, os atores podem ou não ser funcionais (BAL, 2002), os primeiros apresentando algumas relações entre si, tais como entre sujeito (aquele que busca alcançar um objetivo) e objeto (o objetivo em si), influenciador (aquele que tem o poder de viabilizar o objetivo) e receptor (aquele para quem o objetivo é viabilizado), ajudante (aquele que ajuda o sujeito ao alcançar seu objetivo) e oponente (aquele que é contra o seu alcance).

O lugar aonde se passam os eventos também são importantes para o texto narrativo e, quando não mencionados, serão supostos pelo leitor a partir do contexto.

Uma característica, porém, é fundamental a todos os níveis de estudo da narrativa: o tempo. O tempo da história é o tempo que os eventos levam para acontecer, também conhecido como “tempo do enredo” (CHATMAN, 1993).

O “tempo do discurso” não necessariamente espelhará o tempo da história, sendo possível estabelecer, segundo Genette (1972) algumas relações entre os dois: ordem, duração e frequência.

Essa não-identificação entre o tempo da narrativa e o tempo do discurso é justamente a causa da separação da narrativa nesses dois níveis:

Admitindo (o que é entretanto difícil) que imaginar atos e imaginar falas procede da mesma operação mental, “dizer”esses atos e dizer essas falas constituem duas operações mentais muito diferentes. Ou antes, só a primeira constitui uma verdadeira operação, um ato de *dicção* no sentido platônico, comportando uma série de transposições e equivalências, e uma série de escolhas inevitáveis entre os elementos da história a serem retidos e os elementos a serem abandonados, entre os diversos pontos de vista possíveis etc. (GENETTE, 1973, p.260, 261)

É através dessa disparidade temporal que os eventos são organizados de forma a criar no leitor certas sensações: suspense, incredulidade, convencimento, nojo etc. (BAL, 2002). Uma das estratégias primordiais da narrativa é justamente colocar um tempo (o da história) dentro do outro (o do discurso).

As relações possíveis entre esses dois tempos podem ser de ordem, duração e frequência.

⁹⁰ Cabe ressaltar que essas características são também comuns aos jogos.

Ordem

Genette (1972) chama de anacronias as discrepâncias entre o tempo da história e o tempo do discurso. Essas anacronias podem se direcionar ao passado, contando ou evocando um acontecimento anterior ao momento da narrativa, ou ao futuro, narrando ou evocando um acontecimento posterior. Essas anacronias são chamadas, respectivamente, de analepses (*flashback*) e prolepses (*flashforward*). As anacronias não são obrigatórias e, para funcionarem, precisam permitir que o leitor/espectador consiga reconstruir em sua mente a ordem original dos acontecimentos.

As anacronias podem variar em amplitude e distância. A distância diz respeito à distância temporal entre o momento atual do discurso, isto é, o “momento da história onde o discurso foi interrompido”, o discurso primeiro (Genette, 1972), e o momento passado ou futuro que se começa a relatar. A amplitude, por sua vez, se refere à duração desse evento anacrônico.

Essas amplitudes podem ser externas, quando estão situadas, em sua totalidade, no exterior do discurso primeiro; internas, quando estão totalmente dentro do discurso primeiro; e mistas, quando o ponto inicial ou final é externo ao discurso primeiro, mas parte de sua amplitude é interna. As duas últimas são diferentes na medida em que podem interferir com o relato primeiro, podendo causar redundância ou colisão.

No cinema, cabe distinguir ainda a diacronia, a sucessão de eventos, e a sincronia, simultaneidade, viabilizada no meio cinematográfico a partir da co-presença de ações simultâneas em um mesmo campo ou em um mesmo quadro. A diacronia, a única manifestação possível no texto escrito, pode ser expressa pela apresentação de ações simultâneas sucessivamente ou por uma montagem alternada dessas ações (GAUDREAULT; JOST, 1995).

Ritmos

A relação entre o tempo do desenrolar dos eventos na história e o tempo da narração dos eventos no discurso (GENETTE, 1972; CHATMAN, 1993; GAUDREAULT; JOST, 1995) :

- Pausa: o tempo da história pára enquanto o tempo do discurso continua, isto é, TD (tempo do discurso) = n (duração indeterminada), TH (tempo da história) = 0, no qual $TD \infty > TH$, tempo do discurso é infinitamente mais importante do que tempo da história;
- Cena: incorpora o princípio dramático na narrativa de modo que $TD = TH$, como em um diálogo;
- Sumário: o discurso é mais breve do que os acontecimentos narrados, $TD < TH$;

- Elipsis: o tempo da história continua enquanto o tempo do discurso pára, há um silêncio textual acerca de certo eventos que ocorreram, de modo que $TD = 0$ e $TH = n$, no qual $TD \infty < TH$;
- Dilatação: o tempo do discurso é maior do que o tempo da história, como no caso de slow-motion, por exemplo, $TD > TH$.

Frequência

Trata-se da relação entre a quantidade de vezes que algo acontece na história e a quantidade de vezes que o mesmo acontecimento é relatado no discurso. Pode ser:

- Singular: narra uma vez o que ocorreu uma vez na história, $1D = 1H$;
- Múltiplo: narra n vezes o que ocorreu n vezes na história, $nD = nH$;
- Repetitivo: narra n vezes o mesmo acontecimento da história, $nD = 1H$;
- Iterativo: narra uma vez o que ocorreu muitas vezes, $1D = nH$.

Essas estratégias fazem parte do discurso narrativo, mas podem ser expressas de diferentes maneiras dependendo do meio em que estão materializadas, como veremos mais adiante.

Fora as questões de tempo, uma questão fundamental na composição do discurso é sua focalização ou ponto-de-vista (ocularização em GAUDREAULT; JOST, 1995). A focalização se refere àquele que vê, diferente da narração, que se refere àquele que fala (BAL, 2002). O ponto-de-vista pode ser interno, quando aquele que vê é um ator da história, ou externo, quando quem vê é um agente anônimo, situado no exterior da história. Essa focalização não precisa ser constante ao longo do discurso, mas é importante na medida em que influi na maneira como a história é percebida: “Se o focalizador coincide com o personagem, aquele personagem terá uma vantagem sobre os outros personagens. O leitor assiste pelos olhos do personagem e irá, a princípio, estar inclinado a aceitar a visão apresentada por ele”⁹¹(BAL, 2002, p.146). A focalização interna, portanto, é essencialmente uma restrição (GENETTE, 1972)

Se a focalização está ao nível do discurso, a narração pertence ao nível do texto narrativo.

⁹¹ If the focalizer coincides with the character, that character will have an advantage over the other characters. The reader watches with the character's eyes and will, in principle, be inclined to accept the vision presented by the character.

2.1.2.2 O texto narrativo

O narrador, ou a voz narrativa (GENETTE, 1972) é uma característica fundamental deste formato. Em relação à maneira como a narrativa é percebida pelo narrador, existem dois modos narrativos (TODOROV, 1973): a narração e a representação.

Historicamente, esses dois modos são tidos como descendentes de uma mesma forma, a imitação poética. Aristóteles em sua *Poética*, aponta a *diegesis* (narrativa) e a *mimesis* (representação dramática) como os dois modos da imitação poética.

Platão também traça essa oposição, com a ressalva de negar a característica imitativa à narrativa, ainda que identificasse a possibilidade de representações dramáticas entremearem a poesia não-dramática na forma de diálogos, por exemplo (GENETTE, 1973):

Por simples narrativa, Platão compreende tudo o que o poeta narra “falando em seu próprio nome, sem procurar fazer crer que é um outro que fala” [...] Esta divisão teórica, que opõe, no interior da dicção poética, os dois modos puros e heterogêneos da narrativa e da imitação, conduz e funda uma classificação própria dos gêneros, que compreende os dois modos puros (narrativa, representado pelo antigo ditirambo, mimético, representado pelo teatro), mais um modo misto, ou, mais precisamente, alternado, que é o da epopéia... (p.257).

Para Tzvetan Todorov (1973), os dois modos narrativos, representação e narração, correspondem à história e ao discurso, vindo de duas origens: a primeira, do drama, em que a história se dá diante dos olhos do espectador/leitor, sem um recurso narrativo, e a segunda, da crônica, em que o autor relata os fatos como testemunha, sem manifestação dos personagens. Trata-se da diferença entre o que Chatman (1993) chama de representação direta e narração mediada, *mimesis* e *diegesis*, um entreouvír da platéia e uma comunicação do narrador a seus ouvintes. Segundo Chatman (p.147), “a presença do narrador deriva do sentimento de comunicação demonstrável por parte da audiência. Se ela sente que algo está sendo contado a ela, ela pressupõe a existência do contador”⁹².

Wallace Martin (1986) aponta como a ação dramática difere da narração:

NARRAÇÃO	REPRESENTAÇÃO
Ausência de apresentação visual, compensadas por descrições e explicações	Não tem como resumir e condensar períodos de tempo que não valem a pena ser encenados

⁹² The narrator’s presence derives from the audience’s sense of demonstrable communication. If it feels it is being told something, it presumes a teller.

Direcionada ao passado absoluto em que tudo o que é contado já aconteceu	Não pode ser iniciado e terminado a qualquer hora.
	Pode fazer parecer que a ação está acontecendo agora

Segundo Genette (1972), a concepção de que mostrar é um ato de imitação ou representação narrativa é ilusório:

contrariamente à representação dramática, nenhuma narrativa pode mostrar ou imitar a história que conta. Ela só pode narrá-la de forma detalhada, precisa, “viva”, e dar assim uma maior ou menor ilusão mimética que é a única *mimesis* narrativa, pela única e suficiente razão de que a narração, oral ou escrita, é uma linguagem, e que a linguagem significa sem imitar.⁹³

Para Genette, pode-se opor *mimesis* a *diegesis* a partir da relação entre informação e informador, de modo que a *mimesis* se define por um máximo de informação e um mínimo de informador, e a *diegesis*, ao contrário.

Como Gaudreault e Jost (1995) demonstraram em *El relato cinematográfico*, o cinema, para o qual narrar é mostrar (BAL, 2002), não deixa de apresentar um formato narrativo. O que garante, então, o pertencimento à categoria narrativa?

Gaudreault e Jost (1995) partem de cinco princípios estabelecidos por Metz⁹⁴ para o reconhecimento de qualquer narrativa:

1. Um relato tem um início e um final

De acordo com Aristóteles (1999), um enredo precisa ser completo, apresentando um início, um meio e um fim, e uma duração tal que a seqüência de eventos possa ser guardada na memória, e o enredo compreendido em sua totalidade. Todo relato está limitado fisicamente por seu suporte material.

Essa característica ganha espaço a partir da invenção da escrita e, mais ainda, da impressão. Segundo Ong (1998, p. 151): “A impressão contribuiu para formas artísticas verbais mais estreitamente fechadas, especialmente na narrativa. Até a impressão, o único fio de história longa linearmente traçado era o drama, que, desde a Antigüidade, fora controlado pela escrita”.

⁹³ [...] contrairement à la représentation dramatique, aucun récit ne peut “montrer” ou “imiter” l’histoire que raconte. Il ne peut que la raconter de façon détaillé, précise, “vivante”, et donner par là plus ou moins l’illusion de mimésis qui est la seule mimésis narrative, pour cette raison unique et suffisante que la narration, orale ou écrite, est un fait de langage, et que le langage signifie sans imiter.

⁹⁴ METZ, Christian. *Essais sur la signification au cinema*. Tomo I. Paris: Klincksieck, 1968. Trad. cast. _____. *Ensayos sobre la significación en el cine*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo, 1972.

De forma menos rigorosa, podemos supor que toda narrativa tem um enredo, cuja situação final é subsequente à situação inicial (ONG, 1998).

2. Uma narrativa é uma seqüência duplamente temporal

A narrativa, como vimos, insere a temporalidade dos eventos narrados na temporalidade da narrativa em si.

3. Toda narração é um discurso

Uma narração é uma série de enunciados que podem ser remetidos a um enunciador, o narrador. Para Metz⁹⁵ (apud GAUDREULT; JOST, 1995), é a noção de discurso que permite distinguir a narrativa do mundo real.

4. A percepção da narrativa irrealiza a coisa narrada

A narrativa não se confunde com a realidade, nem mesmo quando é baseada em fatos reais. Os fatos narrados não estão “aqui e agora”, e narrar significa situar algo em outro lugar no tempo e no espaço.

5. Uma narrativa é um conjunto de acontecimentos

A ação é central na narrativa, ainda que uma obra narrativa inclua descrição e argumentação.

Da onde Metz conclui que “a narrativa é ‘um discurso fechado que vem irrealizar uma sequencia temporal de acontecimentos’ (apud GAUDREULT; JOST, 1995, p.29)⁹⁶.

Sem dúvida, uma narrativa pode seguir os princípios relacionados por Metz e nenhuma dessas características impede que um filme seja considerado um texto narrativo. De fato, essa definição em pouco difere da de Mieke Bal (2002, p.5) que estamos utilizando como base para este estudo:

Um texto narrativo é um texto no qual um agente relata (‘conta’) uma história em um determinado meio, como a língua, a imagem, o som, ou uma combinação destes.⁹⁷

⁹⁵ METZ, Christian. *Essais sur la signification au cinema*. Tomo I. Paris: Klincksieck, 1968. Trad. cast. _____. *Ensayos sobre la significación en el cine*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo, 1972.

⁹⁶ [...] el relato es ‘un discurso cerrado que viene a irrealizar una secuencia temporal de acontecimientos’.

⁹⁷ A narrative text is a text in which an agent relates (tells) a story in a particular medium, such as language, imagery, sound, buildings, or a combination thereof.

Na qual,

Um discurso é uma história que é apresentada de determinada maneira.⁹⁸

E,

Uma história é uma série de eventos lógica e cronologicamente relacionados que são causados ou experimentados por atores.⁹⁹

Mostrar, portanto, não impede a manifestação narrativa, podendo inclusive ser considerada uma forma de narrar. Do mesmo modo, argumentaremos mais adiante que o drama interativo pode ser enquadrado a partir das características narrativas, não necessariamente precisando ser tratada em sua totalidade como tal.

A atividade dramática pode ser concebida em oposição à narrativa (a primeira mais “imitativa” do que a segunda), ou como um modo dela (TODOROV, 1973; RYAN, 2005). Para fins desse trabalho, se considerará a forma dramática como um modo narrativo, como veremos no Capítulo 4.

O drama interativo acrescenta ao papel do leitor/espectador, àqueles de co-autor, ator e personagem. Faz isso a partir do uso das características interativas e imersivas do meio digital. Para melhor compreender a força desses papéis, cabe tratarmos da particularidades da narrativa no meio digital.

2.1.3 A narrativa digital

Se claro está que um texto pode ser narrativo independente do meio em que se materialize, claro também está que cada meio impõe e viabiliza simultaneamente certas formas de apresentar essa narrativa.

Que narrativa é característica do meio digital? Isto é, como as características do meio são utilizadas de modo a criar um discurso particular deste meio?

O meio digital engloba em si a possibilidade verbal da oralidade e da escrita, a possibilidade visual da televisão e do cinema e a possibilidade auditiva do rádio. Aos poucos, o meio digital começa a oferecer ao seu usuário também a experiência tátil da vida real.

⁹⁸ A story is a fabula that is presented in a certain manner.

⁹⁹ A fabula is a series of logically and chronologically related events that are caused or experienced by actors.

No entanto, como foi abordado no Capítulo 1, a característica mais marcante de sua gramática é a interatividade que oferece a partir de seu comportamento processual.

Ao contrário da imersão, característica à qual estamos acostumados a associar a narrativa, a interatividade, do ponto-de-vista de uma narratologia fundamentada nos meios posteriores à impressão, parece à primeira vista inconciliável tanto com a narrativa, quanto com a imersão.

Marie-Laure Ryan (2001) cita a experiência interativa de Susanne Langer¹⁰⁰ ao assistir a uma peça de teatro:

... quando era pequena, vi Maude Adams em Peter Pan. Foi a minha primeira visita ao teatro e a ilusão era absoluta e esmagadora, como algo sobrenatural. No ponto mais crítico da ação [...] Peter virou para os espectadores e pediu a eles para declarar sua crença em fadas. Instantaneamente a ilusão acabou; havia centenas de crianças, sentadas em filas, batendo palma e até gritando, enquanto a Srta. Adams, fantasiada de Peter Pan, falava conosco como uma professora ensaiando os alunos em uma peça na qual ela mesma tinha o papel principal¹⁰¹ (p.283).

Quando assistimos a uma peça de teatro, vemos um filme ou lemos um livro, fazemos isso através da linguagem que nos é apresentada, nos transportando para o cenário daquela narrativa como testemunhas. No teatro ou no cinema, este transporte é mais óbvio, já que estamos diante de atores que encenam os acontecimentos. Na leitura, porém, ele envolve uma abstração da linguagem escrita: “Quando lemos um romance nós, obviamente, não nos lembramos das frases e parágrafos anteriores. De fato, normalmente não nos lembramos de forma alguma da linguagem, a não ser que se trate de um diálogo. Porque ler é uma conversão, uma transformação de códigos em conteúdo” (BIRKERTS¹⁰² apud RYAN, 2001, p.92).¹⁰³

Este transporte é o caminho para alcançarmos a imersão, isto é, “a sensação de estar envolvido por uma realidade completamente diferente [...] que toma toda a nossa atenção, todo nosso aparato perceptivo”¹⁰⁴ (MURRAY, 1998, p.98).

Segundo Ryan (2001), a imersão narrativa ocorre em três níveis: a) espacial, em resposta ao cenário, b) temporal, em resposta ao enredo, e c) emocional, em resposta aos personagens. A

¹⁰⁰ LANGER, Suzanne K. *Feeling and form: a theory of art*. Nova Iorque: Scribner's, 1953.

¹⁰¹ ... as a young child I saw Maude Adams in Peter Pan. It was my first visit to the theater, and the illusion was absolute and overwhelming, like something supernatural. At the highest point of action [...] Peter turned to the spectators and asked them to attest their belief in fairies. Instantly the illusion was gone; there were hundreds of children, sitting in rows, clapping and even calling, while Miss Adams, dressed up as Peter Pan, spoke to us like a teacher coaching us into a play in which she herself was taking the title role.

¹⁰² BIRKETS, Sven. *The Gutenberg Elegies: The fate of Reading in an Electronic Age*. Nova Iorque: Fawcett Columbine, 1994.

¹⁰³ When we are reading a novel we don't, obviously, recall the preceding sentences and paragraphs. In fact, we generally don't remember the language at all, unless it's dialogue. For reading is a conversion, turning of codes into contents.

¹⁰⁴ The sensation of being surrounded by a completely other reality [...] that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus.

imersão espacial é normalmente ativada pela ressonância do texto com a memória do leitor/espectador, numa espécie de “efeito madeleine”. Assim como o gosto da madeleine transportou Proust ao cenário de sua infância, um estímulo narrativo pode transportar seu leitor/espectador para um local de sua imaginação. A imersão temporal, por sua vez, está relacionada com o desenrolar da narrativa. Ryan exemplifica a imersão temporal na narrativa com o assistir de um jogo. Essa imersão está baseada em três proposições:

A diversão do espectador se deve ao fato de que ele torce por um dos times e vê um resultado como imensamente melhor em relação ao outro;
 Os espectadores participam da ação por meio de uma atividade conhecida como “armchair quarterbacking”: eles imaginam cenários para ações futuras e tomam decisões estratégicas para os participantes. Essa atividade é possibilitada pela rigidez das regras que determinam o escopo do possível;
 O suspense aumenta à medida que as possibilidades diminuem. Em nenhum momento é maior do que no nono turno [de um jogo de basebol] ou nos últimos dois minutos do jogo, quando os times estão quase sem recursos e as opções estão reduzidas a uma alternativa fortemente acentuada: faça ponto agora e mantenha-se vivo ou não pontue e perca o jogo. No auge do suspense, o tique-taque do relógio (se o jogo tiver um limite de tempo) torna-se um estado de completa imersão temporal¹⁰⁵ (p.141,142).

O último tipo de imersão, a imersão emocional – já proposta por Platão em seu conceito de catarse –, é por vezes descartada em função da irrealidade narrativa. Como seria possível sentir emoções em relação a uma situação que sabemos não ser verdadeira? No entanto, essa emoção é tão comum quanto a narrativa, sendo difícil negá-la. Não importa se o mundo adentrado é verdadeiro ou falso, desde que seja coerente e temporariamente presente, ele poderá inspirar emoções. Voltaremos a este tema no Capítulo 4.

Todos os tipos de imersão pressupõem que o leitor/espectador adentre o mundo ficcional e “suspenda sua incredulidade” ainda que por alguns momentos. Essa suspensão envolve uma doação do leitor/espectador à ação representativa e sua participação nela por meio de conexões possibilitadas por sua memória, pela expectativa dos acontecimentos e/ou pelo desejo de que algo aconteça com esse ou aquele personagem. Essa dinâmica é viabilizada pela certeza de que aquelas ações não terão conseqüências análogas no mundo físico (Laurel, 1991):

¹⁰⁵ The enjoyment of the spectator is due to the fact that he roots for one of the teams and sees one outcome as vastly preferable to the other;

Spectators participate in the action through the activity known as “armchair quarterbacking”: they imagine scenarios for the action to come and make strategic decisions for the participants. This activity is made possible by the rigidity of the rules that determine the range of the possible;

Suspense increases as the range of possibilities decreases. It is never greater than in the ninth inning or the last two minutes of the game, when the teams are running out of resources and options are reduced to a sharply profiled alternative: score now and stay alive, or fail to do so and lose the game. At the height of the suspense, the ticking of the clock (if the game is limited by time) becomes strategically as important as the actions of the players. When this happens, the spectator reaches a state of complete temporal immersion.

“Nós concordamos em pensar e sentir nos termos tanto do conteúdo, quanto das convenções de um contexto mimético”¹⁰⁶ (p.115). Segundo Laurel (1991),

qualquer consciência do sistema como uma entidade distinta ou real explodiria a ilusão mimética, assim como uma visão clara do gerenciador de palco gritando as deixas iria atrapalhar a ‘intencional suspensão da incredulidade’ para a audiência de uma peça tradicional. Engajamento significa que a pessoa pode experimentar um mundo mimético diretamente, sem mediação ou distração¹⁰⁷ (p.116).

A dificuldade de unir imersão e interatividade é a de viabilizar a transparência da mediação que levaria à imersão diante da participação do espectador a partir da interface com o meio.¹⁰⁸

Em função da dificuldade de viabilizar esse tipo de produção que mescla narrativa e interatividade, surgem definições alternativas de narrativa como a da escola expansionista (RYAN, 2005). Para os membros dessa escola, o conceito de narrativa é mutante, variando não só de acordo com a cultura a que pertence, como também com o momento histórico em que está inserido. Ryan cita artistas digitais como Pamela Jennings, Mark Amerika e Talan Memmot, para quem “‘narrativa’ tornou-se sinônimo de prática de escrita de vanguarda”¹⁰⁹. Para Jennings, por exemplo, a estrutura aristotélica é incompatível com o meio digital e deve ser substituída por outras estruturas como iteração, lógica serial ou aberta; Amerika, por sua vez, vê o ciberespaço como espaço narrativo e iguala narrativa ao “fluxo de informação que circula através do ciberespaço”¹¹⁰; já o *Lexia to Perplexia* de Memmot, que se diz uma narrativa, é uma produção atemporal de símbolos e metáforas. Essas definições ampliam o conceito de narrativa a tal ponto que qualquer coisa pode ser enquadrada como tal e, conseqüentemente, nada mais o é.

Com isso em mente, Ryan (2005) propõe um definição de narrativa que segue a “escola tradicionalista”, aqueles que acreditam em “narrativa como um núcleo invariável de significado, um núcleo que distingue narrativa de outros tipos de discurso, e dá a ela uma identidade transcultural, trans-histórica e transmidiática”¹¹¹.

¹⁰⁶ We agree to think and feel in terms of both the content and conventions of a mimetic context.

¹⁰⁷ Any awareness of the system as a distinct, ‘real’ entity would explode the mimetic illusion, just as a clear view of the stage manager calling cues would disrupt the ‘willing suspension of disbelief’ for the audience of a traditional play. Engagement means that a person can experience a mimetic world directly, without mediation or distraction.

¹⁰⁸ A imersão dependeria da imediação, enquanto a interatividade nos seria oferecida pela hipermediação. Porém, nem sempre é esse o caso – a imersão pode se dar a partir de escolhas, por exemplo –, nem a hipermediação precisa quebrar a imersão – vide os jogadores que utilizam os controles remotos já automaticamente.

¹⁰⁹ “Narrative” has become synonymous with avant-garde writing practice.

¹¹⁰ Stream of information that flows through cyberspace.

¹¹¹ Narrative as an invariant core of meaning, a core that distinguishes narrative from other types of discourse, and gives it transcultural, transhistorical, and transmedial identity.

A definição de Ryan qualifica narrativa como uma estrutura independente de um meio, uma estrutura que pode ser transportada para outro meio sem perder suas características definidoras. Isto não é dizer que uma narrativa específica será a mesma quando transportada de um meio para o outro, e sim que o conceito de narrativa não está ligado a um meio de comunicação específico. Ao comentar a afirmação “A beleza da narrativa é independente do meio”¹¹² de Janet Murray (1998, p.273), Ryan sugere duas interpretações, uma falsa e outra verdadeira, segundo a autora. A primeira partiria da suposição de que qualquer mídia pode representar da mesma forma qualquer enredo. Dessa concepção ressoa, por exemplo, uma das justificativas de Jesper Juul (1998) para a separação entre jogo e narrativa:

A seqüência importa para a narrativa, e a célebre possibilidade de tradução da narrativa entre vários meios pressupõe seqüências fixas. Apesar de ser possível reconhecer, digamos, Sherlock Holmes ou Hunger de Knut Hamsun como livros ou filmes, não se pode deduzir a história de Star Wars a partir do jogo Star Wars¹¹³.

Juul parte da idéia de que a narrativa viabilizada pelo meio digital deveria ser capaz de recriar a narrativa cinematográfica, por exemplo. No entanto, a posição de Ryan é que “a estrutura cognitiva abstrata que chamamos de narrativa é tal que pode ser identificada em muitas mídias diferentes, mas cada meio tem diferentes recursos expressivos e irá, portanto, produzir diferentes manifestações concretas dessa estrutura abstrata”¹¹⁴ (2005).

O objetivo da narrativa digital, portanto, não é, nem deve ser, melhorar narrativas já existentes, como percebe Henry Jenkins (2004) em sua crítica a afirmação de Juul supracitada:

Cada vez mais habitamos um mundo de narração transmidiática, um que depende menos de cada obra individual ser auto-suficiente do que de cada obra contribuir para uma economia narrativa maior. O jogo Star Wars pode não recontar simplesmente a história de Star Wars, mas não depende disso para que enriqueça e expanda nossa experiência da saga de Star Wars¹¹⁵ (p.124).

A definição transmidiática de narrativa proposta por Ryan (2005) é a seguinte: “o uso de signos, ou de um meio, que evoca na mente do receptor a imagem de um mundo concreto que

¹¹² Narrative beauty is independent of medium.

¹¹³ Sequence matters in narratives, and the famed translatability of narratives between different media does presuppose fixed sequences. While you can recognize, say Sherlock Holmes or Knut Hamsun's *Hunger* between novels and movies, you clearly can't deduct the story of Star Wars from Star Wars the game.

¹¹⁴ The abstract cognitive structure we call narrative is such that it can be called to mind by many different media, but each medium has different expressive resources, and will therefore produce different concrete manifestations of this abstract structure.

¹¹⁵ Increasingly we inhabit a world of transmedia storytelling, one that depends less on each individual work being self-sufficient than on each work contributing to a larger narrative economy. The *Star Wars* game may not simply retell the story of *Star Wars*, but it doesn't have to in order to enrich or expand our experience of the *Star Wars* saga.

evolui com o tempo, parcialmente por conta de acontecimentos fortuitos, e parcialmente por causa de ações intencionais de agentes inteligentes individualizados”¹¹⁶.

Ryan relaciona a imagem mental do mundo constitutiva da narrativa à história e os signos materiais, ao discurso, que pode se concretizar em formas variadas de acordo com o que a autora chama de “modos narrativos”, entre os quais estariam os modos diegético – romance, narrativa oral –, mimético – drama, cinema –, participatório – faz-de-conta infantil ou teatro participativo –, simulatório – sistemas de geração de histórias – etc.

Em sua tese de doutorado *Fiction and Interaction: how clicking in a mouse can make you part of a fictional world*, Jill Walker (2003) também defende uma definição estrutural da narrativa, segundo a qual uma narrativa precisa representar uma série de eventos (história), possíveis de serem reconstruídos (a partir do discurso) em uma ordem cronológica (da história) e ligados por uma idéia de causalidade.

Percebe-se a proximidade de ambas essas definições das definições tradicionais baseadas no conceito aristotélico, focadas nos modos oral e literário de narrativa. Sua maior diferença para o conceito de texto narrativo de Bal (2002), que estamos adotando para o fim deste estudo, é não fazer menção ao narrador.

O conceito aristotélico de narrativa pressupõe um enredo com começo, meio e fim no qual a ordenação de eventos funciona como uma estrutura dirigida a um objetivo, responsável sempre por guiar a atenção do leitor ao próximo acontecimento (BROOKS, 1984). Ao se referir à tragédia, Aristóteles (1999) afirma: “Os sentimentos de terror e pena, às vezes, decorrem do espetáculo cênico; em outras ocasiões, porém, vêm do ordenamento que se dá às ações, e este é o melhor modo, mais próprio do poeta” (p.52). Da ordenação dos eventos, portanto, depende a constituição do todo autônomo, com começo, meio e fim.

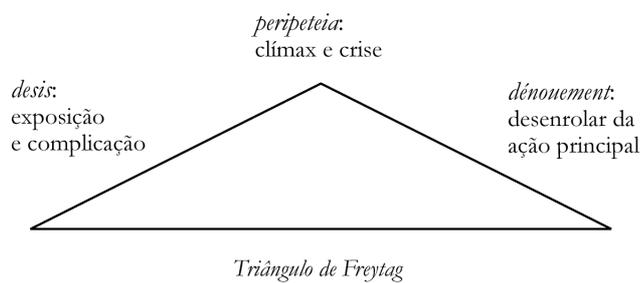
Com base neste conceito, as teorias estruturalistas tomam como ideal narrativo o triângulo de Freytag¹¹⁷ (apud LAUREL, 1991). A análise de Gustav Freytag delinea a narrativa a partir de dois eixos: do enredo e do tempo. De acordo com esta análise, o enredo é composto por três principais momentos: *desis* (a exposição do problema e sua complicação), *peripeteia* (o clímax e a crise) e *dénouement* (o desenrolar da ação principal).

O primeiro, a *desis*, é quando o incidente central é introduzido e a curva de ação começa a subir à medida em que os personagens estabelecem e vão ao encontro de seus objetivos centrais,

¹¹⁶ The use of signs, or of a medium, that evokes in the mind of the recipient the image of a concrete world that evolves in time, partly because of random happenings, and partly because of the intentional actions of individuated intelligent agents.

¹¹⁷ FREYTAG, Gustav. *Technique of the Drama*. 2 ed. Trad. Elias J. MacEwan. Chicago: Scott, Foresman, 1898.

percebendo obstáculos e reformulando seus objetivos no caminho. Em certo momento, essa busca chega a um ponto crítico em que importantes decisões precisam ser tomadas (crise) e algumas probabilidades vão se transformando em necessidades, enquanto outras são eliminadas. Esse é o clímax – momento em que há uma resolução em relação aos objetivos dos personagens – que junto com a crise forma o segundo estágio do triângulo de Freytag, a *peripeteia*. A última fase, conhecida pelo termo francês *dénouement*, é quando se dão as conseqüências do clímax que compõem a curva descendente da ação dramática, em direção à “normalidade” em um “desenrolar” dos acontecimentos (LAUREL, 1991).



Essa definição aristotélica de narrativa é um desafio perante a interatividade do meio digital. Como criar uma obra finita, da criação de um conflito, ao clímax e sua resolução e, ao mesmo tempo, permitir ao leitor arbitrar no desenvolvimento narrativo, moldando essa história?

Pode-se pensar a narrativa como uma conjunção de três tempos: o tempo da história e o tempo do discurso – relativo aos personagens –, e, ainda, um terceiro tempo, o tempo da leitura – pertencente ao plano do leitor (TODOROV, 1973).

O tempo do discurso é um tempo linear, é o tempo da narração: a ordem em que os eventos são narrados. O tempo da história é um tempo pluridimensional: ao contrário do discurso em que todos os eventos precisam ser narrados um após o outro, na história vários acontecimentos podem ocorrer simultaneamente. O tempo da história denota a ordem em que os eventos narrados realmente aconteceram. A esses dois tempos, soma-se um terceiro: o tempo da leitura. O tempo daquele que transcorre o texto e faz sentido dos outros dois tempos.

A interatividade pode ser oferecida ao fruidor em dois níveis: da história e do discurso. A interatividade a partir da produção de alterações no discurso, ou seja, a possibilidade de criar diferentes narrativas a partir de eventos e existentes fixos, é mais fácil de viabilizar e é oferecida por algumas ficções hipertextuais, por exemplo. Mesmo assim, depende-se do leitor ou, dependendo da produção, da sorte, para que se alcance um arco narrativo satisfatório.

A participação do leitor na história em si é mais complicada, pois exige não só a ordenação dos eventos em um discurso narrativo, mas a criação dos eventos que irão formar a estrutura narrativa. Percebe-se que nesse caso o tempo da história e o tempo do discurso se sobrepõem, na medida em que a história é contada simultaneamente para aquele e por aquele que a vive (o leitor/participante).

Esta sobreposição de tempos é comum nos *videogames*, assim como a criação de conflitos. Os acontecimentos que levam ao conflito, porém, e aqueles que decorrem de sua resolução, nem sempre tem um papel fundamental no decorrer da obra. Em outros tipos de produção lúdica digital, como, por exemplo, mundos virtuais ou *mmorpgs*, há uma série de conflitos e tramas parcialmente resolvidos, mas nunca um desfecho total. Essas produções possuem graus de narrativa diferentes, apesar de não apresentar estrutura narrativa *per se*.

O meio digital, em suas possibilidades interativas e imersivas, carrega em si a potencialidade para a conciliação destas duas formas em uma produção lúdico-narrativa. Esse tipo de produção adiciona ao potencial imersivo da narrativa, a interatividade característica do computador, criando uma produção particular ao meio digital.

Antes de avaliar as possibilidades de resolução desse dilema, cabe entender como o outro pilar que sustenta o drama interativo, o jogo, funciona, proporcionando aos seus jogadores simultaneamente interatividade e imersão.

2.2. Jogo

Os *videogames* são uma mídia em notável ascensão. Todavia, seus conceitos e sua estrutura são descendentes de uma atividade milenar, o jogo.

2.2.1. O conceito de *play*

Para Johan Huizinga (2005), “o jogo ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica” (p.3), sendo, acima de tudo, uma função significativa, carregando em si um certo sentido.

O sentido inculcado no jogo varia cultural e historicamente, e depende do tipo de atividade lúdica realizada. Brian Sutton-Smith (2001), em *The ambiguity of play*, aponta por meio de “retóricas do jogo” alguns dos sentidos e significados possíveis de serem associados à atividade lúdica.

Sutton-Smith tenta dar conta dessas retóricas a partir de suas origens históricas, distinguindo retóricas de origem antiga e moderna. As primeiras são jogo como poder, como identidade e como destino, e as segundas, jogo como progresso, como imaginação e como retórica do eu. A essas seis ele acrescenta ainda uma sétima: o jogo como frivolidade.

Na Antigüidade, o jogo era sorte e destino, era parte da realidade diária, do papel social e ritual, se materializando tanto nos torneios de toda sorte e nas competições esportivas que faziam seus heróis e demarcavam o círculo do poder, como nos jogos de azar nos quais os jogadores só podiam contar com o destino e não com sua vontade, ou ainda nos jogos de identidade que afirmavam e reafirmavam a identidade de uma comunidade religiosa através de rituais, por exemplo.

Na Modernidade, o jogo ganha novas representações ideológicas, sendo associado a idéias de liberdade, sonho e imaginação. O jogo como progresso conota a evolução das crianças em adultos através do exercício de suas capacidades cognitivas no jogo; o jogo como imaginário relaciona o jogo a inovação, criatividade e flexibilidade, como em improvisações artísticas e literárias, por exemplo; e o jogo como retórica do eu tem como finalidade a fuga, o escape da realidade a partir de experiências solitárias e prazerosas de jogo ou *performances*.

O jogo como frivolidade, por fim, é a retórica do jogo que se opõe à ética do trabalho, é um jogar através da paródia, uma oposição lúdica que pode chegar a ser revolucionária.¹¹⁸

Nem todos, porém, percebem o jogo como um conceito tão amplo. Voltando à definição de Huizinga, o jogo é uma atividade voluntária, diferente da “vida real”, criadora de uma ordem e guiada por certas regras. Nas palavras do próprio (2005, p.16):

[...] poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.

Huizinga, em seu estudo de 1938, não está preocupado em distinguir os diferentes tipos de jogos, mas em definir suas características gerais. Do ritual religioso ao jogo de tabuleiro, só

¹¹⁸ Assim como cada retórica pode envolver diferentes jogos, cada tipo de jogo pode estar relacionado a mais de uma retórica. Sutton-Smith, em sua análise das retóricas do jogo, chama atenção para como estes estão ligados à cultura à qual pertencem. Vale ressaltar que essa relação não é de mão-única, de modo que se pode perceber os jogos e a cultura em influências contínuas: assim como podem refletir a cultura que os cerca, os jogos podem também interagir com seu entorno criando novas significações ou mesmo atuando como forma de resistência cultural (Salen et Zimmerman, 2004).

ficam de fora da classificação de Huizinga os jogos de aposta, já que estes não se tratam de uma ação “desligada de todo e qualquer interesse material”.

Roger Caillois (1994) contesta essa posição, afirmando que apesar de não produzir bens materiais, o jogo pode acarretar lucro ou perda financeira:

não levá-los [as apostas e os jogos de azar] em consideração resulta em dar ao jogo uma definição que afirma ou subentende que o jogo não leva consigo nenhum interesse de ordem econômica [...] em algumas de suas manifestações, o jogo é, ao contrário, lucrativo ou ruinoso [...] o que não impede que essa característica conviva com o feito de que, inclusive em sua forma de jogo por dinheiro, o jogo continue sendo rigorosamente improdutivo¹¹⁹ (p.30).

Pode-se argumentar, todavia, que o jogo em si não depende da aposta e se realiza em sua totalidade lúdica sem ela – seja em jogos de azar, como no caso da loteria ou do bingo, seja em jogos esportivos, como no boxe ou na corrida de cavalos. A aposta seria como uma camada acrescentada ao jogo e não parte fundamental deste.

A relação dos jogos com a economia, porém, é complexa e merece uma análise própria, que não é de interesse direto dessa tese. É fato, contudo, que ela existe não só no sentido em que o jogo é uma atividade altamente rentável para aquele que a disponibiliza, como também no sentido em que está presente no interior do jogo e, às vezes, no interior e exterior simultaneamente, como no caso dos *gold farmers*.¹²⁰

Caillois (1994), a partir de Huizinga, aponta seis características estruturais do jogo:

- é livre, o divertimento do jogador depende de sua livre escolha de jogar;
- é separado, seus limites espaciais e temporais são previamente estipulados;
- é incerto, seu resultado não pode ser previamente determinado;
- é improdutivo;
- é regulamentado, funciona de acordo com uma série de leis próprias; e
- é fictício, está inserido em uma realidade distinta da vida corrente.¹²¹

Esta última característica, assim como a parte da definição de Huizinga que coloca o jogo como “exterior à vida habitual mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira

¹¹⁹ No tomarlos [las apuestas y los juegos de azar] en consideración conduce a dar del juego una definición que afirma o sobrentiende que el juego no lleva consigo ningún interés de orden económico [...] en algunas de sus manifestaciones, el juego es por el contrario lucrativo o ruinoso [...] lo cual no impide que esa característica se avenga con el hecho de que, incluso en su forma de juego por dinero, el juego siga siendo rigurosamente improdutivo.

¹²⁰ *Gold farmers* são pessoas que ganham a vida lutando por moedas em mmorpgs para depois vendê-las àqueles que não têm tempo e/ou paciência de lutar por elas. Essas moedas usualmente servem para comprar mantimentos, armas e outros bens que ajudem no progresso do jogo.

¹²¹ Algumas das características propostas por Caillois podem ser questionadas do ponto-de-vista dos jogos contemporâneos, como por exemplo seus limites espaciais cada vez mais tênues.

intensa e total”, demonstra novamente que a conciliação entre interatividade e imersão não é inviável, mas uma combinação já existente nos jogos.

Além de definir jogo, Caillois propõe uma categorização deste em *agon* (jogos de competência), como futebol ou xadrez, *alea* (jogos de azar), como a loteria, *mimicry* (jogos de simulacro) como o drama e *ilinx* (jogos de vertigem), que têm como objetivo criar um “estado orgânico de confusão e desconcerto” (1994, p.41). Todavia, Caillois admite que essas quatro categorias não representam o jogo em sua totalidade. Dentro de cada uma delas, pode-se ainda identificar dois extremos, um em que predomina a livre improvisação e outro em que predomina a disciplina dessa “exuberância travessa”. Chamam-se esses dois extremos *paidia* e *ludus*.

Paidia representa o elemento originário do jogo, um momento em que ele não tem regras ou objetivos senão a própria diversão e distração. *Ludus*, por sua vez, se desenvolve a partir da *paidia*, com a criação de dificuldades, obstáculos e regras mais bem definidas.

Paidia, portanto, se refere às “manifestações espontâneas do instinto do jogo [...] cujo caráter improvisado e descomposto segue sendo a essência, se não sua única razão de ser”. (1994, p.66) Exemplos de *paidia* são corridas não-regulamentadas, brincadeiras de faz-de-conta e carrosséis. Quando, em determinado momento, vão sendo adicionadas dificuldades, convenções, técnicas e utensílios a esse jogo, ele muda de esfera, tornando-se *ludus*: “O *ludus* propõe ao desejo primitivo de [...] divertir-se uns obstáculos arbitrários, renovados perpetuamente; inventa mil ocasiões e mil estruturas onde se satisfazem o desejo de relaxamento e a necessidade que o homem tem de poder se liberar” (1994, p.74).

Essa conjunção de *ludus* e *paidia* revela a idéia de jogo em sua forma mais geral, revela a amplitude do que se pode chamar de lúdico. Na língua inglesa existem duas palavras distintas para a palavra “jogo” em português: *play* e *game*. *Play* tem uma conotação mais ampla, abrangendo atividades lúdicas sem regras determinadas e atividades lúdicas organizadas (os *games*).

Segundo Brian Sutton-Smith (2001), a ambigüidade de *play* está na sua diversidade de formas relacionada a sua diversidade de jogadores e equipamentos:¹²²

Há jogadores bebês, crianças de creche, crianças mais velhas, adolescentes e adultos, todos jogando de formas um tanto quanto diferentes. Há jogadores do sexo masculino e do sexo feminino. Há apostadores, jogadores, esportes e atletas, e há também playboys, playgirls, companheiros de jogo, pessoas brincalhonas, pessoas que assistem a peças de teatro, autores de peças de teatro, pessoas que fazem as peças de teatro e parceiros de brincadeira. Há aqueles que tocam música, que atuam em peças e talvez brincam quando pintam, cantam ou esculpem. Há os amadores, os arlequins, os

¹²² Em função da tradução (e da limitação do conceito de jogo em português), a citação perde importância. Ver a original na próxima nota.

palhaços, os enganadores, os comediantes e os bobos, que representam uma espécie de auge caracterológico da brincadeira. Há até estudiosos brincalhões...

Daí há a diversidade de tipos múltiplos de equipamento de jogos, como bolas, tacos, gols, cartas, damas, roletas e brinquedos. Praticamente qualquer coisa pode se tornar um instrumento para algum tipo de jogo. Os cenários do jogo também variam amplamente, de currais, quartos de brincar, casas de jogo e playgrounds a campos de esporte, circos, locais para desfiles e casinos.¹²³ (p.5-6).

Como se vê, o termo *play* envolve uma série de conotações que ficam escondidas pelo conceito fechado que fazemos de jogo, especialmente pela retórica moderna do jogo como progresso, o jogo que se restringe à criança e tem como fim o seu desenvolvimento e não a pura diversão.

O lúdico, como aqui proposto, engloba *ludus* e *paidia* e está presente onde houver jogadores. Trata-se de um sentimento amplo que não se encerra entre limites bem-definidos. O lúdico se atualiza em uma diversidade de formas. No meio digital, sua forma mais popular é o *videogame*. No entanto, o lúdico pode estar presente nas interfaces gráficas, em programas de correio eletrônico e no navegar hipertextual, por exemplo.

O meio digital cria um espaço fecundo para o lúdico, em função da interatividade e imersão que proporciona. Como vimos, o jogo depende de um agente que entra espontaneamente no jogo – um espaço “outro, separado da vida cotidiana por limites estipulados”. Ainda que esses limites sejam cada vez mais tênues, o meio digital, por sua estrutura, facilita a *participação* nesse *mundo* do jogo.

2.2.2. O jogo como *ludus*

Jesper Juul (2005), ludólogo do grupo nórdico, define jogo a partir de seis características:

a. existência de regras

A existência de regras exclui de antemão atividades relacionadas a *paidia* dessa definição. No caso dos jogos eletrônicos, essas regras nem sempre são percebidas de antemão, de modo que às vezes é necessário jogar para descobri-las através, por exemplo, das estratégias de tentativa e erro mencionadas por Beck e Wade (2006) (ver capítulo 1).

¹²³ There are infants, preschool, childhood, adolescent, and adult players, all of whom play somewhat differently. There are male and female players. There are gamblers, gamesters, sports, and sports players, and there are playboys, playgirls, playfellows, playful people, playgoers, playwrights, playmakers, and playmates. There are performers who play music and act in plays and perhaps play when they paint, sing or sculpt. There are dilettantes, harlequins, clowns, tricksters, comedians, and jesters who represent a kind of characterological summit of playfulness. There are even playful scholars...

Then there's the diversity of multiple kinds of play equipment, such as balls, bats, goals, cards, checkers, roulettes and toys. Practically anything can become an agency for some kind of play. The scenarios of play vary widely also, from playpens, playrooms, playhouses, and playgrounds to sport fields, circuses, parade grounds and casinos.

Michaël Samyn (2007) do blog *Tale of Tales* sugere mesmo que as regras dos jogos eletrônicos podem chegar a fazer dos jogadores co-autores: “os jogadores podem moldar as regras de modo a criar novos jogos, superar obstáculos simplesmente combinando regras e objetos de formas inesperadas e se divertir explorando *bugs*”¹²⁴.

Neste caso, pressupõe-se uma estrutura de regras emergente (ver Capítulo 3) e uma tendência à *paidia*.

Esse tipo de interação com o sistema ao qual se refere Samyn (2007) pode ser vista como uma forma de questionar a “caixa-preta” do software, buscando intervir no interior da estrutura do dispositivo, desvelando e alterando seu funcionamento (MACHADO, 2007).

b. resultado quantificável e variável

Um jogo precisa oferecer uma variedade de resultados e uma possibilidade de contabilizar esses resultados. No jogo, as ações do jogador têm como fim atingir certos objetivos pré-determinados. A pontuação – representada por um placar, por níveis, pela quantidade de dinheiro virtual ou pelo número de vidas, por exemplo – é maior quanto mais perto se estiver da vitória.

c. valorização do resultado (aos resultados são atribuídos valores negativos e positivos)

A idéia é a de que a um resultado – à vitória, ou uma superação que aproxime o jogador dela – é atribuído um valor positivo ou mais positivo do que a outro. A valorização do resultado, no caso dos *videogames*, usualmente não está relacionada ao teor dos acontecimentos, mas ao cumprimento de objetivos pré-estabelecidos – sejam eles “para o bem” ou “para o mau”.

d. esforço do jogador (o jogo é desafiante)

O esforço do jogador está relacionado à característica desafiante do jogo – ele não é nem fácil o suficiente para que o jogador perca o interesse e nem difícil o suficiente que o jogador não consiga alcançar a vitória.

¹²⁴ Players can bend the rules to create new games, overcome obstacles by simply combining rules and objects in unexpected ways and they can exploit bugs for fun.

- e. apego ao resultado (o jogador está emocionalmente ligado ao resultado)

O apego do jogador ao resultado está diretamente ligado à valoração deste, mas não necessariamente ao esforço do jogador, como se pode perceber no caso dos jogos de azar.

- f. conseqüências negociáveis (a possibilidade de escolher jogar com ou sem conseqüências reais)

A idéia de conseqüências negociáveis retoma a crítica de Caillois (1994) à definição de jogo de Huizinga. Ao mesmo tempo em que o jogo de pôquer pode envolver uma aposta milionária se assim for acordado entre os jogadores, pode acarretar, sem perda nenhuma ao jogo em si, uma transferência de grãos de feijão.

Esta característica está ligada à suspensão da incredulidade do mundo narrativo na medida em que esta última requer a possibilidade de acreditar nos acontecimentos mantendo sempre a consciência de sua irreabilidade.

Essa definição de jogo não é restrita aos *videogames*, abrangendo uma série de outros jogos de competência, por exemplo. Todavia é muito mais restrita do que a definição de jogo de Huizinga (2005) e Caillois (1994). Pela definição de Juul (2005), atividades como a ciranda, o jogo de faz-de-conta, a narração e a ficção hipertextual, por exemplo, não se enquadrariam na categoria de jogo. Produções como RPGs, simulações abertas e jogos de azar são categorizados por Juul como casos limítrofes.

Juul propõem uma categorização de jogo limitada ao *ludus* e especialmente complicada no meio digital, onde o lúdico predomina a partir de características interativas e imersivas que estimulam a representação e a experimentação a partir da processualidade.

O drama interativo, por exemplo, possui muitas das características estipuladas para sua qualificação como jogo em maior ou menor medida, o que leva a pensar que, assim como no caso da narrativa, não se deva pensar no conceito absoluto de jogo, mas em suas manifestações gradativas.

Vejamos como essas características uma a uma se manifestam em maior ou menor grau no drama interativo, em geral.

Regras

Regras são restritivas, estabelecem limites para o usuário. No drama interativo, por meio de restrições é possível condicionar e guiar as ações dos participantes em uma direção desejada.¹²⁵ Essas restrições podem ser de ordem tecnológica, como no caso do que é ou não permitido pela interface utilizada, ou de conteúdo ou formato.

Como Laurel (1991) argumenta a partir do trabalho do psicólogo Rollo May¹²⁶, restrições são especialmente importantes para atividades criativas:

Um sistema no qual as pessoas são estimuladas a fazer o que quiserem provavelmente não produzirá experiências prazerosas. Quando é pedido que uma pessoa “seja criativa” sem quaisquer direção ou restrições, o resultado é, de acordo com May, frequentemente um sentimento de ausência de poder ou completa paralisia da imaginação. Limites – restrições que focam os esforços criativos – paradoxalmente aumentam nosso poder de imaginação ao reduzir o número de possibilidades abertas para nós. Limites proporcionam uma rede de segurança que nos possibilita dar saltos imaginativos [...]¹²⁷ (p.101).

No caso do drama interativo, a instituição desses limites pode ser de responsabilidade do “gerente dramático”, “um software agente que supervisiona o desenvolvimento da história e de alguma forma a guia em direções desejáveis”¹²⁸ (CRAWFORD, 2005, p.203), uma espécie de narrador extradiegético.

Chris Crawford (2005), *designer de jogos*, estabelece como funções desse agente escutar, pensar e falar. A dinâmica consiste em a) identificar a situação momentânea do enredo para depois b) determinar como deve progredir a história e c) atuar sobre o mundo narrativo de modo a sugerir o desenrolar desses eventos. Essas sugestões são as regras do drama em si, da obra como criada pelo programador, e não da interface do drama interativo, que também pode ser uma fonte de limitações ao seu participante a partir da programação ou do próprio hardware.

Segundo Crawford (2005), existem várias formas de limitar as ações do participante, umas melhores do que as outras, no sentido em que direcionam o participante sem colocar em jogo seu sentimento de livre-arbítrio. São algumas delas:

¹²⁵ Como foi visto no Capítulo 1, “apesar de comumente pensarmos que regras sempre limitam comportamentos, a imposição de restrições também cria expressão”/“while we often think that rules always limit behavior, the imposition of constraints also creates expression” (BOGOST, 2007, p.7).

¹²⁶ MAY, Rolo. *The Courage to Create*. Nova Iorque: W.W.Norton, 1975.

¹²⁷ A system in which people are encouraged to do whatever they want will probably not produce pleasant experiences. When a person is asked to “be creative” with no direction or constraints whatever, the result is, according to May, often a sense of powerlessness or even complete paralysis of the imagination. Limitations – constraints that focus creative efforts – paradoxically increase our imaginative power by reducing the number of possibilities open to us. Limitations provide a security net that enables us to take us imaginative leaps [...].

¹²⁸ A software agent that oversees story development and somehow guide it in desirable directions.

- manipulação ambiental – limitações físicas no contexto dramático, como uma avalanche que impede a utilização de uma trilha ou o escorregar em uma pedra que leva a uma queda do participante;¹²⁹
- injeção de objetivo – oferecer ao participante um novo objetivo de modo a guiá-lo na direção almejada;
- mudanças de personalidade – estimular mudanças de curso do participante através das ações e da mudança de atitude de outros personagens, estimulando ou desestimulando o participante;
- passagem do tempo – a utilização de um tempo contínuo que move a história em determinada direção independente do jogador, isto é, um caminhar contínuo em direção a um acontecimento inevitável do ponto-de-vista do jogador;
- deixar cair a ilusão – a pior opção, quando o sistema avisa ao participante da inadequação de sua ação.

Ao invés de regras declaradas, portanto, o drama interativo regula e direciona a criatividade dos participantes a partir dessas restrições. As mesmas estratégias podem ser utilizadas em jogos, especialmente naqueles em que as regras vão sendo descobertas pelo jogador ao longo da experiência do jogo. No caso do drama interativo, quanto mais sutis e funcionais esses limites, melhor a chance de obtenção de uma experiência gratificante por parte do participante.

Resultado quantificável e variável

Em produções como o drama interativo, dificilmente há **um** objetivo previamente estipulado que deva ser alcançado, já que seu resultado não é a vitória ou a derrota. Isso torna a quantificação problemática. No entanto, o *software* gerenciador da ação dramática precisa trabalhar com alguma estratégia de contabilização de modo a compreender sua situação momentânea. Crawford (2005) sugere o funcionamento do *drama manager* a partir de variáveis gerais que serviriam de placar:

Por exemplo, você poderia calcular a soma de todas as afeições entre todos os Atores; esse número iria indicar o nível total de “bom sentimento” no sistema do mundo da história. Um valor baixo significa que todo mundo se odeia; um valor alto indica amor e irmandade universais. O gerente dramático monitora esse valor para determinar o que fazer. Se todo mundo está feliz demais, talvez seja a hora de inserir algo desagradável na

¹²⁹ Ou ainda, em sua pior versão, uma placa impedindo a passagem ou indicando o fim do caminho, como utilizada em *O show de Truman*.

mistura. Se o mundo da história se degenerou se tornando uma selva competitiva, talvez seja a hora de “levar uns dias leves de sol” para o elenco¹³⁰ (p.203).

Além de medir a vitória ou a derrota, o placar também é um retorno dado ao jogador sobre sua atuação, uma forma de recompensa. Uma forma de guiar a atuação do participante sem podar seu livre-arbítrio é através das conseqüências de suas ações: “Não force suas *preferências* nos jogadores; permita que eles tenham todas as opções razoáveis e depois imponha-lhes a *conseqüência* de suas escolhas”¹³¹ (CRAWFORD, 2005, p.211).

Essa é a estratégia usada por Andrew Stern e Michael Mateas (2006) em seu protótipo de drama interativo, *Façade*, e em sua nova produção *The Party*:

não havia nenhuma recompensa explícita em *Façade*, como moedas douradas rodando, ou um placar ou avisos de níveis explícitos alcançados. Em parte, isso é porque queremos que o drama interativo tenha uma aparência naturalística. Porém, claro que queremos que participar do drama interativo seja gratificante. O drama interativo deve implementar isso por meio dos eventos que você causa serem interessantes e dependerem de alguma criatividade para serem alcançados. *The Party* irá oferecer aos jogadores resultados de eventos muito mais explícitos do que *Façade* – em parte em função de sua natureza mais extrovertida e em parte porque terá mais conteúdo e, portanto, mais eventos gratificantes a oferecer¹³² (STERN, 2006).

Essas conseqüências colaboram para o sentimento de agenciamento do jogador, o sentimento de que suas ações têm conseqüências significativas na obra, a partir do contexto que ela oferece.

Desse modo, pode-se dizer que o drama interativo oferece um resultado variável – e é essa variedade que serve como “placar” para o participante –, podendo ou não trabalhar em sua programação com resultados quantificáveis dos quais o participante nem sempre toma conhecimento.

¹³⁰ For example, you could calculate the sum of all affections held by all Actors for each other; this number would indicate the overall level of “good feeling” in the storyworld system. A low value means that everybody hates each other; a high value indicates universal love and brotherhood. The drama manager monitors this value to determine what to do. If everybody is too happy, maybe it’s time to toss something ugly in the mix. If the storyworld has degenerated into a dog-eat-dog jungle, perhaps it’s time to bring some balmy sunshine to the cast.

¹³¹ Do not impose your *preferences* on players; permit them all reasonable options and then impose the *consequences* of their choices.

¹³² There were no explicit rewards given in *Façade* like glowing rotating golden coins, or a score, or announcements of explicit levels that you’ve reached. Partly that’s because we want interactive drama to be naturalistic in presentation. Yet, of course we *do* want playing interactive drama to feel rewarding. Interactive drama should implement this by way of the *events you cause* being very interesting, and requiring a some ingenuity to achieve. *The Party* will offer players far more explicit event outcomes than *Façade* did – partly the product of its more extroverted nature, and partly because it will have more content, and therefore more rewarding events to offer.

Valorização do resultado

No drama interativo, não há vitória ou derrota, mas há uma valorização do resultado em dois sentidos. Em primeiro lugar, a valorização do desfecho está ligada à vontade do jogador, isto é, ao desfecho que ele gostaria de dar para a trama. Por outro lado, a valorização do resultado tem um nível estrutural, relacionado à construção de um enredo completo, interessante e significativo do ponto de vista do participante.

No primeiro caso, em função da importância dada à construção psicológica do personagem através de suas ações e, conseqüentemente, da identificação¹³³ entre o jogador e seu avatar, o drama interativo, assim como uma variedade de jogos, faz com que o jogador se interesse pelo destino de seu personagem, ou de outros com que venha a se relacionar. A vontade do jogador também pode estar relacionada a objetivos implícitos, colocados pelos personagens, por exemplo.

No drama interativo, entretanto, há uma maior possibilidade de escolhas “morais” – “politicamente corretas” ou não – por parte do jogador do que em muitos jogos em que seu objetivo – é pré-estabelecido.¹³⁴ O participante de *Masq*, por exemplo, pode escolher não ser cúmplice da traição do amigo ou o jogador de *Façade* pode tentar fazer com que Grace e Trip não se separem por sua causa. No *videogame*, é possível que a avaliação “moral” ocorra antes do jogo – na aceitação ou não do seu objetivo, ou seja, na escolha de jogar ou não o *videogame*. Já o drama interativo, apresenta um mundo narrativo com diversos possíveis desenrolares, de modo que a existência de escolhas “morais” é mais freqüente e importante. De qualquer modo, assim como no do jogo, escolhas que se desviam das atitudes “reais” dos jogadores, ganham força como experimentação e têm um grande poder quando usadas nesse sentido.

No segundo caso, em que o nível de valorização se dá em relação à estrutura dramática, o que faz com que um resultado seja melhor do que outro é a completude da experiência advinda de seu enredo. Nesse caso, portanto, depende especialmente do bom gerenciamento da ação dramática e do alcance do objetivo estipulado pelo próprio participante. Além da causalidade e temporalidade, o interesse humano também é visto como uma característica fundamental da boa narrativa (MARTIN, 1986). Segundo Crawford (2005), “histórias são sobre pessoas”¹³⁵ (p.15), mesmo quando seu ator principal não é humano, é certo que carregue alguma simbologia para a vida humana. Segundo Andrew Stern (2007b):

¹³³ Essa identificação não significa que o personagem seja igual ao jogador, mas que durante o jogo, o jogador esteja “em caráter”, se sentindo “na pele” do personagem.

¹³⁴ Isto não significa que este objetivo e a sua obtenção não influam na experiência estética do jogador.

¹³⁵ Stories are about people.

videogames poderiam recuperar um espaço na minha lista de opções de entretenimento se: quando eu jogasse eu ganhasse experiência sobre a vida das pessoas, sua cultura, e especialmente o comportamento e psicologia humanas – e, portanto, aprendesse sobre mim mesmo – assim como acontece com os melhores programas de TV, filmes livros e assim por diante. E, se eu vou ter que trabalhar para interagir com meu entretenimento, quero que minhas ações sejam significativas, expressivas de quem eu sou, e que importem.

Mais do que o tema proposto, no entanto, no drama interativo a liberdade de ação é fundamental para que esse interesse seja alcançado:

Além disso, nós não-jogadores não queremos ter que trabalhar muito pelo nosso entretenimento. Não queremos tudo mastigado, mas não nos contentaremos com um entretenimento trabalhoso. Se dada a oportunidade de agir, que façam com que essa oportunidade valha a pena – nos dê muitas escolhas (como, pelo menos doze Ídolos em quem votar ;-), e nos dê muitas recompensas em retorno por pouco trabalho. Também não nos faça aprender algum mecanismo de controle arbitrário; jogar deveria ser fácil e natural¹³⁶.

Esforço do jogador

O esforço do jogador está relacionado à característica desafiante do jogo – ele não é nem fácil o suficiente para que o jogador perca o interesse e nem difícil o suficiente que o jogador não consiga alcançar a vitória. Aposta-se que ao invés de uma experiência desafiante do ponto-de-vista psicomotor, o jogador do drama interativo visa a uma experiência esteticamente satisfatória do ponto de vista narrativo.

Ao contrário do jogador padrão de *videogame*, o participante do drama interativo está atrás de uma experiência estética gratificante que não necessariamente exija uma interação trabalhosa, especialmente do ponto de vista psicomotor. O trabalho envolvido nesse tipo de produção é um trabalho psicológico e subjetivo.

É um trabalho focado na “willing suspension of disbelief” (COLERIDGE apud LAUREL, 1991, p.113). Isto é, na disposição do participante de adentrar o mundo narrativo por meio de sua participação. Independente do poder imersivo do mundo, a suspensão da incredulidade é facultativa: o participante sempre pode escolher não participar da história, mas

¹³⁶ Further, we non-gamers don't want to have to work a lot for our entertainment. We don't want to be spoon-fed, but it won't fly to make our entertainment laborious. If given the opportunity to *act*, make it worth it our effort — give us a lot of choice (like, at least twelve American Idols to vote for ;-), and give us a lot of reward back for little work. Don't make us learn some arbitrary control mechanism either; it should be easy and natural to play.

Videogames could regain a place on my list of entertainment choices if: as I played I gained experience of people's lives, culture, and especially human behavior and psychology — and therefore, learned about myself — just as I gain from the best TV shows, movies, books, and so on. And, if I'm going to do work to interact with my entertainment, I want my actions to be meaningful, to be expressive of who I am, and to matter.

atuar em seus limites testando o seu funcionamento. Isso também pode ocorrer no jogo, no caso do jogador que se recusa a cumprir as regras ou a buscar um determinado objetivo estipulado.

Laurel (1991) associa esse “suspender da incredulidade” ao sentimento de envolvimento (engagement), que é “o que acontece quando conseguimos nos entregar a uma ação representacional de forma confortável e sem ambigüidade”¹³⁷ (p.115). Esse envolvimento depende das condições apresentadas pelo mundo narrativo: “nós concordamos em pensar e sentir nos termos tanto do conteúdo quanto das convenções de um contexto mimético. Como recompensa, ganhamos um excesso de novas possibilidades de ação e uma espécie de garantia emocional”¹³⁸ (p.115).

O esforço do jogador se direcionada na busca de seus objetivos a partir da imersão na história por meio da incorporação de um dos personagens.

Apego ao resultado

O apego do jogador ao resultado está diretamente ligado à valoração deste, mas não necessariamente ao esforço do jogador, como se pode perceber no caso dos jogos de azar.

No caso do drama interativo, o apego depende de seu envolvimento e, mais importante, da empatia do participante em relação aos personagens: “no drama, experimentamos empatia pelos personagens; isto é, experimentamos *de forma indireta* o que o personagem da ação parece estar sentindo”¹³⁹ (LAUREL, 1991, p. 120).

Todavia, essa experiência só é prazerosa porque sabemos que ela não é real. A consciência do “faz de conta” permite com que se aproveite os sentimentos dramáticos de forma prazerosa. Isso, entretanto, é uma condição para uma experiência imersiva em qualquer meio: “histórias tradicionais têm convenções claras para regular a excitação de modo que ela seja forte o suficiente para tornar a história atrativa mas não forte o suficiente para tornar aquele que assiste desconfortável”¹⁴⁰ (MURRAY, 1998, p. 119).

No caso do drama interativo, a empatia do participante com os personagens e seu envolvimento com o mundo têm um grande potencial, que pode ser melhor ou pior atualizado dependendo das características da experiência proporcionada: sua interface, a interatividade e

¹³⁷ What happens when we are able to give ourselves over to a representational action, comfortably and unambiguously.

¹³⁸ We agree to think and feel in terms both of the content and conventions of a mimetic context. In return, we gain a plethora of new possibilities for action and a kind of emotional guarantee.

¹³⁹ In drama, we experience empathy with characters; that is, we experience *vicariously* what the character in the action seems to be feeling.

¹⁴⁰ Traditional stories have clear conventions for regulating arousal so that it is strong enough to make the story compelling but not so strong as to render the viewer uncomfortable.

imersão por ela proporcionadas, o conteúdo narrativo, entre outras. Quanto maior a empatia e o envolvimento do participante, maior seu apego ao resultado, independente de qual esse seja.

Conseqüências negociáveis

Como foi visto, é importante para a imersão e o envolvimento do jogador que este esteja consciente da irrealdade dos acontecimentos. Em função disso, é difícil imaginar uma experiência dramática prazerosa com conseqüências negociáveis. Todavia, aposta-se que o drama interativo tenha conseqüências de teor psicológico e subjetivo, não análogas às conseqüências da narrativa em si, cuja força está atrelada à imersão do jogador na narrativa. Essas conseqüências serão abordadas em mais detalhes no Capítulo 4.

Percebe-se, a partir da aplicação dessas categorias ao drama interativo em geral, como é possível encontrá-las em maior ou menor intensidade neste tipo de produção. Isso decorre não só da idéia de que podemos distender o conceito de jogo para abarcar novas tendências lúdicas, como também do papel fundamental que a tendência ao lúdico tem nas materializações do meio digital e, é claro, na contemporaneidade.

2.2.3. Jogos não-eletrônicos x *videogame*

Todas as definições de jogo apresentadas anteriormente são transmidiáticas, de modo que inclusive na última, mais restrita, a mediação não é uma variável do sentido de jogo. Isso porque, assim como a narrativa, o jogo pode se manifestar materialmente em diversas formas.

Ao considerar as características do *videogame*, portanto, não se pretende defini-lo – já que é englobado pela definição anterior – mas apontar tendências predominantes do seu funcionamento que os afastam de outros tipos de jogos. Essas tendências estão relacionadas à mediação digital e ao contexto sócio-cultural e histórico. Por exemplo, uma das características distintivas do jogo mediado por computador, segundo Michaël Samyn (2007), é que eles não são mais só para crianças. De acordo com Samyn, “os mesmos adultos que olhavam com desdém para os simplórios jogos infantis, estão agora empunhando os joysticks e apertando botões dos controles na frente de aparelhos de TV e telas de computador. Esses não são os mesmos jogos!¹⁴¹”.

¹⁴¹ The same adults that look down on those simplistic children’s games, are now moving joysticks and pressing buttons on game controllers in front of the television sets and computer screens. These are not the same games!

Sim, estes não são os mesmos jogos. Mas por quê? Não foi o só o meio digital que acarretou essa transformação, mas toda uma mudança cultural em direção a uma nova retórica do jogo que inclui, mas supera, a retórica do jogo como progresso e passa a ver outros públicos como importantes alvos para a indústria lúdica.

Salen e Zimmerman (2004) listam quatro características que aparecem com maior força nos jogos digitais, características relacionadas ao meio e às quais os *designers* devem estar atentos, de modo a delas tirarem proveito. São elas:

- Interatividade imediata, mas estreita

Em função de suas características processual e participativa (MURRAY, 1998), o computador oferece ao usuário uma possibilidade de resposta imediata a suas ações e variabilidade em função dela. Contudo, essa interatividade é limitada por interfaces “estreitas” quando comparadas com as do mundo físico, ainda em sua esmagadora maioria restrita a *joysticks*, teclados e *mouses*.¹⁴² Essa restrição não é totalmente negativa, mas ajuda a criar limites, uma espécie de linguagem comum, que viabilizam a expressão.

- Manipulação informacional

A manipulação de informação está relacionada à característica enciclopédica de Murray (SALEN; ZIMMERMAN, 2004). Não há jogo eletrônico sem manipulação de informações. Ela está presente tanto nos gráficos fantásticos quanto no ato de proporcionar a jogabilidade. Está presente na manipulação dos dados e, principalmente, nos processos. O funcionamento do jogo, normalmente conhecido por uma pessoa ou estipulado nas regras, está nesse caso “escrito” no programa e, como foi visto, pode ser desvendado gradualmente pelo jogador.

- Sistemas complexos automatizados

A terceira característica apontada por Salen e Zimmerman (2004) é sua qualidade de sistema complexo automatizado: “talvez o traço mais difundido dos jogos digitais seja que eles podem automatizar procedimentos complicados e ao fazê-lo, facilitam a jogabilidades que seriam muito complicadas em um contexto não-computadorizado”¹⁴³ (p.88). Por outro lado, o fato de, no jogo eletrônico, todos os procedimentos serem

¹⁴² O console Nintendo Wii dá um passo em direção ao alargamento da interação viabilizando a jogabilidade a partir de controles sensíveis a movimentos naturais.

¹⁴³ Perhaps the most pervasive trait of digital games is that they can automate complicated procedures and in so doing, facilitate the play of games that would be too complicated in a non-computerized context.

automatizados, independente de sua complexidade, traz à tona sua característica de “caixa-preta”. No *videogame*, nem sempre é possível deduzir a mecânica que constrói a jogabilidade. O resultado almejado normalmente é obtido a partir de um trabalho de tentativa e erro que aos poucos torna evidente como determinada ação pode ser espremida do programa.

- Comunicação em rede

A última qualidade dos *videogames* é a facilidade de comunicação entre os jogadores. Apesar de essa característica ser comum em qualquer jogo de multi-usuários, digitais ou não, o computador estende essa comunicação para espaços longínquos (SALEN; ZIMMERMAN, 2004). Além disso, mesmo quando os jogos não são de multi-usuários, o meio digital facilita a formação de comunidades de jogadores, por exemplo.

Samyn (2007), em seu blog *Tale of Tales*, também propõe algumas diferenças – mais objetivas (e bastante polêmicas) – entre os jogos eletrônicos e não-eletrônicos. São elas:

- intimidade entre o jogo e seu usuário: os jogos eletrônicos, mesmo quando mediados, são jogados por uma pessoa sozinha diante da máquina, ao contrário dos jogos tradicionais que, em sua maioria, dependem da presença física de outros jogadores.
- histórias predominam ao invés de regras: enquanto os jogos tradicionais são mais abstratos, os *videogames*, em sua maior parte, contam com uma história e personagens para guiar a jogabilidade;
- imersivos: em jogos mediados por computador, o participante pode adentrar o mundo e fazer parte de seus eventos de forma menos restrita, ele se torna o peão dos jogos de tabuleiro;
- não só para crianças: os jogos eram considerados uma atividade intermediária de aprendizado, hoje os jogos atingiram um novo nível de complexidade;
- um meio artístico: *videogames* têm grande impacto sobre seus usuários, “as experiências pelas quais passamos nos jogos de computador, ficam conosco, ficam gravadas em nossa memória, tornam-se parte de quem somos”¹⁴⁴;
- permite que os jogadores sejam autores: enquanto o jogo tradicional oferece regras rigorosas e pré-definidas, o *videogame* é menos previsível, possibilitando explorar falhas ou eventos não-planejados;

¹⁴⁴ What we experience in computer games, stays with us, becomes engraved in our memory, becomes part of who we are.

- sua estética é mais importante do que seu sistema: ao contrário dos jogos tradicionais nos quais a jogabilidade é a característica fundamental, nos *videogames* a jogabilidade divide a atenção e, cada vez mais, a importância com a estética visual do jogo;
- contexto social persistente: ao invés de constituir um evento social em si, os *videogames* têm um impacto social posterior maior, apesar de, em sua maioria, o jogador estar sozinho diante de um computador;
- não há derrota: “Quando as pessoas dizem que perderam um jogo de computador, o que realmente querem dizer é que fracassaram em realizar uma determinada tarefa. Isso frequentemente os impede de fazer qualquer outro progresso além daquele ponto. Então elas desistem. Ninguém ganha, ninguém perde”¹⁴⁵; e
- colar é permitido: há uma série de formas institucionalizadas ou não de “roubar” ao longo do jogo, algo que não destruiria as regras do jogo tradicional.

Algumas dessas afirmativas são especialmente polêmicas, como a percepção dos jogos como um meio artístico ou a importância dada à estética do jogo, mas todas têm seu fundamento.

A partir das características apontadas por Salen e Zimmerman (2004) e Samyn (2007), apontaremos quatro tendências que parecem captar o *videogame* de uma forma geral:

1. Cria um espaço a ser adentrado

Nos jogos de tabuleiro, a presença do jogador dentro do espaço do jogo se dá através do peão. O peão é o avatar do jogador no mundo do jogo. A imersão nos jogos eletrônicos toma um novo sentido quando os movimentos do peão são integrados aos movimentos do jogador e ele deixa de ser um representante do “placar” do jogo – marcando a posição do jogador no tabuleiro – para representar as ações em si do jogador. De *Space Invaders* aos MMORPGS, o computador oferece mundos a serem adentrados. A existência desses mundos está ligada tanto a sua característica imersiva, quanto ao seu poder interativo. A sensação imersiva se dá pela possibilidade de agir dentro do mundo e ver respostas significativas às suas ações. Essa possibilidade participativa gera uma maior empatia entre o usuário e o personagem, aumentando sua imersão.

¹⁴⁵ When people say they lost a computer game, they actually mean that they failed to accomplish a certain task. This often prevents them from making any further progress. So they give up. Nobody wins, nobody loses. (SAMYN, 2007)

2. A existência deste espaço está relacionada a uma história

Adicionalmente, no caso dos *videogames*, na maioria das vezes a existência desses mundos implica em uma narrativa, ainda que essa sirva de justificativa para os seus objetivos e tenha sua aparição restrita a explicações das metas antes de começar o jogo, ou ao final deste em uma resolução dos objetivos. De qualquer forma, a existência de uma “história” que guia os objetivos e justifica a existência desse mundo é uma característica predominante nos *videogames*, em oposição aos jogos não-eletrônicos.

3. É processual

O computador é um sistema automatizado (ver capítulo 1). No caso do *videogame*, não só o mundo a ser adentrado é mediado por computador (a materialidade do jogo que equivaleria ao tabuleiro ou a um baralho, por exemplo), mas a própria jogabilidade também o é. É o *software* do jogo (a partir das definições do programador) que determina as regras e as possibilidades, que julga o desenvolvimento do jogador, que medeia a relação entre os jogadores e assim por diante.

Essa característica está relacionada à qualidade processual do computador, isto é, ao seu funcionamento por meio da execução de uma série de regras programadas que permitem, dentro dos limites impostos por essas regras, a participação do usuário.

A representação do comportamento humano (baseado em processos e não na língua, como já foi visto) por meio de um meio cuja representação é processual apresenta um grande potencial a ser explorado.

4. É solitário

Como defende Samyn (2007), o jogo eletrônico – até em sua modalidade de multi-usuários – é usualmente solitário, no sentido em que é jogado por uma pessoa “fisicamente” sozinha diante da máquina. Evidentemente, essa “solidão” é compensada pelas interações e formas de comunicação permitidas pelo meio, na formação de comunidades imaginadas, e não físicas. Sem a intenção de atribuir qualquer valorização a um ou outro tipo de comunidade, é importante ressaltar a diferença do tipo de experiência social proporcionado pelos jogos coletivos eletrônicos e não-eletrônicos.¹⁴⁶

¹⁴⁶ Para fins desse estudo, não cabe uma discussão mais profunda sobre as formações comunitárias in e off-line. É nossa intenção simplesmente pontuar essa diferença como uma característica marcante da vida digital e dos jogos eletrônicos.

No caso de jogos individuais – muito pouco comuns em sua fase pré-eletrônica¹⁴⁷ – e em experiências como dramas interativos, jogar não é mais um ato social no momento do jogo, ainda que essa sociabilidade exista em um momento posterior – em trocas de experiências, comunidades de fãs etc.

Essas tendências são decorrentes das características do meio digital e de seu uso cultural. São tendências que colaboram para o desenvolvimento do drama interativo e para a utilização do computador como um todo.

Discutidas as definições de jogo e as especificidades dos *videogames*, cabe analisarmos como jogo e narrativa interagem na formação do drama interativo.

2.3 Jogo + narrativa

O drama interativo é um híbrido entre narrativa e *videogame*. Além de ser uma produção lúdica no sentido dramático – atendendo à categorização tanto de Huizinga quanto de Caillois –, inclui características que o aproximam do jogo de competência, o *videogame*.

A definição de *videogame* está atrelada à definição de *ludus*, ou seja, a uma definição mais fechada de jogo, popular entre os ludólogos – estudiosos dos *games* que buscavam formar um campo de estudo fechado na década de 1990 –, que deixa de fora uma série de atividades lúdicas, como o drama, por exemplo.

Esta concepção vem, aos poucos, sendo contestada a partir de uma visão menos rigorosa do conceito de jogo, resultante, entre outras razões, de uma maturidade do meio – que permite que se perceba melhor suas possibilidades e potencialidades –, e de uma consolidação da estética do *videogame*, dispensando a defesa tão radical de suas barreiras.

2.3.1 Jogos x narrativas

No fim dos anos 1990 predominava entre os teóricos/*designers* de jogos e narrativas virtuais uma discussão sobre a disparidade entre os dois formatos. Os ludólogos repudiavam a utilização de conceitos narrativos na descrição e análise de seu objeto de estudo, criticando o “colonialismo narrativista” que, segundo Espen Aarseth (2004), busca transformar os jogos em “uma forma mais aceitável de arte, literatura ou filme; i.e., como as narrativas” (p.49).

¹⁴⁷ Podemos destacar paciência, jogos de tira um e outras atividades lúdicas como palavras cruzadas e desafios ou atividades de *paidia* infantis.

Essa discussão esteve presente na maior parte dos escritos da época, resultando em um racha entre os narratólogos – encabeçados por Janet Murray e Brenda Laurel – e os ludólogos – em sua maioria do grupo nórdico, entre eles Aarseth e Markku Eskelinen.

A tentativa de distanciar o jogo da narrativa é consequência de dois movimentos paralelos: um, a proposição de que a narrativa é fundamental para o jogo e que jogos com melhores narrativas são superiores (e mais vendáveis)¹⁴⁸; o outro, a utilização freqüente de parâmetros do estudo da narrativa no campo dos *videogames*, em função de seu desenvolvimento recente.

Essas duas suposições levaram a vários protestos de independência por parte dos estudiosos de jogos, defendendo a especificidade de seu objeto em relação à narrativa. Os pesquisadores da linha dos narratólogos, por outro lado, cogitam há muito a possibilidade de um híbrido *game-story*.

Murray (2004), por exemplo, chama atenção para dois modelos utilizados tanto no formato dos jogos, como no tema de narrativas: a “disputa” e o “quebra-cabeça”. No entanto, é daí que os ludólogos tiram seu maior argumento: se a narrativa é uma série de eventos recontados e o drama/teatro é uma série de eventos encenados, os jogos são uma “seqüência de eventos produzidos através da manipulação de equipamentos e seguindo regras formais” (ESKELINEN, 2004, p.?). Além de não necessariamente produzirem histórias – vide Tetris –, apresentam uma diferença fundamental: o construir da narrativa. Se para quem assiste a outra pessoa a jogar, a sensação é de assistir ao desenrolar de uma história, para quem joga, a sensação é muito diferente da de ler um livro ou assistir a um filme (Frasca, 1999).

Esta questão está diretamente ligada à noção do tempo do jogo e da narrativa. Para Aarseth (2004), “enquanto a vida e o jogo são fenômenos em tempo real, consistindo de eventos reais ou virtuais, histórias são fenômenos secundários, uma revisão de eventos primários ou uma revisão da revisão etc.”. Essa concepção é reforçada pela própria definição anterior de Eskelinen de que a narrativa reconta e o drama encena o que já aconteceu, enquanto a narrativa do jogo está sendo criada no próprio ato de jogar.

Juul (2001), radicalizando essa definição de narrativa, afirma que é impossível ter interatividade e narrativa ao mesmo tempo, já que é “impossível influenciar algo que já aconteceu”. Enquanto a narrativa é regida pelo par tempo da história – a temporalidade dos eventos contados – e tempo do discurso – a temporalidade do ato narrativo –, o jogo é regido pelo tempo do usuário – a temporalidade do jogador – e tempo do evento – a temporalidade dos

¹⁴⁸ Vide a polêmica causada pela definição de videogame de Samyn (2007).

eventos do jogo. Segundo Juul, no jogo, o tempo da história e o tempo da narrativa são sincrônicos com o tempo da leitura, “não só no sentido de que o usuário testemunha os eventos agora, mas no sentido de que os eventos estão acontecendo agora e de que o que vem a seguir não está determinado”.

No entanto, pode-se argumentar que, do ponto de vista do leitor, enquadrado no tempo da leitura, o evento que vem a seguir nunca está determinado. Isto é, a partir dos eventos já lidos, já ouvidos ou já vistos, o leitor forma em sua mente uma imagem do mundo dos eventos e dos eventos que estão por vir. Cada vez que lê um novo evento, sua imagem do mundo narrativo é atualizada, assim como os eventos futuros que imagina. Cada novidade trazida pela leitura, resulta em uma série de mundos possíveis e impossíveis com aquele atualizado: “Durante a leitura do texto [...], configura-se uma série [...] de mundos possíveis imaginados (temidos, aguardados, desejados etc.) do leitor empírico (e previstos pelo texto como movimentos prováveis do Leitor-Modelo). [...] Os estados sucessivos da fábula verificarão ou falsificarão as previsões do leitor” (ECO, 2008, p.133-134).

A grande diferença é que, ao contrário de imaginar e reimaginar os eventos, a partir de cada quadro que lhe é dado, o fruidor de um jogo tem determinado (ainda que limitado) poder sobre o próximo evento que irá se realizar.

Segundo a categorização de cibertexto de Aarseth (1997), jogos estão ligados a uma prática configurativa, e narrativas – como literatura, teatro e cinema – a uma prática predominantemente interpretativa. Murray faz uma distinção similar ao afirmar que jogos estão mais ligados às ações do jogador e a narrativa aos eventos. Mas completa: “quando o jogador é o protagonista ou o deus do mundo da história, a ação do jogador e os eventos da história começam a se misturar” (2004, p.9).

Gonzalo Frasca (2003), a quem Eskelinen (2004) atribui a criação do termo “ludologia”, admite que jogos e narrativas têm aspectos em comum, como personagens, eventos e cenário, mas insiste em suas diferenças, a começar pela seqüência fixa de eventos da narrativa que não pode ser comparada à obrigatoriedade de seqüências diversas a serem percorridas no jogo. Para Frasca, nas narrativas há uma grande quantidade de destino envolvida, enquanto no jogo os eventos dependem predominantemente das ações do jogador. Outra distinção fundamental conduz a argumentação de Frasca: a de representação (narrativa) e simulação (jogos). Enquanto a primeira faz com que as histórias sejam encenadas “de uma forma quase previsível”, a segunda funciona a base de regras que guiam seu funcionamento futuro, mas não determinam uma seqüência final de eventos ou seu resultado.

Justin Keverne (2009), em seu blog *Groping the Elephant*, afirma: “o aspecto definidor de qualquer mídia, qualquer forma artística, é o meio pelo qual ele comunica sentido”¹⁴⁹. Todas as mídias são capazes de abordar os mesmo temas e conteúdos. Porém, o que as define como mídia é a forma de expressão usada para comunicar esse conteúdo. Keverne argumenta que no caso da literatura, essa expressividade é dada pela descrição e no caso do jogo, pela exploração. Ainda que não se concorde com as formas de expressão apontadas para a literatura e o jogo, Keverne tem razão ao afirmar que a expressividade muda de um meio para outro, de modo que nada impede, ou melhor, é natural, que a narrativa seja exprimida de uma nova forma no meio digital.

Mais do que uma separação radical entre narrativa e jogo, percebe-se uma barreira terminológica somada a um radicalismo intencional com o fim de separar o estudo dos dois campos.

Todos os argumentos dos ludólogos consideram a narrativa em suas materializações tradicionais – do livro, do cinema etc. – sem considerar os híbridos narrativos possibilitados pelas tecnologias digitais. Várias das argumentações sobre narrativas são questionáveis ao se levar em consideração produções como *Façade* ou *The Sims*, por exemplo, o primeiro um drama interativo premiado como melhor jogo independente em 2004 e o segundo um jogo de simulação cuja pertinência à categoria é constantemente questionado. Portanto, mais do que uma separação radical, vê-se despontar a necessidade de abrir caminhos teóricos para novas formas híbridas e de analisá-las sob novas regras e nomenclaturas.

Ainda que essa discussão persista, novas portas vêm sendo abertas e, com elas, algumas concessões começam a ser feitas. Isso pode ser percebido tanto no desenvolvimento e *design* de jogos, quanto em trabalhos acadêmicos, como os escritos maduros de Jesper Juul (2007) que se referem a “jogos sem objetivos”, os trabalhos recentes de Noah Wardrip-Fruin (2005) sobre “playable media” ou a infundável discussão sobre a existência de art-games pelos estudiosos e designers da indústria dos jogos.

2.3.2 Jogo + narrativa

...ótimas narrativas são um convite para encontrar problemas, não uma lição sobre como solucioná-los. São fundamentalmente sobre dificuldades, sobre o caminho, mais do que sobre a hospedaria para a qual nos leva.¹⁵⁰

Jerome Bruner (2003, p. 20)

¹⁴⁹ The defining feature of any media, any art form, is the means by which it communicates meaning.

¹⁵⁰ ...great narrative is an invitation to problem finding, not a lesson in problem solving. It is deeply about plight, about the road rather than about the inn to which it leads.

Jogos e narrativas possuem uma base semelhante:

- personagens que levam a uma identificação ou torcida;
- caminho a ser percorrido por um (ou mais) personagens;
- expectativas de soluções para obstáculos neste caminho;
- o suspense perante a incerteza destes caminhos;
- disputa diante destes obstáculos; e
- conseqüências negociáveis.

Ainda que, à primeira vista, a interatividade e narrativa pareçam caminhar em direções opostas, a participação do leitor/espectador não é estranha à narrativa: a canção oral, por exemplo, resulta da interação entre o cantor e o público presente, que pede a música e interfere no seu desenrolar. Outras formas narrativas como o teatro (vide o exemplo da peça relatado por RYAN, 2001) ou mesmo o livro impresso, vêm interpelando os leitores/espectadores de forma direta há certo tempo.

A participação na narrativa digital, entretanto, assemelha-se a um outro tipo de participação: a uma participação performática. Isto é, a narrativa digital permite, ou em sua forma ideal permitiria, que o leitor/espectador faça sua performance a partir das possibilidades pré-estabelecidas por um autor. Tal intervenção também não é estranha à concepção contemporânea de obra, dentre as quais estão incluídas as obras narrativas.

O conceito de obra aberta criado por Umberto Eco se refere a uma espécie de tendência da arte contemporânea. Essa abertura de que trata Eco (2007) vai além da abertura compreendida como ambigüidade do objeto artístico que permite que o espectador, ao encarar a obra a partir de seu contexto social, histórico e cultural, a interprete de determinada forma. Enquanto essa abertura é uma constante de qualquer obra, a infinitude proposta neste novo tipo de abertura é uma modelo hipotético baseado na direção que vem tomando a arte dos nossos tempos.

Essa nova estética trata de obras inacabadas “que o autor, aparentemente desinteressado de como irão terminar as coisas, entrega ao intérprete mais ou menos como peças soltas de um brinquedo de armar” (2007, p.41). Nesse tipo de obra, o fruidor colabora para sua construção:

Do *Livre* de Mallarmé até certas composições musicais examinadas, notamos a tendência a fazer com que a execução da obra nunca coincida com uma definição última dessa obra; cada execução a explica mas não a esgota, cada execução realiza a obra mas todas são complementares entre si, enfim, cada execução nos dá a obra de

maneira completa e satisfatória mas ao mesmo tempo no-la dá incompleta, pois não nos oferece simultaneamente todos os demais resultados com que a obra poderia identificar-se (p.57).

A obra aberta não só permite, como exige, a participação do leitor/espectador para sua atualização. Trata-se do hipertexto digital, por exemplo, que permite a confecção de uma narrativa por meio da escolha entre caminhos pré-programados, por exemplo.

O conceito de cibertexto, proposto por Espen Aarseth (1997), tem por base justamente a participação do fruidor na obra por meio de esforços ergódicos. Isto é, o cibertexto é um texto que exige do fruidor esforços não-triviais em seu percurso (1997). Esse conceito leva em conta a materialidade do meio e o papel do usuário além de sua interpretação – já exigida por qualquer texto ou meio –, estabelecendo um novo grupo de textos, que inclui de hipertextos a jogos, nenhum necessariamente eletrônico.

O meio digital, entretanto, mostra-se o ambiente ideal para o desenvolvimento deste tipo de texto, em função de sua interatividade e processualidade, que envolvem o fruidor física e não-trivialmente no desenrolar da obra.

A participação do leitor na construção da obra aberta ou do cibertexto, no entanto, lança uma nova questão: de quem é a autoria dessa obra e como estruturá-la de forma a viabilizar uma narrativa esteticamente satisfatória?

Diz Eco (2007) que a obra é oferecida incompleta, por acabar, mas quem a oferece é o autor que

não sabe exatamente de que maneira a obra poderá ser levada a termo, mas sabe que a obra levada a termo será, sempre e apesar de tudo, a sua obra, não outra, e que ao terminar o diálogo interpretativo ter-se-á concretizado uma forma que é a sua forma, ainda que organizada de um modo que não podia prever completamente: pois ele, substancialmente, havia proposto algumas possibilidades já racionalmente organizadas, orientadas e dotadas de exigências orgânicas de desenvolvimento (p.62).

Desse modo, o autor se faz presente, independente das escolhas do fruidor. O fruidor de uma obra digital se depara com uma dupla limitação: a do objeto técnico e a do seu programador. O programador está limitado às possibilidades pré-programadas no aparelho, é refém de sua caixa-preta (FLUSSER, 2002). O programador busca as brechas do aparelho – computador, por exemplo – de modo a criar a experiência que deseja, extraíndo da caixa-preta do aparelho suas potencialidades. O fruidor, por sua vez, parte da caixa-preta criada pelo programador, o *software*, alimentando-a também na busca de obter o resultado que deseja. O poder é exercido não por

quem é proprietário do aparelho tecnológico, mas por aquele que o programa e é capaz de realizar este programa (o programador e o fruidor participativo).

A performance do leitor/espectador/autor está, portanto, limitada às possibilidades estipuladas pelo autor/programador, cuja atuação está, por sua vez, restrita a manipulações do objeto técnico.

No meio digital, portanto, a autoria da obra é processual, isto é, a obra é criada a partir da elaboração de uma série de regras que, em sua execução, criam uma forma de expressão.

A construção do mundo narrativo, de acordo com Crawford (2005), depende de programações algorítmicas a partir de fragmentos narrativos ou dramáticos que criem possibilidades e escolhas interessantes ao usuário.

O drama interativo é uma história lúdica, uma narrativa interativa, um mundo de faz-de-conta. Do jogo ele herda a liberdade do jogador e da narrativa a sua estrutura. Segundo Crawford (2005), esse equilíbrio depende de um abandono do controle total por parte do autor:

para alcançar isso [...] você precisa abandonar o comodismo do controle direto e em vez disso confiar no controle indireto abstrato. Isto é, ao invés de especificar os dados do enredo, você deve especificar os processos do conflito dramático. Em vez de definir quem faz o que para quem, você precisa definir como as pessoas podem fazer várias coisas umas para as outras¹⁵¹ (p.87).

Ao mesmo tempo em que a exigência de participação do leitor/espectador na história – tal como as palmas para afirmar a crença em fadas – podem em pouco segundos destruir a imersão, há outras formas de manter essa imersão que não pela simples transparência do meio, a partir da participação do fruidor. Prova disso é o jogo, usado inclusive por Ryan como exemplo para a imersão temporal.

No drama interativo, essa negociação se dá através da *performance*.

2.4. *Performance* no drama interativo

Nas palavras de Marie-Laure Ryan (2004), “um verdadeiro texto digital, ou narrativa, é aquele que não pode ser transferido para o meio impresso sem perda significativa. Ele depende

¹⁵¹ To accomplish this [...] you must abandon the self-indulgence of direct [control] and instead rely on indirect, abstract control. That is, instead of specifying the data of the plotline, you must specify the processes of the dramatic conflict. Instead of defining who does what to whom, you must define how people can do various things to each other.

do computador como um ambiente de sustância, e usa a tela (ou qualquer outro dispositivo visual) como um palco para a *performance*'.

A idéia de *performance* é duplamente apropriada para o drama interativo. Em primeiro lugar, em função da atuação do espectador na criação narrativa. E finalmente, em função das características performáticas do próprio computador.

Paul Zumthor (1993, p.19), ao estudar a poesia medieval e sua vocalidade, define *performance* como “quando a *comunicação* e a *recepção* (assim como, de maneira excepcional, a *produção*) coincidem no tempo”.

Zumthor (1993, p. 23) está mais preocupado com a comunicação e a recepção, do que com a produção propriamente dita:

É certo (às vezes consideravelmente) que na economia interna e na gramática de um texto não importa que ele tenha ou não sido composto por escrito. No entanto, o fato de ele ser recebido pela leitura individual direta ou pela audição e espetáculo muda profundamente seu efeito sobre o receptor e, portanto, sua significância.

Um texto vira espetáculo através de um intérprete, um portador da voz poética, um detentor da palavra pública. É através dele que se funde a comunicação e a recepção.

Como essa idéia de *performance* se aproxima e se afasta do drama interativo?

No drama interativo, a produção completa e, por conseguinte, a comunicação, só se dá na presença do leitor/espectador que é um dos intérpretes. É a partir da interação do espectador com a interface, isto é, com o mundo ficcional e os personagens, momento no qual ele mesmo incorpora um personagem tornando-se intérprete, que se completa a produção da obra, previamente programada por um “autor”. A obra completa, por sua vez, tem como audiência o próprio espectador. O espectador atua, portanto, em dois níveis: no de intérprete (interno à obra) e no de audiência (externo à obra).

Todavia, assim como nos *videogames*, a narrativa criada pelo drama interativo ganha seu significado justamente na participação, ainda que possa ser assistida por um observador externo: “observadores são passivos, o jogador é ativo. Se o jogador não age, não haverá jogo [...] São atividades completamente diferentes assistir e jogar um jogo” (FRASCA, 1999).

A *performance* ocorre entre esses dois mundos,

como uma atitude mental, uma forma de manter dois mundos em mente, o mundo da vida real e o mundo da ficção dramática, simultaneamente. O significado e o valor do drama estão na interseção entre esses dois mundos: o real e o representado; o espectador e o participante; o ator e a audiência. O significado encontra-se na tensão de estar tanto no evento e distanciado dele. A performance não é vista como

simplesmente exibição, mas uma exibição para si mesmo como espectador (CARROL; CAMERON, 2003).

A obra destina-se ao próprio espectador, sendo uma atividade auto-satisfatória em si mesma. Assim como na poesia-espetáculo, a autoria do drama interativo é, no mínimo, dividida:

nada teria sido transmitido nem recebido, nenhuma transferência se teria eficazmente operado sem a intervenção e a colaboração, sem a contribuição sensorial própria da voz e do corpo. O intérprete é uma presença. É o “autor-empírico” de um texto cujo autor implícito, no instante presente, pouco importa, visto que a letra desse texto não é mais letra apenas, é um jogo de um indivíduo particular, incomparável (ZUMTHOR, 1993, p. 71).

No caso do drama interativo, a intervenção e a colaboração para o texto são corporais, mas (ainda) não através da voz. Podem ser efetuadas através de cliques (para selecionar objetos, escolher caminhos etc.) e linguagem natural (digitada), por exemplo. O corpo não está diretamente presente, mas representado na interface através de um avatar visível ou não (quando o mundo é visto em primeira pessoa, pelos próprios olhos do espectador). O intérprete ainda é uma presença e atua em conjunto com outros intérpretes – que tecnicamente poderíamos considerar como um só, o computador – que se comportam a partir de uma programação e/ou em resposta ao intérprete espectador. A diferença é que ao invés de atuar para uma audiência de terceiros, ele atua para si mesmo, para sua própria satisfação pessoal. Apesar de o mundo e os outros personagens serem previamente programados por um autor, a comunicação não se realiza sem a participação do espectador. No entanto, não se trata somente de sua participação externa, como membro da audiência, mas de sua participação interna como intérprete e “autor-empírico” da obra. Cabe ressaltar a variabilidade da obra, que varia de acordo com o intérprete/audiência, sendo justamente “o jogo de um indivíduo particular, incomparável”.

O texto do drama interativo, portanto, não é fixo: “ao invés de ser necessariamente pré-codificado em um corpo semiótico [...] os *scripts* narrativos podem ser gerados dinamicamente durante a *performance* de um texto através de uma simulação de ações e eventos” (RYAN, 2004).

O computador, portanto, tem características específicas que permitem esse aspecto performativo tanto por parte do participante, quanto dos “outros personagens”:

um texto digital é como uma faixa musical ou um roteiro de teatro: é uma inscrição escrita que tem como objetivo sua execução, ou pelo código ou através de um mecanismo de realimentação que leva do usuário ao código ao dispositivo visual e de volta ao usuário (RYAN, 2004).

Essa definição de Ryan chama atenção para os dois níveis do texto no computador: o do código e o da interface. É a partir da interface que o usuário/leitor tem contato com a obra. Essa

interface pode ser, por sua vez, mais ou menos interativa, permitindo maior ou menor influência do usuário na *performance* do texto.

Em um extremo estaria o mito do *holodeck* do Star Trek,¹⁵² uma realidade virtual imersiva em que o usuário vive um personagem em um mundo ficcional, em outro, uma narrativa multimídia que toca sozinha, sem a intervenção do usuário. Ainda que ambos sejam “textos digitais” no sentido acima definido, isto é, textos produzidos para o computador que sofreriam ao serem transferidos para outra mídia, tratam-se de produções extremamente diferentes no que concerne a atuação do leitor/usuário, ou seja, a sua interatividade e, portanto, no que se refere ao uso das características do computador.

Assim como o usuário/espectador faz sua *performance*, assim também o computador a faz a partir de um código pré-programado, viabilizando o contexto – o mundo e as possíveis histórias – e a ação dos outros personagens. No drama interativo, os dois níveis de *performance* estão presentes e são igualmente importantes para seu desenvolvimento. É a *performance* do computador que permite, e complementa, a *performance* do usuário, confirmando sua autoria processual.

Recentemente começam a surgir mais produções desse tipo, descendentes de um legado eletrônico e não-eletrônico de narrativas lúdicas e jogos narrativos, como livro-jogos, RPGs, ficções interativas, mundos virtuais, hipertextos multimidáticos e simulações.

No próximo capítulo será traçado um breve histórico deste tipo de produção a partir do hipertexto e dos jogos. Serão apresentadas, a seguir, algumas produções e analisadas suas características narrativas a partir dos conceitos estabelecidos no Capítulo 2. Ademais, será feita uma consideração do aspecto lúdico destas produções, posicionando-as entre as vertentes *ludus* e *paidia*, na intenção de desfilas como é viabilizado o arco narrativo nessas produções.

¹⁵² Ver Janet Murray (1998).

3. O NARRATIVO E O LÚDICO CONCRETIZADO NO MEIO DIGITAL

O drama interativo funde interatividade e imersão, promovendo a vivência de um enredo narrativo. Este tipo de produção não oferece ao participante uma “storyline”, mas um “storyworld” (CRAWFORD, 2005): “um universo de possibilidades dramáticas girando em torno de um tema central e explorando todas as variações desse tema”¹⁵³ (p.56). O caminho do jogador no mundo da narrativo deve ser uma seqüência narrativa criada por ele e não imposta pelo mundo dramático. Criar um mundo narrativo, portanto, é muito mais complexo do que criar uma seqüência narrativa: o jogador precisa ter opções de modo a escolher seu caminho dentro do mundo dramático, delimitando o seu percurso individual. Trata-se de uma negociação entre narrativa e jogo, entre imersão e interatividade, entre o controle autoral exercido pelo computador e o livre-arbítrio do usuário.

Este “storyworld” idealizado por Crawford ainda não foi materializado em sua totalidade por nenhuma produção digital. No entanto, suas características se manifestam em maior ou menor escala em uma série de produções lúdicas e narrativas disponíveis no meio digital. Este tipo de produção vem sendo desenvolvido historicamente a partir de duas vertentes – o hipertexto e o *videogame* – que começam a convergir em uma concepção mais abrangente de jogo.

Como consideramos tanto a hipertextualidade quanto o lúdico como características que permeiam o contexto histórico-social e a tecnologia digital, cabe ressaltar que estamos tratando de produções nas quais a hipertextualidade (ou o lado lúdico) predomina. Usaremos como variável para essa separação a preponderância de uma estrutura dado-intensiva ou e uma estrutura processo-intensiva, deixando claro que existem hipertextos processo-intensivos ou jogos dado-

¹⁵³ A universe of dramatic possibilities revolving around a central theme and exploring all the variations on that theme.

intensivos, mas que percebe-se essa tendência em termos de desenvolvimento.¹⁵⁴ Ademais, esta separação só tem uma finalidade didática já que o tipo de produção cuja importância apontamos resulta justamente da conjunção entre ambas as formas.

Vejam os brevemente este histórico a partir da vertente do hipertexto (seção 3.1) e do *videogame* (seção 3.2).

3.1 Vertentes históricas da narrativa interativa e alguns casos

A narrativa, assim como o conceito de jogo, não deve ser vista como um conceito absoluto. Produções podem ter maior ou menor grau de narrativa e ludicidade dependendo de sua estruturação. Muitas produções do meio digital possuem aspectos narrativos. Praticamente todas possuem aspectos lúdicos. O que esse estudo quer investigar é o resultado da combinação da estrutura narrativa com a interatividade proporcionada pelo meio digital, isto é, como a narrativa se atualiza no meio digital.

Estamos menos preocupados com o estudo da narrativa em si do que com o estudo narratológico, um estudo dos aspectos narrativos, como sugere Bal (2002):

... Eu defendo uma teoria narrativa que permite a diferenciação do lugar da narrativa em qualquer expressão cultural sem privilegiar qualquer meio, modo ou uso; que distingue sua importância narrativa e o *efeito* da [dos] (segmentos) narrativos no restante do objeto, assim como no leitor ou espectador. Uma teoria, ou seja, que define e descreve narratividade, não narrativa; não um gênero ou objeto, mas um modo cultural de expressão (p.222)¹⁵⁵.

Para tanto, consideraremos como parâmetros principais para as análises narrativas que seguirão as seguintes variáveis, a partir do que foi abordado no capítulo anterior: a existência de narrador e a relação entre tempo da história, do discurso e da leitura; a ordem de narração dos eventos, assim como seu ritmo e frequência, quando relevantes; a forma de construção dos personagens; a definição dos cenários; a focalização (ou ocularização, segundo GAUDREAULT; JOST, 1995); e o arco narrativo (a existência de começo, meio e fim autoralmente definidos).

¹⁵⁴ Propõe-se pensar em uma analogia fraca entre emergência e processualidade e progressão e intensidade de dados, de modo que se conclui que um jogo emergente utilizaria melhor a capacidade processual do computador, produzindo uma obra mais variável, que, ainda implicando um controle autoral, seja capaz de viabilizar um alto grau de interatividade e agenciamento para o usuário. No entanto, tal afirmação mereceria um estudo à parte, de modo que não entraremos em detalhe neste momento.

¹⁵⁵ ... I advocate a narrative theory that enables the differentiation of the place of narrative in any cultural expression without privileging any medium, mode, or use; that differentiates its relative importance and the effect of the narrative (segments) on the remainder of the object as well as on the reader, listener, viewer. A theory, that is, which defines and describes narrativity, not narrative; not a genre or object but a cultural mode of expression.

Os parâmetros considerados na definição de sua condição de jogo são, em princípio, os parâmetros de Juul (2005): a existência de regras; a existência de resultados quantificáveis e variáveis; a valorização do resultado; o esforço exercido pelo jogador; o apego do jogador ao resultado; e as negociabilidades das conseqüências.

Percebera-se-á que a análise de algumas variáveis são praticamente constantes em todos os jogos, como a negociabilidade das conseqüências, o que nos leva a dedicarmos o próximo capítulo ao tópico.

Finda a análise das características lúdicas e narrativas, analisamos rapidamente cada produção em relação às quatro tendências propostas em relação aos jogos/produções digitais: a criação de um espaço a ser adentrado, a relação entre este espaço e a construção de uma história, a processualidade da produção e sua jogabilidade solitária.

Cabe alertar que as produções escolhidas para fim deste estudo são aquelas que parecem melhor representar alguns gêneros historicamente importantes na criação de narrativas lúdicas e outros que parecem traçar alguns caminhos e tendências para o desenvolvimento potencial da união entre jogo e narrativa.

3.1.1 O hipertexto e suas variações

O formato hipertextual desponta na literatura como resposta a uma crítica crescente à linearidade e ao fechamento da cultura tipográfica. Séculos após a invenção da impressão, a cultura tipográfica predomina de tal forma que a narrativa oral e manuscrita são um mero fantasma, uma forma anterior e “menos evoluída” de comunicação. Com a intenção de fugir das amarras da cultura tipográfica, dentre os formatos literários experimentais ganha força o hipertexto, cuja existência é fortalecida pelo meio digital.

Apesar de o conceito de hipertexto só ter sido inventado nos anos 1960 por Ted Nelson para denominar um texto não-linear, a idéia de hipertexto não é recente. Podemos pensar em alguns exemplos cotidianos de hipertexto não-eletrônico. A enciclopédia, a conversa, um texto com notas de rodapé são todos exemplos de estruturas hipertextuais. Mas como?

Ao buscar um verbete em uma enciclopédia, por exemplo, encontramos não só informações sobre o assunto procurado como também somos bombardeados com sugestões de outros verbetes ligados ao tema. Ao seguir uma destas sugestões, certamente encontraremos novos verbetes sugeridos e assim por diante. Desta forma, forma-se uma rede específica de pesquisa por associação – um hipertexto. Por que específica? Porque o caminho escolhido é somente um entre os tantos que poderiam ser tomados. Cada verbete por que optamos nos leva

por um determinado caminho reorganizando o contexto de nossa busca.

Levemos em consideração um diálogo. Cada comentário que é feito gera uma gama imensa de respostas possíveis e ativa uma grande rede semântica. Ao longo da conversa, o contexto é reconstruído e reorganizado, de forma que algumas respostas se tornam mais prováveis que outras. De acordo com Pierre Lévy, “cada vez que um caminho de ativação é percorrido, algumas conexões são reforçadas, ao passo que outras caem aos poucos em desuso” (LÉVY, 1993, p.24). De novo temos a escolha de um caminho dentre muitos possíveis. Por exemplo,

Tomemos a frase: ‘Isabela come uma maçã por suas vitaminas.’ Como a palavra ‘maçã’, as palavras ‘come’ e ‘vitaminas’ ativam redes de conceitos, de modelos, de sensações, de lembranças, etc. Serão finalmente selecionados os nós da minirrede, centrada sobre maçã, que outras palavras da frase tiverem ativado ao mesmo tempo; neste caso: as imagens e os conceitos ligados à comida e à dietética. Se fosse ‘a maçã da discórdia’ ou a ‘maçã de Newton’, as imagens e os modelos mentais associados à palavra ‘maçã’ seriam diferentes (LÉVY, 1993, p. 23-24)

Para ilustrar melhor esta situação podemos pensar na teoria inicialmente proposta por Ferdinand Saussure e posteriormente expandida por Roland Barthes a partir da qual as relações que unem os termos lingüísticos podem ser divididas em dois planos – sintagmático e paradigmático. O sintagma se evidencia mais fortemente na fala, na qual “cada termo tira [...] seu valor da oposição ao que precede e ao que segue; na cadeia de palavras, os termos estão realmente unidos *in praesentia*” (BARTHES, 2000, p.63), ou seja, o sintagma relaciona os termos lingüísticos linearmente – já que dois elementos não podem ser pronunciados ao mesmo tempo – e dentro de um contexto. O paradigma, por sua vez, está diretamente ligado à língua em si. De acordo com Saussure, “fora do discurso (plano sintagmático), as unidades que têm entre si algo de comum associam-se na memória e assim formam grupos em que reinam diversas relações” (SAUSSURE apud BARTHES, 2000, p.63), estas podendo ser de som ou sentido, por exemplo. Desta forma, ao contrário do sintagma, o paradigma relaciona os termos *in absentia*. Enquanto o sintagma se aproxima da representação a fala, o paradigma representa a língua. Nesta lógica, o sintagma proporciona uma relação que podemos chamar de atual e o paradigma de virtual. O meio digital, por sua vez, inverte estes valores. Nele, o paradigma é real, enquanto o sintagma é virtual: a narrativa (sintagma) é desmaterializada e irá se atualizar a partir do paradigma. Ou seja, a rede hipertextual (o banco de dados) é real, enquanto a narrativa (a linearidade em si) é virtual (MANOVICH, 2001).

A teoria dos mundos impossíveis de Leibniz – concebida muito antes da invenção do hipertexto eletrônico – pode nos ajudar a compreender a idéia de hipertexto. De acordo com Leibniz, dentro de todos os mundos possíveis, existe um – o melhor – que é o escolhido por Deus. Os vários mundos existentes são possíveis e dentro de cada um há uma série de divergências e convergências de singularidades, entretanto nenhum deles é compossível com os outros, de modo que a atualização de uma série de mundos implica a virtualização de todas as outras. Para melhor explicar esta teoria, Deleuze usa o exemplo de Adão pecador e Adão não-pecador. Adão pecador contém nele próprio um mundo impossível com aquele a que pertence Adão não-pecador, de forma que apesar de a singularidade *Adão não pecou* não ser impossível ou contraditória em si, “entre as duas contrárias, Adão pecador e Adão não-pecador, há certamente uma contradição” (DELEUZE, 1991, p.93). Desta forma, assim como sugere Lévy, cada vez que uma singularidade é determinada – por exemplo, *Adão é pecador* – os caminhos divergentes e convergentes se re-organizam, afastando as impossibilidades.

Se a conversa, a enciclopédia (assim como as notas de pé de página e as referências bibliográficas) e os mundos impossíveis de Leibniz têm características hipertextuais, o que é então um hipertexto?

Tendo como base a idéia de rizoma, concebida por Gilles Deleuze e Felix Guatarri (1995), podemos metaforicamente traçar alguns princípios básicos do hipertexto: o da conexão, da heterogeneidade, da multiplicidade, da ruptura a-significante e da mobilidade dos centros.

PRINCÍPIO DA CONEXÃO: qualquer nó pode se conectar a qualquer outro nó, de forma que o resultado destas conexões é a formação de uma rede, de um espaço em que não há um ponto inicial ou central; ou melhor, há inúmeros possíveis pontos iniciais e centrais. Deste modo, podemos adentrar um hipertexto por qualquer nó. O hipertexto em si não estabelece uma ordem a ser percorrida, está é definida pelo usuário.

PRINCÍPIO DA HETEROGENEIDADE: dentro de um hipertexto encontramos conexões heterogêneas. Do mesmo modo que “na memória serão encontradas imagens, sons, palavras, diversas sensações, modelos, etc., e as conexões serão lógicas, afetivas, etc.” (LÉVY, 1993, p.33), no hipertexto eletrônico uma imagem pode se conectar a um texto, a um modelo, a um mapa, a um som, a outra imagem, etc.

PRINCÍPIO DA MULTIPLICIDADE: “é somente quando o múltiplo é efetivamente tratado como substantivo, multiplicidade, que ele não tem mais nenhuma relação com o uno como sujeito ou

como objeto, como realidade natural ou espiritual, como imagem ou mundo” (DELEUZE; GUATARRI, 1995, p. 16). Na rede eletrônica tudo é múltiplo: as entradas, as saídas, as personalidades, etc.

PRINCÍPIO DA RUPTURA A-SIGNIFICANTE: “um rizoma pode ser rompido, quebrado em um lugar qualquer, e também retoma segundo uma ou outra de suas linhas e segundo outras linhas” (DELEUZE; GUATARRI, 1995, p. 18) Desta forma, no caso de um nó da rede hipertextual ser rompido, a existência da rede não é ameaçada.

PRINCÍPIO DA MUTABILIDADE DOS CENTROS: a rede não tem centro ou melhor todos os seus nós são centros em potencial.

Partindo da rede como acentrada ou multi-centrada podemos diferenciar o que Deleuze e Guatarri chamam de rizoma (que podemos visualizar como uma metáfora do hipertexto) e de árvore-raiz. Ao contrário do rizoma, o sistema de árvore-raiz possui uma unidade principal que vai sofrendo bifurcações, formando uma hierarquia. Já no sistema radícula ou raiz fasciculada (que podemos perceber na Internet), “a raiz se abortou, ou se destruiu em sua extremidade: vem se enxertar nela uma multiplicidade imediata e qualquer de raízes secundárias que deflagram um grande movimento” (DELEUZE; GUATARRI, 1995, p. 14).

Podemos compreender melhor o hipertexto como uma rede espacial com múltiplas entradas e saídas, através da qual cada usuário traça seu caminho a partir de associações entre os elos da rede, ou links. Temos, portanto, uma possibilidade de inúmeras linearidades, a serem determinadas pelos usuários.

A diferença entre o hipertexto tradicional e o eletrônico está na questão do conteúdo e velocidade, e na questão da borda. Ao lermos um texto eletrônico e nos depararmos com uma referência bibliográfica estamos a um clique de distância dela. No hipertexto tradicional, apesar de a referência representar uma hipertextualidade, a distância que nos encontramos deste outro conteúdo é maior – podemos ter o livro referenciado em nossa estante, podemos ter que comprá-lo, procurá-lo em uma biblioteca, etc. Na rede, todavia, todo e qualquer conteúdo pode estar à distância de um clique.

Ademais, ao folhearmos uma enciclopédia, temos conhecimento de seu começo e de seu fim; ou seja, apesar de não a lermos linearmente, do início ao fim, temos consciência de seus extremos – seu volume inicial e seu volume final, sua primeira e última página, ou mesmo seu primeiro e último verbete. Na rede eletrônica nunca enxergamos mais do que alguns nós de

distância, de forma que a borda não é visível e nem sequer imaginável. A situação do usuário que percorre um hipertexto se assemelha àquela do viajante que percorre o labirinto: “ele não tem mapa nem bússola e nada lhe permite prever a geometria dos lugares. Nem sequer pode aperceber duma ponta do corredor a outra ponta: de uma encruzilhada não se podem ver outras encruzilhadas” (ROSENTHIEL, 1998, p.252).

É fato que, quando falamos em narrativas hipertextuais ou jogos, nos referimos a obras e, com isso, produções de alguma forma limitadas. No entanto, o jogador é como o viajante, só tem conhecimento do presente e, como no caso do leitor, só pode imaginar a fábula que está por vir a partir do que já lhe foi apresentado até então.

Em 1945, Vannevar Bush idealiza em seu artigo “*As we may think*” algo muito próximo ao hipertexto eletrônico. Como vimos, Bush percebe que, apesar de a quantidade de informação disponível ter crescido absurdamente (em forma de livros, artigos, etc.) durante a Segunda Guerra Mundial, a técnica de organização e processamento destas permanece a mesma, já inadequada frente à crescente quantidade de informações decorrentes das pesquisas na época da guerra. Com isto em mente, Bush idealiza uma máquina chamada MEMEX. O MEMEX consegue armazenar uma quantidade enorme de informações em forma de microfímes a que o usuário pode recorrer. Este novo aparato oferece também uma nova forma de indexação por associação. Esta nova forma de indexação é segundo Bush, a vantagem fundamental do MEMEX, que aproxima seu funcionamento daquele da mente humana:

quando dados de qualquer tipo são colocados em armazenagem, estes são organizados alfabética ou numericamente, e a informação encontrada (quando o é) ao percorrer subclasse por subclasse. Ela só pode estar em um lugar, a não ser que duplicatas sejam usadas; é preciso que haja regras em relação ao caminho que levará à informação, e estas regras são enfadonhas. Depois de ter encontrado um item, é preciso sair do sistema e adentrá-lo novamente por um novo caminho.

A mente humana não funciona desta forma. Ela opera através de associações. A partir de um item encontrado, ela pula instantaneamente ao próximo sugerido pela associação do pensamento, de acordo com algumas redes intrínsecas de trilhas carregadas pelas células do cérebro. A mente humana tem outras características, é claro; trilhas que não são freqüentemente seguidas tendem a desaparecer, itens não são completamente permanentes, a memória é transitória. Ainda assim, a velocidade da ação, o entrelaçamento das trilhas, os detalhes das imagens mentais, são mais impressionantes e inspiradoras do que todo o resto da natureza. (BUSH, 2003, p.44)

No MEMEX, cada usuário pode unir informações formando uma trilha associativa que fica guardada na memória da máquina, de forma que, o próprio ou outro usuário pode percorrê-la futuramente. Além disso, o MEMEX possibilita que o usuário adicione seus comentários nas margens do suporte.

Apesar de esta idéia parecer muito semelhante ao que encontramos na *www* hoje, se observarmos cuidadosamente iremos perceber que o hipertexto digital perde para o MEMEX em alguns aspectos. Nas palavras de Steven Johnson, “o dono do MEMEX de Bush *constrói* aquela ‘trilha de interesse’ à medida que explora o espaço-informação à sua escrivantina. Os surfistas, em geral, seguem trilhas de interesse, através de links reunidos de antemão por outras pessoas” (JOHNSON, 2001, p.91)

Ou seja, apesar de a *www* nos permitir criar elos de associação através de *links* formando “trilhas de interesse”, na maioria dos casos só podemos escolher entre uma série de caminhos pré-determinados. Apesar de determinar a ordem a ser seguida, o usuário nem sempre determina os elos – ou links –, normalmente essa é a função do programador ou designer. Faz-se mostrar o autor.

O mesmo ocorre com o drama interativo. Para que seja viável a criação de uma narrativa com começo, meio e fim, isto é, com um arco dramático, o fruidor está limitado pela opções pré-programadas do autor. Todavia, essa programação deve ser feita de modo que o leitor seja responsável por escolhas significativas e veja, em consequência destas escolhas, o resultado de suas ações.

O hipertexto cria, portanto, um novo espaço narrativo, já imaginado e almejado por muitos teóricos da literatura, antes do surgimento do hipertexto eletrônico. Tanto os “*reader-response critics*” quanto os desconstrucionistas idealizam o texto pós-moderno como algo muito parecido com o hipertexto eletrônico:

Quando Wolfgang Iser e Stanley Fish defendem que o leitor constitui o texto ao ler, eles estão descrevendo o hipertexto. Quando os desconstrucionistas enfatizam que o texto é ilimitado, que ele se expande para incluir suas próprias interpretações – eles estão descrevendo um hipertexto... (BOLTER apud SNYDER, 1996, p. 40)

Na narrativa hipertextual o leitor é co-autor, na medida em que cabe a ele traçar sua linearidade específica entre todas as possíveis.

A narrativa linear se torna então um caso particular da hipernarrativa:

Uma narrativa interativa (que pode também ser chamada de uma hipernarrativa em analogia com o hipertexto) pode ser compreendida como a soma de múltiplas trajetórias através de um banco de dados. Uma narrativa linear tradicional é uma entre muitas possíveis trajetórias, isto é, uma escolha particular feita em uma hipernarrativa [...], a narrativa linear tradicional pode ser entendida como um caso particular da hipernarrativa. (MANOVICH, 2001, p.227).

Podemos estender o conceito de hipertexto de modo a abarcar uma série de produções digitais, inclusive o jogos. Produções que permitem a formação de um texto narrativo por meio

de escolhas do participante. Estas escolhas não seriam restritas a escolhas lingüísticas, mas englobariam ações, como nos jogos. Todavia, para fins deste estudo, consideraremos hipertexto como um texto verbal não-linear em sua estrutura, no qual “o texto é organizado em uma rede de fragmentos e conexões entre eles” (AARSETH, 1997, p.76), e se escolhe, por vez, um caminho linear a percorrer.

Uma série de máquinas literárias ou cibertextos precedem o hipertexto digital. Dentre elas podemos destacar o *I Ching*, o “book of changes” chinês, que combina fragmentos na construção de um texto que serve como um oráculo para seu leitor. Raymond Queneau’s *Cent mille milliard de poèmes* é outro exemplo que, através da combinação de quatorze linhas de dez sonetos, produz diversos textos diferentes. Outra máquina literária precursora do hipertexto eletrônico é a série de livros “Choose your own adventure” no qual, após a leitura de uma página ou de um grupo de páginas, algumas opções são dadas ao leitor, o remetendo para páginas específicas do livro, nas quais uma determinada história continua. O maior exemplo de hipertexto virtual é a própria www. Os hipertextos digitais literários começam a ser desenvolvidos nos anos 1990 por meio de programas como Storyspace e Intermedia. Alguns hipertextos publicados são: *Afternoon, a story*, de Michael Joyce, *Patchwork Girl* de Shelley Jackson, entre outros. Um exemplo brasileiro que inclui texto e imagens e trata da própria experiência hipertextual é D. Jouleana no hipertexto, de Juliana Garcia Sales¹⁵⁶.

Quando falamos em um hipertexto tradicional, a co-autoria, na maior parte das vezes, é limitada pela escolha de opções pré-definidas pelo autor. São publicações predominantemente dado-intensivas. Vejamos alguns exemplos de narrativas interativas descendentes do hipertexto.

A. Inanimate Alice

Inanimate Alice é uma produção episódica. No primeiro episódio, Alice, a protagonista, tem oito anos e mora com os pais. O trabalho de seu pai, ligado a petróleo, faz com que mude frequentemente e por vezes coloca Alice e sua família (Ming e John, seus pais) em apuros. Em função do pouco tempo em que ficam em cada lugar e dos perigos muitas vezes oferecidos, Alice passa sua infância tendo aulas em casa com a mãe. Sem ir à escola, as amizades de Alice são poucas. Sua desenvoltura com eletrônicos e sua vontade de ser programadora fazem com que crie um amigo imaginário, Brad, em seu player (uma combinação de telefone celular e videogame de mão). Em cada episódio de Inanimate Alice, Alice está em um país diferente e em alguma situação que precisa ser solucionada. Ao longo dos episódios Alice cresce e desenvolve seus talentos de programação. Com isso, as histórias se tornam mais longas e complexas, e cada vez mais interativas.

¹⁵⁶ Disponível em: <<http://garciasales.com/hq/djouleana/>>. Acesso em: 2 de junho de 2008.

Inanimate Alice é uma narrativa (pouco) interativa que conta a história de Alice, dos oito aos vinte e poucos anos, em dez episódios. Apesar de só quatro dos dez episódios estarem prontos e disponíveis na Internet para visualização, o projeto já ganhou uma série de prêmios, a maior parte em festivais de artes digitais. “Não é um filme, não é um jogo e não é um livro...”¹⁵⁷ (GUARDIAN.CO.UK, 2006), diz Kate Pullinger, que divide a autoria do projeto com Chris Joseph. O tipo de interatividade no qual Pullinger está interessada e, portanto, o que pretende viabilizar em *Inanimate Alice*, é aquele em que o leitor não precisa fazer escolhas:

Como leitora, não estou interessada em escolha, não estou interessada em ter que tomar decisões enquanto me contam uma história. Mas acredito que qualquer coisa que envolve interatividade envolve um outro estado mental do que ler uma obra de ficção. Quando Stephen King tentou vender episódios de seu romance na internet anos atrás eram documentos do Word que você tinha que baixar e imprimir. Não tinha nada nesse formato que usasse a plataforma de qualquer maneira inovativa e é por isso que acho que pedaços de um romance não vão funcionar porque você preferiria ler o romance, ao passo que se é concebido especificamente para a plataforma, então talvez tenha uma chance melhor de obter sucesso¹⁵⁸ (GUARDIAN.CO.UK, 2006).

Sobre a interface

A produção mistura imagens, sons, texto e jogos na construção de uma narrativa contada por Alice. A mistura de imagens – muitas vezes embaçadas, tremidas ou pouco claras – e sons – habilmente escolhidos de modo a criar a atmosfera desejada de suspense, expectativa, estranhamento etc. – insere facilmente o leitor no mundo da história. Em alguns momentos, o leitor é convidado a interagir e, poucas vezes, essa interação colabora para a imersão no mundo de Alice.

O episódio inicial, *China*, leva cinco minutos para ser transcrito. Nesta história, em que Alice tem ainda oito anos, a maior parte do texto passa automaticamente na tela, sem a intervenção do leitor. Algumas vezes o leitor precisa apertar uma seta para prosseguir (Figura 1) e, em certo momento do texto, em vez de clicar na seta, o leitor deve fotografar as flores com o *player* de Alice (Figura 2). No mais, a única outra interação possível ao fruidor é o *replay* de cenas passadas, por meio da escolha de quadrados na lateral direita da tela que equivalem a determinado momento na história.

¹⁵⁷ It's not a film, it's not a game and it's not a book...

¹⁵⁸ As a reader I'm not interested in choice, I'm not interested in having to make decisions as I'm being told a story. But I think that anything that involves interactivity involves a different mindset than reading a piece of fiction. When Stephen King tried to sell episodes of his novel on the internet years ago it was word documents that you had to download and printout. There was nothing about it that used the platform in any innovative way and that's why I think that chunks of somebody's novel aren't going to work because you'd rather read the novel, whereas if it's something that's conceived specifically for the platform then perhaps it has a better chance of succeeding.

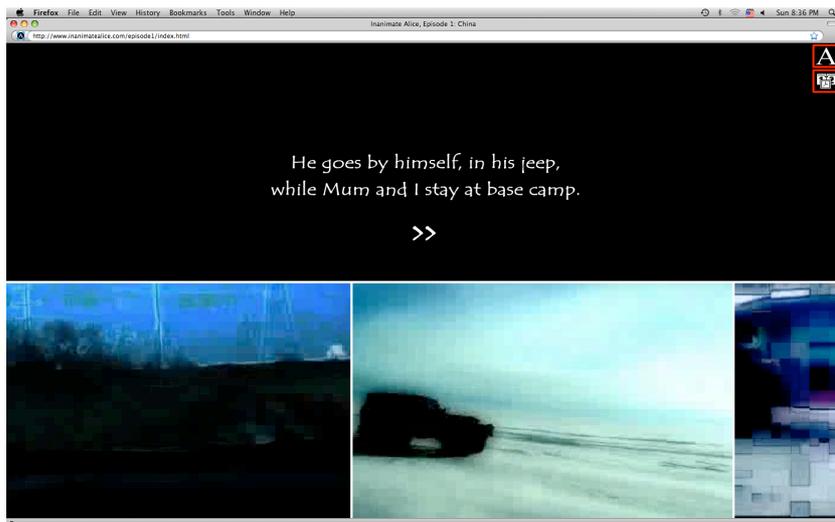


Figura 1. Episódio 1 de *Inanimate Alice*.

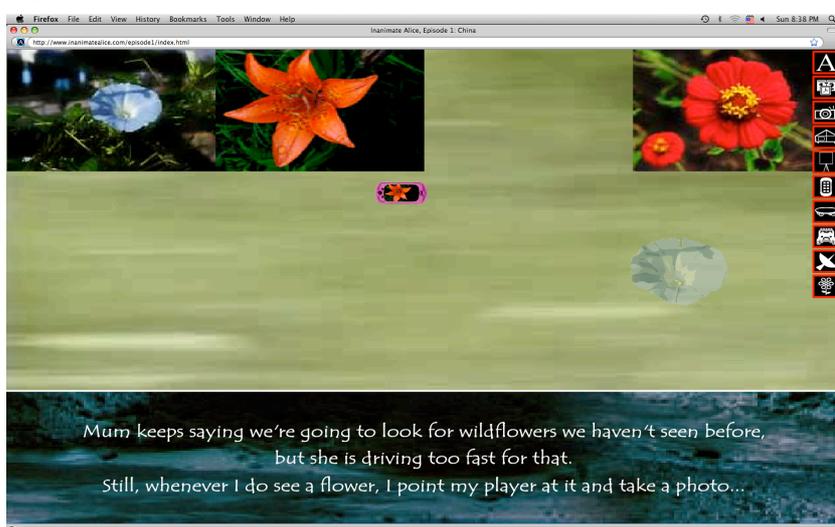


Figura 2. Episódio 1 de *Inanimate Alice*.

O segundo episódio, *Italy*, leva cerca de dez minutos. Nele o leitor precisa clicar com maior frequência para que a história prossiga. O desenvolvimento de Alice como programadora depara o leitor com um jogo simples em que clica até que a cor de todas as peças da bicicleta se tornem rosa (Figura 3). A resolução do jogo libera a próxima cena para o leitor. Mais adiante, o leitor precisa vencer mais um jogo: vestir Alice clicando nas roupas listadas pela história. Feito isso, a menina está livre para passear e o leitor para ver o resto dos acontecimentos.



Figura 3. Episódio 2 de *Inanimate Alice*.

Assim como no outro episódio, a velocidade em que a história é contada é estabelecida por Pullinger e Joseph, de modo a criar suspense ou expectativa, por exemplo. Mesmo quando é necessário que o leitor clique para dar procedimento à história, a seta só aparece depois de um tempo, mantendo a velocidade de leitura desejada pelos autores. Não é possível acelerá-la nem pular partes, a não ser que a história já tenha sido lida do começo ao fim.

O terceiro e o quarto episódios dão ao leitor a opção de “ler e jogar o jogo” ou “somente ler”. No terceiro episódio, *Russia*, o jogo Matryoshka permeia a história como um todo, exigindo que o leitor encontre uma bonequinha russa em cada cena e ajude Brad, amigo imaginário de Alice, a pegá-la quando cai do topo da tela (Figura 4). Para chegar ao final da história e permitir que Alice e a família saiam da Rússia, todas as bonequinhas precisam ser encontradas e pegadas por Brad. Se o leitor chegar ao clímax sem ter concluído o jogo, tem a oportunidade de voltar às cenas em que não encontrou a boneca e pegá-la. Sem isso, não consegue ter acesso ao final da história.

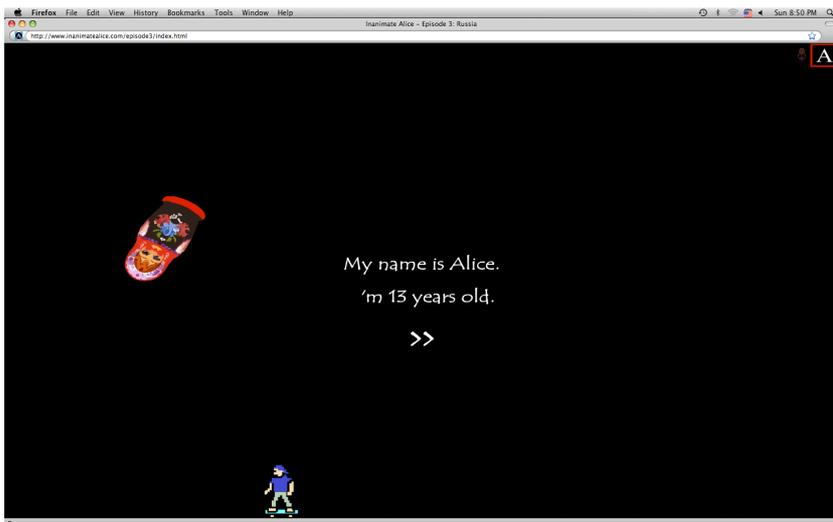


Figura 4. Episódio 3 de *Inanimate Alice*.

No quarto episódio, o jogo consiste em ajudar Alice a sair de um prédio, navegando pelo espaço por meio da escolha de direções permitidas com ou sem a ajuda de Brad, seu amigo imaginário (Figura 5). Este episódio leva cerca de trinta minutos, grande parte despendida na tentativa de escapar do prédio abandonado.

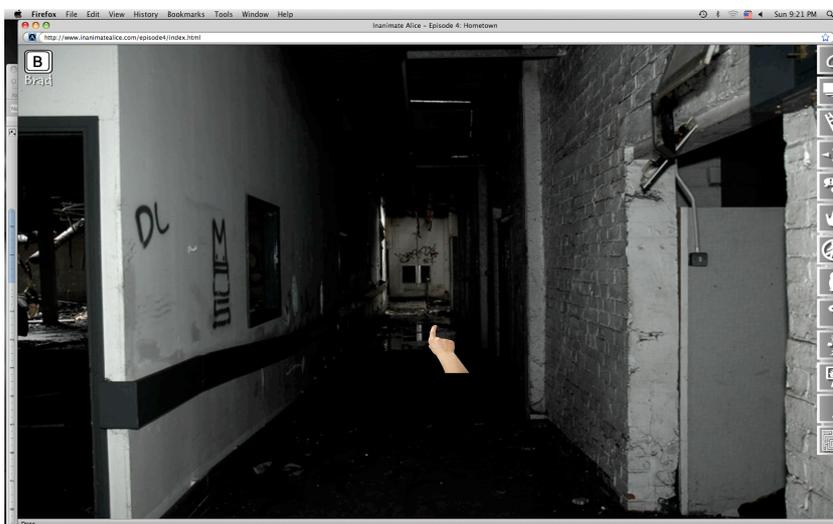


Figura 5. Episódio 4 de *Inanimate Alice*.

Este episódio é o primeiro em que o jogo a ser vencido é completamente integrado à história que está sendo contada. Nos episódios um e dois, os jogos consistem em pausas na história. No primeiro, o tirar das fotos funciona como um clicar da seta, resultando sempre no mesmo resultado. Apesar de estar relacionado com o cenário da narrativa, não oferece nenhuma conexão com a história em si, sendo um obstáculo facilmente superado. No segundo episódio, o

primeiro jogo, criado por Alice, é incluído na história no momento em que Alice sente falta da presença de seus pais: “I’ve built a new puzzle on my player. I want to show it to my dad. I’d say, Look at this Dad – You can’t have any supper until you’ve done my puzzle”¹⁵⁹. Seu maior atrativo, em relação à narrativa, é ter sido criado pela própria protagonista. O outro quebra-cabeças colocado diante do usuário também é simples e novamente superficialmente inserido no decorrer da história: quando Alice resolve sair, a ajudamos a colocar suas roupas (Figura 6). Novamente, a história é pausada para que o quebra-cabeça possa ser resolvido e o direito de ouvir o resto da narrativa adquirido.



Figura 6. Episódio 2 de *Inanimate Alice*.

No episódio três, o jogo é parte fundamental da história na medida em que sua resolução não só libera uma nova cena para o leitor, como define o futuro de Alice. Todavia, o jogo em si não tem conexão alguma com a história, exceto pelo fato de as bonecas a serem pegadas serem bonecas russas. No quinto episódio, a situação muda. O usuário, vendo pelos olhos de Alice, ajuda a guiá-la para fora do prédio. O percorrer do prédio, a busca da saída, é o clímax do próprio episódio. O leitor, ao ajudá-la, está participando diretamente do desenrolar da história, ainda que não haja outra possibilidade senão retirá-la do prédio.

Percebe-se que, quanto mais velha Alice, quanto mais desenvolvida sua expertise como programadora, mais complexa e integrada se torna a interação do leitor com a história e o peso do jogo em seu desenrolar.

¹⁵⁹ Construi um novo quebra-cabeças no meu *player*. Quero mostrá-lo ao meu pai. Eu diria – Olhe isso, Pai – Você não pode jantar até resolver meu quebra-cabeças.

Sobre a narrativa

Inanimate Alice é narrado por Alice, começando sempre com: “My name is Alice. I’m xx years old.¹⁶⁰” (Ver Figura 4). Podemos claramente perceber na produção três tempos: o tempo da história – a ordem cronológica em que os eventos realmente aconteceram –, o tempo do discurso – a ordem em que os eventos são contados para o leitor –, e o tempo da fruição – o tempo que o leitor demora para transcorrer a história.

No episódio dois, por exemplo, ao telefonar para Ayisha, sua tutora na Arábia Saudita, Alice relembra sua vida no outro país, em um caso típico de analepse: “In Saudi is very hot and my Mum and I rarely leave the compound. At first we tried to explore on our own, but that didn’t work out so well. [...]”¹⁶¹. No episódio quatro, ao contar as novidades que anda produzindo em seu *player* – a possibilidade de criar histórias a partir de fotos –, outra analepse ocorre quando Alice começa a recontar a história vivida por ela e a mãe no episódio um (Figura 7).

Os eventos são narrados em ritmos diferentes, definidos pelo autor. No episódio um, em alguns momentos a duração dos eventos da história se assemelha à duração dos eventos do discurso, como no momento em que Alice está no carro tentando passar o tempo enquanto sua mãe dirige para encontrar seu pai. Alice compõem, em tempo real, em seu *player* uma lista de coisas que gostaria de estar fazendo (Figura 8) e a história prossegue da seguinte forma: “In the middle of my list, my Mum interrupts me. She tells me to turn off my player, it’s annoying her. She is frightened. I am frightened too. It’s getting darker. The sky humming. [...]”¹⁶².

¹⁶⁰ Meu nome é Alice. Tenho xxx anos.

¹⁶¹ Na Arábia Saudita era muito quente e minha mãe e eu raramente saíamos do conjunto habitacional. Primeiro tentamos explorar sozinhas, mas isso não de muito certo [...].

¹⁶² No meio da minha lista, minha Mãe me interrompe. Ela me diz para desligar o meu *player*, a está irritando. Ela está assustada. Eu estou assustada também. Está escurecendo. O céu está zunindo.



Figura 7. Episódio 4 de *Inanimate Alice*.

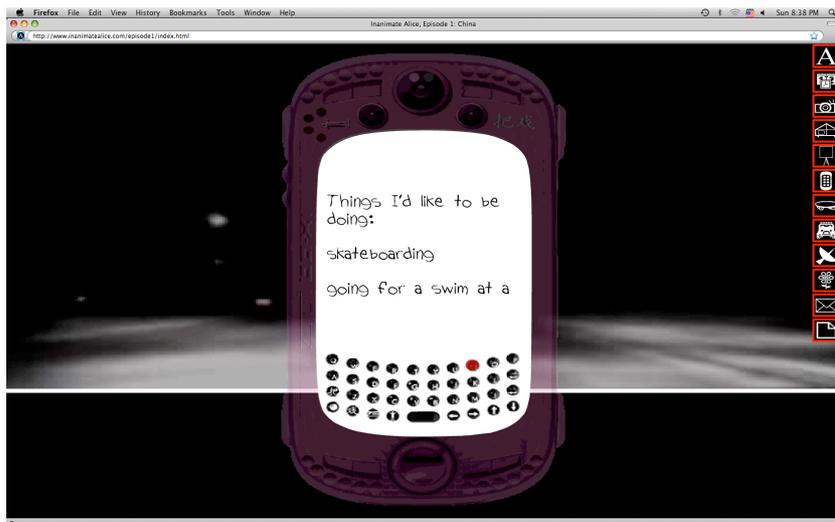


Figura 8. Episódio 1 de *Inanimate Alice*.

No episódio quatro, por exemplo, não só a duração dos eventos da história é igual à duração dos eventos do discurso, como também o tempo da história é igual ao tempo do discurso durante o jogo, quando o leitor guia Alice para fora do prédio. No entanto, em vários momentos, o tempo da história é menor ou maior do que o tempo do discurso. Quando, ainda no quarto episódio, a escada que Alice está subindo cai, a narração da queda é muito mais longa do que o acontecimento em si. Quando, no episódio dois, Alice espera a chegada de seus pais, a tarde toda se passa em alguns instantes de narração. O mesmo acontece com a totalidade da história em si. De um episódio a outro, Alice cresce um ou dois anos.

A construção da personagem Alice e de seus pais, Ming e John, se dá gradativamente a partir dos episódios. Essa construção é realizada tanto pela ação dos personagens, quanto pelas descrições de Alice e seus pensamentos, que são oferecidos ao fruidor.

O jogador, às vezes, parece ver a história através de visões fragmentadas de Alice – como quando ela está dentro de um closet em seu apartamento em Moscou (Figura 9) ou sendo interpelada pelo guarda ao tentar sair da Rússia – e, em outras, a história parece focalizar a visão de seu pai, quando mostra a Sibéria através da janela do motorista (Figura 10) ou de um observador externo, com imagens de cima da cidade (Figura 11).

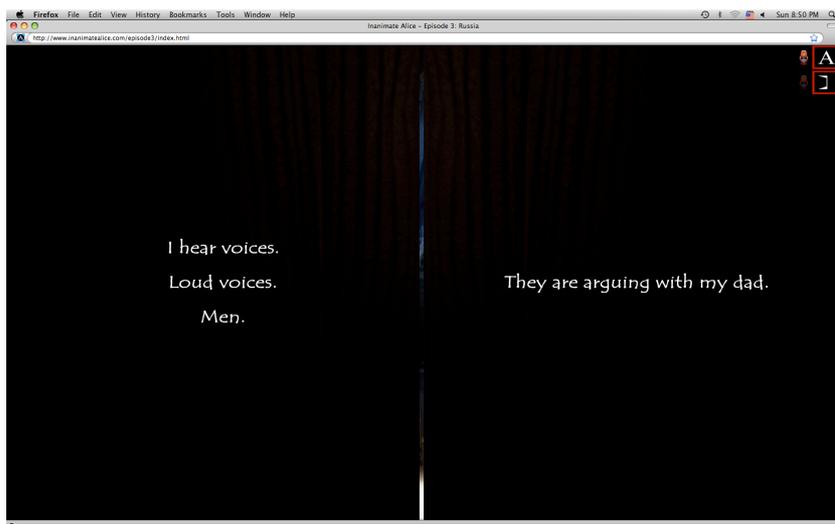


Figura 9. Episódio 3 de *Inanimate Alice*.

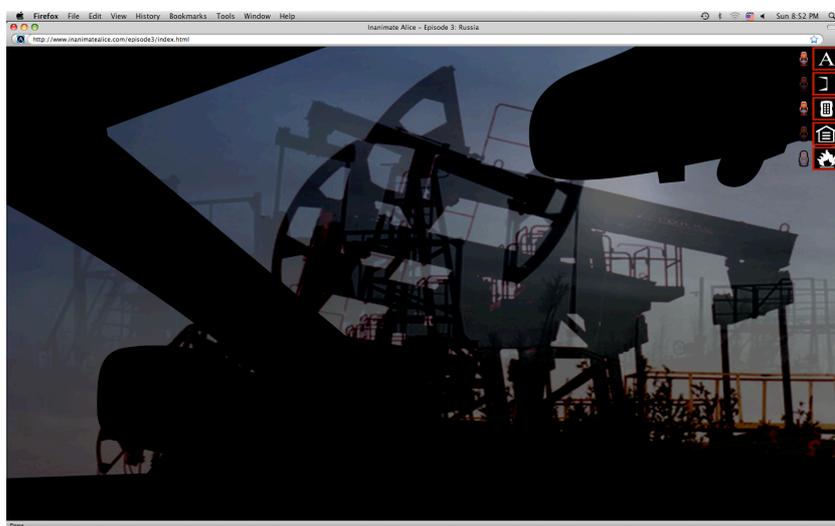


Figura 10. Episódio 3 de *Inanimate Alice*.

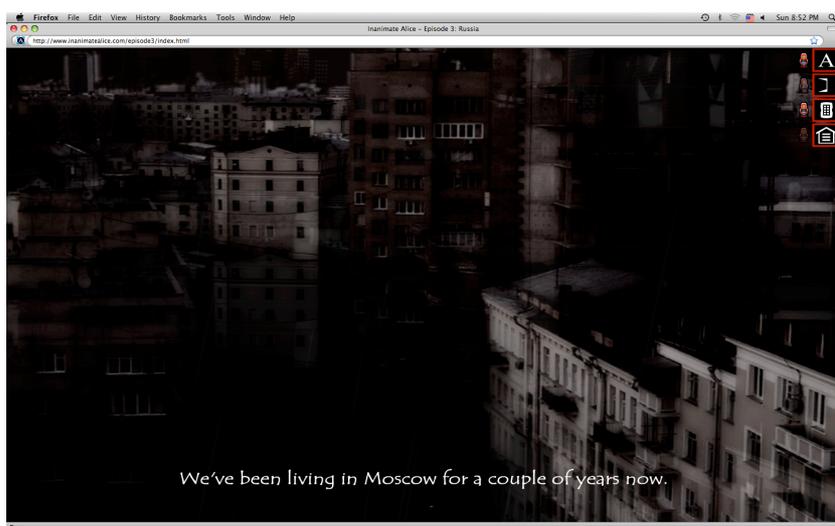


Figura 11. Episódio 3 de *Inanimate Alice*.

Todo episódio apresenta uma estrutura narrativa fechada, com começo, meio e fim, uma apresentação, um clímax e um desenrolar dos acontecimentos:

	ATO 1	ATO 2	ATO 3
1	John sumiu na China.	Ming e Alice saem em busca de John.	Acham John com ajuda de Alice e Brad.
2	Alice está no chalé sozinha quando deveria estar na estação de ski.	Resolve voltar para estação de ski, cai na neve e se perde.	John e Ming voltam e a encontram.
3	John, Ming e Alice precisam fugir da Rússia pois os russos culpam John por um vazamento na Sibéria.	A família é interceptada em um checkpoint e o player de Alice é solicitado como barganha. Alice não quer dar o player.	Alice mostra ao guarda como ganhou o jogo Matryoshka e ele deixa sua família passar.
4	Alice fica presa em um prédio abandonado quando a escada que estava subindo desmorona.	Alice precisa descobrir a saída do prédio com ajuda do leitor.	Alice encontra a saída.

Isso é viabilizado por meio de um forte controle autoral, exercido por meio da definição dos eventos, do discurso e do controle do tempo de leitura, que permite que sejam utilizadas estratégias imersivas semelhantes às das narrativas impressa e cinematográfica, provocando suspense, satisfação, medo e outras emoções. A participação permitida ao autor, até o terceiro episódio, é restrita a quebra-cabeças que permitem o acesso a novas partes da narrativa. O quarto episódio integra o jogo e a narrativa, mas ainda de modo limitado, restrito a uma determinada parte da trama.

Sobre as características lúdicas

A produção é viabilizada a partir de regras ou restrições que limitam significativamente a atuação do leitor. Como vimos, estas regras não são utilizadas na criação de um ambiente rico em processualidade, mas em uma narrativa composta, principalmente, por uma estrutura de dados linearmente acessada.

Ao contrário dos jogos, o resultado de *Inanimate Alice* não é quantificável ou variável, ainda que os quebra-cabeças o sejam. Mesmo neste caso, o resultado dos jogos são variáveis – podem ser completados ou não – mas nunca quantificáveis, isto é, acertar uma parte do quebra-

cabeça não tem resultado diferente de não acertar nenhuma. Os quebra-cabeças não impõem limitação de tempo de modo que, como sugere Samyn (2007) (ver Capítulo 2), perder é, na verdade, desistir.

A valorização do resultado existe somente em relação a um dos quebra-cabeças, para os quais a vitória é mais uma parte da história liberada ou equivale a ajudar Alice. Em outro sentido, o resultado é valorizado como em uma narrativa tradicional, em que o leitor torce por um ou outro personagem. Neste caso, a valorização do jogo está atrelada à imersão e interesse na história, isto é, à vontade de conhecer o desenvolvimento dos acontecimentos. O esforço do jogador é pequeno, intensificado no episódio quatro, cuja resolução, sem ajuda de Brad, torna-se mais difícil.

Das quatro tendências das produções digitais apontadas anteriormente – a criação de um espaço a ser adentrado, a relação deste espaço com uma história, a processualidade e a solidão – a única inquestionavelmente presente na experiência deste produção é a experiência solitária. *Inanimate Alice* só cria realmente um espaço a ser adentrado pelo leitor no episódio quatro, quando o leitor é convidado a ajudar Alice a escapar do prédio abandonado. Até então, sua participação em termos do mundo narrativo é superficial, na medida em que até as bonecas que estão inseridas no espaço da narrativa, parecem superpostas ao espaço. Deste modo, apesar de interagir com o espaço, o leitor não se sente dentro dele, mas separado por uma barreira hipermediática de interface. O espaço, por sua vez, também não é responsável pela criação da história, mas é a história que predomina e a partir dela que são definidas as imagens e os sons que permeiam a narrativa. Ademais, percebe-se que a estruturação por meio de dados é predominante, a processualidade estando restrita aos quebra-cabeças que interrompem a história.

As escolhas do leitor são muito restritas, este estando limitado a dar prosseguimento a história – de vez em quando –, e a relê-la, como num livro. No entanto, como no cinema, o tempo de leitura é determinado pelo autor, que determina o que deve ser visto antes de quê, sem dar qualquer liberdade ao leitor.

A imersão ocorre mais função do mundo narrativo imaginado do que da participação do usuário.

INTERFACE (CENÁRIO) 2d (imagens estáticas e em movimento), texto e sons

NARRATIVA

narrador	meganarrador (programador) + Alice
tempos	3 tempos em sua maior parte não-coincidentes
construção dos personagens	via ações e via descrições e pensamentos de Alice
focalização	interna (Alice e pai) e externa
estrutura	3 atos (começo, meio e fim)

JOGO

regras	restrições que limitam a liberdade do usuário a quase nula
resultado	não-quantificável, variável somente durante quebra-cabeças
valorização do resultado	nos quebra-cabeças ou relacionada à identificação com o personagem, como em um livro ou filme
apego ao resultado	Relacionado a imersão e identificação com o personagens
esforço do jogador	ínfimo, exceto no episódio 4

B. *Online Caroline*

Caroline, com seus vinte anos, mora em Londres com David. David é enviado pela firma em que trabalha para coordenar uma experimentação alimentar e de crescimento de tomates na África, mais precisamente, na Guiné. A empresa de David oferece instalar uma webcam no apartamento de Caroline com o pretexto de que Caroline conheça novas pessoas e tenha companhia na ausência de David. O jogador conhece Caroline por meio de seu site e começa a comunicar-se com ela por ele – no qual pode, entre outras coisas, assistir a ela por uma webcam – e por seu e-mail pessoal. Caroline, no entanto, não parece tão solitária, já que Simon, seu chefe, está sempre por perto, assim como Sophie, sua melhor amiga. Simon, querendo ser mais do que amigo de Caroline, a convida para ir com ele a Paris a trabalho. Sophie, de quem Caroline morre de ciúmes com David, está prestes a ter um filho. Aos poucos, a trama vai ficando mais complexa, na medida em que coisas estranhas começam a acontecer, como a invasão do apartamento de Caroline, o roubo de caixas enviadas por David etc., nos levando a acreditar que a XPT e David também estejam usando Caroline como cobaia para alguma de suas experiências. Cabe ao jogador tentar ajudar Caroline, ouvindo seus problemas, participando em sua vida e dando alguns conselhos.

Online Caroline é uma produção curiosa na qual você se inscreve em um site de acesso livre para ser amigo de Caroline. O marido de Caroline, David, está a trabalho na África. A empresa

em que David trabalha, temendo a solidão de Caroline, instala um sistema de *webcam* em sua casa, estimulando-a a fazer novas amizades, começando por: você. “Don't worry. I'm not asking for a heavy commitment, and I'm not trying to sell you anything. Just watch the Webcam, check out new stuff on the site, tolerate my emails – generally be my friend for a couple of minutes each day.”¹⁶³ (Figura 12)

ONLINE CAROLINE

MY WEBCAM

MY LIFE

WHO THE HELL AM I?
I'm Caroline. Late twenties. A travel writer (of sorts). I live with David – when he's not away in Africa, as he is now. Back soon, he says.

WHAT AM I UP TO?
Work is quiet and David's away, which is why I agreed to let XPT install this Webcam system into my home. You're going to be my friend - my online friend. And together we're going to spice things up around here.

WHAT DO YOU HAVE TO DO?
Don't worry. I'm not asking for a heavy commitment, and I'm not trying to sell you anything. Just watch the Webcam, check out new stuff on the site, tolerate my emails – generally be my friend for a couple of minutes each day.

Oh dear! At least this is one Webcam where things are guaranteed to happen. It's not what it looks like, mind you. This isn't leading where you think it is. I can explain... (if you sign up, that is.)

WHAT ARE YOU WAITING FOR? **SIGN UP**

WHAT IS THIS FOR?
XPT calls this an online friendship. They say it's a way for us to help each other work out what we want from life. Sounds a bit serious to me. Ultimately I just want a new friend - someone with a fresh perspective, who'll watch out for me, make decisions for me, give me bit of advice when I'm going off the rails (fashion errors, eating accidents and people-related disasters etc. etc.)

XPT PRIVACY POLICY This should calm your nerves...

To make this online friendship really work, you'll need to tell Caroline stuff about yourself from time to time. This information will be stored in a database, but it will only be used to enhance the fun you're having here and on other XPT sites.

XPT does not share your information with other companies unless you want us to. If at any time you decide you've had enough of Caroline, or you want your name and address erased from the database, just use the 'Dump Me' button found at the bottom of Caroline's home page.

TOTAL FULFILMENT ASSURED **XPT**

Figura 12. *Online Caroline*.

Sobre a interface

Ao se inscrever, o jogador ganha acesso à página de Caroline (Figura 12), subdividida em algumas sessões principais como “My... Stuff”¹⁶⁴, “Boyfriend”¹⁶⁵ e “House”¹⁶⁶ (Figura 13), através

¹⁶³ Não se preocupe. Não estou pedindo um compromisso sério e não estou tentando te vender nada. Só assista a webcam, veja as novidades no site e tolere meus e-mails – basicamente, seja meu amigo uns dois minutos por dia.

¹⁶⁴ Minhas coisas.

¹⁶⁵ Namorado.

das quais o participante pode conhecer melhor sua nova amiga. Na esquerda está a imagem da *webcam*, sempre dando a impressão de estar transmitindo ao vivo, ainda que na verdade se trate de uma transmissão ainda não vista pelo leitor que começa no momento em que o leitor adentra o *site*.

Figura 13. *Online Caroline*.

Além destas sessões e da webcam, alguns outros links compõem a página principal como “Send me things”¹⁶⁷, que transfere o jogador para uma página na qual pode escolher algo para

¹⁶⁶ Casa.

¹⁶⁷ Me mande coisas.

enviar de presente a Caroline, “What shall I wear”¹⁶⁸, na qual pode escolher uma roupa para Caroline usar, “Take a message”¹⁶⁹, por meio do qual pode ouvir os recados deixados na secretária eletrônica de Caroline e “What are you like”¹⁷⁰, no qual o leitor deve responder algumas perguntas para que Caroline o conheça melhor.

Assim que o jogador se inscreve, recebe um *e-mail* de Caroline no qual ela diz que sempre que algo interessante acontecer ela enviará um *e-mail* pedindo para que ele visite seu *site*. Caroline se comunica com o leitor via *homepage* – por meio de um link direto enviado em cada *e-mail* ou através de seu login diretamente no *site* – e via *e-mail*.

E a amizade começa... aos poucos percebemos algo estranho acontecendo na vida de Caroline... mensagens esquisitas de David, suspeitas sobre a empresa na qual ele trabalha, pedidos de ajuda de Caroline. Cabe ao leitor tentar ajudá-la a sair desta confusão o quanto antes, por meio de seus conselhos e conversas.

Mais um detalhe: Caroline, assim como Simon, Sophie, David e os outros personagens, são pessoas (atores?) que vemos na através da *webcam* ou de fotos, o que significa, no mínimo, que a produção foi filmada.

Sobre a narrativa

A narrativa de Caroline é contada através de texto (*e-mails* e página), fotos, vídeo, outras informações disponíveis na página como cartões-postais (Figura 14) e mensagens na secretária eletrônica, e por meio da própria interação do leitor com *onlinecaroline.com*.

¹⁶⁸ O que devo usar?

¹⁶⁹ Anote uma mensagem.

¹⁷⁰ Como você é?

The screenshot shows the 'Online Caroline' website interface. At the top, there is a navigation menu with links: MY WEBCAM, OUR DIARY, MY STUFF, MY BOYFRIEND, MY HOUSE, SEND ME THINGS, WHAT SHALL I WEAR?, TAKE A MESSAGE, and WHAT ARE YOU LIKE?. The 'MY BOYFRIEND' link is highlighted, and the text 'All about David...' is visible. The 'powered by freeserve' logo is in the top right corner. Below the navigation is a purple banner with 'ONLINE|CAROLINE' in yellow text. The main content area is titled 'HE CAN WRITE...' and features a post by David. The post includes a photo of a group of people on a riverbank with a canoe. The text of the post reads: 'Caro - These are the people I told you about on the phone. With the gift of the canoe, I really do believe I'm beginning to make real progress. Even the children are responding to the stuff I give them. In return they've started leaving little gifts outside my tent early in morning. A few more months and I'd have real evidence of the changes I predicted. I have begun to realise that this is bigger than XPT. Still, there's much to look forward to at home. A family perhaps... Love Davidxx p.s. I'm sending some packages ahead of me - look after them...'. At the bottom of the page, there is another navigation menu with links: MY WEBCAM, OUR DIARY, MY STUFF, MY BOYFRIEND, MY HOUSE, SEND ME THINGS, WHAT SHALL I WEAR?, TAKE A MESSAGE, and WHAT ARE YOU LIKE?. Below this menu are buttons for 'TELL A FRIEND', 'DUMP ME (NEVER)', 'NOTICES & CREDITS', and a logo for 'TOTALFULFILMENT ASSURED XPT'.

Figura 14. *Online Caroline*.

A história é narrada por Caroline que ora nos conta os eventos ora disponibiliza evidências deles para nossa compreensão. Todavia, a presença de um outro narrador, anterior a Caroline, nos é indicada em algumas situações. No primeiro *e-mail* que recebemos, o assunto é “things you should know about Caroline”¹⁷¹, ainda que as informações e a mensagem sejam assinadas pela própria (Figura 15):

¹⁷¹ Coisas que você deveria saber sobre Caroline.

Dear Fernanda

Great! You made it! First up here's a bit of housekeeping information for you.

1. HOW TO FIND ME

<http://www.onlinecaroline.com/index.cfm?comein=Fernanda&ID=65483>

This Weblink will bring you straight to me without any name or address stuff. I'll put it at the end of every email I send you. This is the best and easiest way for you to keep in touch with me, and for me to know it's you out there (not some Internet weirdo). If you lose this link or want to come and see me from someone else's machine, you can still visit me by going to <http://www.onlinecaroline.com> and using your special password:

Password: xxxxxxx

Only use this if you really have to (the Weblink is so much easier). Remember - you'll need to type in the letters and numbers on both sides of the hyphen to make it work.

2. WHEN TO COME

If something interesting is happening at home, I'll mail you. The rest of the time, I can't be responsible for what the Webcam will show...

3. STUFF ABOUT ME

I guess you might have read some basic info at the front of my Web site already. Check out 'Notices & Credits' on the site for a bit more. I'll mail you something more personal and private as soon as I have time.

4. TECHNICAL PROBLEMS

Here's an email address you can use to get help: <mailto:support@onlinecaroline.com>.

By return you'll get a list of help-type stuff that should set you straight on most points. If this doesn't unstick you, then someone at XPT will almost certainly come to your rescue if you ask nicely at: <mailto:caroline.admin@xpt.co.uk>.

5. DISAPPOINTMENT

If you've read down to here, you will have made your first visit already and seen me in the flesh. I hope you're not disappointed. And even if you are, for God's sake, don't touch that 'Dump Me' button on the site just yet. That's just there to reassure you that you can duck out of this relationship any time you want. (It's already better than real life, you see?)

See you soon

Caro xxx

Figura 15. *Online Caroline.*

Logo após este primeiro contato, somos surpreendidos por um segundo *e-mail*, este do presidente da XPT (Figura 16):

Dear Fernanda

I have taken the liberty of attaching a small picture file to this email, which identifies the two senior XPT operatives who will be working on our behalf during your time with Caroline.

At certain points in your relationship with Caroline (and with David, when he returns) these two men will need to carry out certain tasks which, on the face of it, may appear to you to be anti-social or even criminal. Do not be alarmed.

They are simply doing their job, ensuring that Caroline and David and you all get what you want from this online relationship.

Keep Giving. Keep Getting.

Sincerely,

Sir Gerald Inomynte

President and CEO, XPT

<http://www.xpt.co.uk>



Figura 16. *Online Caroline.*

Nesta mensagem, torna-se evidente a presença de um outro narrador, cuja compreensão extrapola os conhecimentos de Caroline. Além disso, ainda que as informações sejam disponibilizadas por Caroline, há um meganarrador que cuida dos problemas técnicos, por exemplo.

A focalização do jogador é a de um observador interno que faz parte da narrativa como amigo de Caroline. No entanto, nossa focalização em alguns momentos parece coincidir com a focalização de outro “personagem”, da empresa XPT que parece estar usando a idéia de providenciar um novo amigo para Caroline como uma forma de controlar todos os seus passos.

O tempo do discurso não é coincidente com o tempo da história, narrada para nós à medida em que coisas acontecem ou em que Caroline descobre estes acontecimentos. A transmissão da *webcam*, porém, nos causa a ilusão de estarmos assistindo aos eventos em tempo real. Somos convidados a participar do jantar de Caroline ou a vê-la fazendo algo em sua casa, mas mesmo se não acessarmos o *site* no momento em que seria o jantar (levando em conta a diferença de fuso-horário), ainda veremos o acontecimento como se estivesse acontecendo em tempo real assim que entrarmos a primeira vez no *site* após o convite de Caroline.

O tempo da leitura é distinto de ambos os tempos na medida em que nos comunicamos com Caroline por *e-mail* – assíncronico por natureza – e, só então somos convidados a visitar sua

página para mais informações sobre o que vem acontecendo em sua vida. O controle sobre o tempo da leitura é dividido entre o autor e o leitor. O autor disponibiliza conteúdos e avisa o leitor que, então, escolhe quando visitará a página para lê-los. Todas as informações não estão disponíveis para a leitura a bel prazer do leitor, como é o caso em um livro. Assim como em *Inanimate Alice* e *Masq*, a velocidade da narração é controlada pelo autor, de modo que o leitor precisa seguir a ordem do discurso estabelecida pelo autor para visualizar a história.

Caroline fala de coisas passadas para que possamos melhor compreender sua vida e a dos outros personagens: a partir de fotografias e objetos (Figura 17), por exemplo, nos conta um pouco mais sobre David, sua mãe e sua infância, e Sophie, sua melhor amiga. A construção dos personagens se dá a partir dos eventos relatados por Caroline, assim como pelas evidências deixadas por eles, como sua aparição nos vídeos, roupas, fotos, cartões-postais escritos ou mensagens na secretária eletrônica. Ademais, todas as perguntas feitas ao leitor por Caroline na sessão “What are you like” são respondidas por ela também.

spin the wheel powered by freeserve

MY WEBCAM OUR DIARY MY STUFF MY BOYFRIEND MY HOUSE
SEND ME THINGS WHAT SHALL I WEAR? TAKE A MESSAGE WHAT ARE YOU LIKE?

MY STUFF No teddies, no fluffy toys, just stuff ONLINE CAROLINE

A FEW OF MY FAVOURITE THINGS

- 1 My mother and me in Greece. This must have been taken just after she'd left Dad.
- 2 Darling Budgie! He reminds me of Australia. Ah, the memories! And now look at us...
- 3 Sophie gave me this for my 21st birthday. I use it all the time now – for chocolates and sweets mainly.

1 2 3

MY WEBCAM OUR DIARY MY STUFF MY BOYFRIEND MY HOUSE
SEND ME THINGS WHAT SHALL I WEAR? TAKE A MESSAGE WHAT ARE YOU LIKE?

TELL A FRIEND DUMP ME (NEVER!) NOTICES & CREDITS TOTALFULFILLMENT ASSURED XPT

Figura 17. *Online Caroline*.

O cenário da narrativa é, por um lado, a casa de Caroline e, por outro, a *www*. A casa de Caroline aparece para nós por meio da *webcam*, nos apresentando um cenário fixo e limitado, já que depende do enquadramento da câmera, e da presença de Caroline ou alguma outra pessoa dentro deste enquadramento para que algo aconteça. A *www*, por sua vez, apresenta um cenário maior, que pode ser explorado a partir de *links* que saem da página, como links para a XPT e para a IT3C, por meio do qual é possível enviar presentes virtuais. Outro espaço que faz parte do cenário é o *e-mail* do leitor e, com isso, o mundo real. Caroline extrapola os limites do virtual para invadir o cotidiano do leitor, como qualquer outro *e-mail* que receba em sua caixa postal.

A narrativa apresenta um começo, meio e fim que o leitor imagina poder influenciar. Todavia, ainda que em pequenos níveis interacionais a narrativa possa ser modificada – Caroline utiliza as informações fornecidas pelo leitor para criar interações personalizadas e pessoais – os eventos da história não mudam independente de como se interaja com eles (Figura 18).

Oh dear Fernanda.

That was NOT the start I wanted. I had a vision of me, all interesting and demure in a tidy flat welcoming you with opens arms. Instead you get drunken antics on the living room carpet with Simon. What a waste of a decent cake.

I wasn't even wearing the right outfit. You preferred the pink number, I see. I'll try and remember to model it for you one of these days.

Simon is such a pig. Every time David goes away he dashes round here as fast as his little trotters will carry him. Not that he's a match for David as you can tell from the 'My Boyfriend' section.

So why do I put up with him? Well, he happens to be the only editor in town who still regularly gives me work. For example, he's just this very day offered me 5,000 words on Paris - which would be great if he wasn't insisting on coming along with me. Purely for professional reasons, of course (yeah yeah).

So there's my first dilemma for you. Should I go? What do you think? God knows what David would say. Lie - I know exactly what he'd say. And what he'd do. Sometimes I'm glad he's so far away.

David is coming back soon. I only know this because that bloody cow of a 'best friend' of mine told me he'd called her yesterday. Nice. He calls Sophie before he calls me. I suppose that's for 'professional' reasons too. I don't imagine you'd get that kind of treatment from Juliana.

Anyway, ENOUGH about me already. What about you? You're a woman, I see. And you're married. Fine. It's a start, I suppose. But none of this really tells me how you actually feel about things, does it? Or whether we're compatible, whether we're going to be happy together. We're going to have to do some work in that area.

You seem to be suggesting you aren't a particularly happy person. I don't know about happiness, but I'm hoping I can make you smile. In fact, I have a silly game for us to play.

Come soon.

Caro xxx

<http://www.onlinecaroline.com/index.cfm?comein=Fernanda&ID=65483>

p.s. What?! No pressies from 'Send Me Things'? Ah well, IT3C is pretty unreliable anyway. Like most XPT services. David tells some real horror stories...

p.p.s. Glad you didn't hit the 'Dump Me' button straight away. Nice to know it's there, though, huh? A couple of clicks and I'm out of your life forever. If only it was always that simple.

Want to meet my OTHER friends? Try my Smartgroup: <http://www.smartgroups.com/group/group.cfm?GID=211362>

Figura 18. *Online Caroline.*

Em *Online Caroline*, a imersão se dá através da interatividade do leitor que é o ator coadjuvante da narrativa, incorporando ele mesmo ou quem ele desejar. A experiência é muito particular, na medida em que trata da imersão do leitor em um mundo possível em que Caroline é real e ele precisa ajudá-la.

Sobre as características lúdicas

Online Caroline funciona a partir de regras pré-estabelecidas: o participante deve visitar a página de Caroline sempre que receber um *e-mail* seu, usualmente uma vez por dia, e deve também responder algumas perguntas sobre si para que Caroline possa melhor conhecê-lo, e lhe dar conselhos para que possa efetuar o papel de “amigo”. O resto da narrativa depende da imersão do leitor na história e de sua vontade de responder ao pedido de atenção e ajuda de Caroline. Ao participante da narrativa não é dado um objetivo senão contracenar com Caroline, ser seu amigo.

O resultado de *Online Caroline* é pouco quantificável e variável. Pode-se considerá-lo quantificável na medida em que, se pararmos de interagir com Caroline, sua (nossa) história não continuará e não saberemos seu desenrolar. Assim como nos *puzzles* não perdemos, mas desistimos. É variável somente na medida em que a interação de Caroline é personalizada por meio das informações que são dadas ao leitor através do *site*. O resultado da experiência continua o mesmo, independente das tentativas do leitor de alterá-lo. O que, então, torna essa experiência tão interessante? O que faz com que o leitor persista buscando ajudar Caroline?

A valorização do resultado – porque neste caso certamente há um resultado desejado, ainda que não pré-estabelecido: o bem de Caroline – compele o leitor a se esforçar em sua amizade e conselhos, de modo a tentar evitar um resultado trágico. Este apego ao resultado está ligado à imersão do jogador, ou melhor, à imersão de Caroline no mundo real do leitor. Esta imersão certamente está relacionada à dificuldade de obter qualquer informação sobre Caroline que comprove sua inexistência ou sua característica fictícia. Tanto o link para XPT quanto o link para IC3T, links externos do *site*, apontam para homepages inteiras de instituições aparentemente verídicas. Esta dúvida impele o leitor a continuar tentando, *just in case...*

Em relação às tendências das produções digitais, *Online Caroline* cria um espaço a ser adentrado, seja este espaço a casa de Caroline (via *webcam*), seja este espaço o mundo possível em que Caroline realmente existe. A casa de Caroline está diretamente relacionada à construção da narrativa. Grande parte da história se dá a partir do que lá acontece, visto pelo vídeo, ouvido na

secretária eletrônica ou descoberto em uma visita ao seu *closet*. *Online Caroline*, apesar de ser uma produção com uma estrutura forte de dados – são dados por trás de todas as informações narrativas que nos são relatadas através da *homepage* – conta com uma parte processual a partir da qual as informações dadas pelo leitor na página são utilizadas de modo a criar mensagens personalizadas para o leitor, ainda que está funcione numa estrutura de “fill in the blanks”. Essa parte processual é a grande responsável pela imersão do participante, por sua vontade de ajudar Caroline. *Online Caroline* também é uma produção solitária, na medida em que tem como objetivo a interação individual com a produção via computador.

INTERFACE (CENÁRIO) 2d (texto, imagem e vídeo)

NARRATIVA

narrador	meganarrador + Caroline + narrador onisciente (XPT?)
tempos	3 tempos, fazendo parecer que o da história, do discurso e o da leitura são coincidentes, no caso da <i>webcam</i>
construção dos personagens	via informações dadas por Caroline, evidências deixadas por outros personagens ou ações destes
focalização	interna (o leitor é um personagem) ou XPT
estrutura	3 atos (começo, meio e fim)

JOGO

regras	regulam a interação, mas são limitadas na medida em que não permitem que o leitor se aproxime do seu objetivo
resultado	superficialmente quantificável, variável somente na personalização da narrativa
valorização do resultado	relacionada à identificação com o personagem
apego ao resultado	idem
esforço do jogador	existe, mas é limitado e não tem influi na narrativa

C. Masq

Em Masq você é o protagonista da história, dono de uma firma de moda que precisa obter um empréstimo para a divulgação de sua nova coleção. Sua esposa, Susan, trabalha em educação pública e seu chefe, Williams, é um homem desonesto e mulberengo, casado com a filha de um famoso mafioso, que quer te oferecer dinheiro por meio de negócios ilícitos. Seu melhor amigo, também mulberengo, cuja esposa, Thelma, trabalha para você, morre repentinamente. Você fala com ele na noite de seu desaparecimento, quando ele pede que você minta para Thelma dizendo que ele passou a noite com você. Peter é o idealizador da coleção, Masq, e Nikki é a nova assistente de Thelma. O desenrolar da história depende das escolhas feitas a partir destas premissas principais.

Masq é uma “experiência única de cinco episódios” criada pela Alteraction que pode ser acessada a partir de uma página na internet. Dos cinco episódios, dois podem ser visualizados *online*. Para ter acesso aos outros três é necessário baixar a experiência completa¹⁷² para o seu computador. A intenção do projeto é criar um novo modelo de entretenimento digital capaz de:

1. Provocar no jogador o tipo de emoções que romances e filmes provocam, mas em um outro nível, ao alavancar as qualidades participatórias e imersivas dos jogos interativos. O tipo de emoções predominantemente ausente dos jogos.
2. Liberar personalidades ou facetas alternativas do jogador, o embarcando em viagens de auto-conhecimento à medida que contemplam escolhas morais e estimulantes.
3. Administrar um amplo escopo de temas e situações encontrados em filmes e romances, mas oferecendo uma ressonância experimental mais profunda de cenários “what-if” em múltiplas camadas.
4. Fazer a experiência interativa girar em torno de relacionamentos pessoais com personagens bem construídos em vez de lidar principalmente com o mundo físico, como a maior parte dos jogos.
5. Ser muito mais fácil de jogar do que a maior parte dos jogos no mercado; com uma interface mais fácil; menor curva de aprendizado, e com jogabilidade muito menos frustrante para não-jogadores.¹⁷³

Vejamos se e como isso é feito.

Sobre a interface

Ao adentrar o *website* de *Masq*, você é convidado a “play” mask, sendo, em seguida, apresentado a Alice. *Masq* mistura imagens de histórias em quadrinhos com menus de texto, por meio dos quais o leitor interage com a história, de forma muito semelhante a um hipertexto tradicional (Figura 19).

¹⁷² Em março de 2009 a produção era experimentada sem qualquer custo para o jogador.

¹⁷³ 1. Provoking in the player the kind of emotions that novels and movies do, but at a whole new level by leveraging the participatory and immersive qualities of interactive games. The kind of emotions mainly absent from games.

2. Unleashing alternative personalities or facets of the players, embarking them on journeys of self-discovery as they contemplate moral and other exciting choices.

3. Dealing with the broad range of themes and situations found in movies and novels, but offering the deeper experiential resonance of multilayered what-if scenarios.

4. Making the interactive experience revolve around personal relationships with well-rounded characters instead of mainly dealing with the physical world as in most games.

5. Being much easier to play than most games in the marketplace; easier interface, shorter learning curve, and far less frustrating to play for non-gamers.

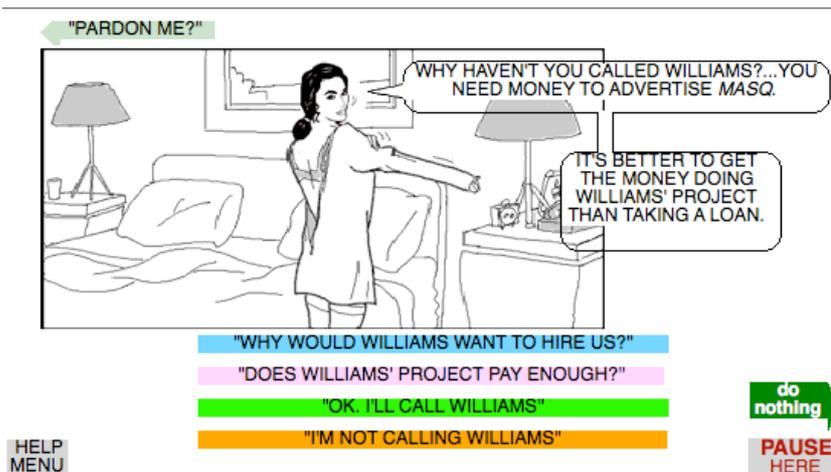


Figura 19. *Masq*.

Após escolher experimentar *Masq* em um dos menus e garantir que você tem mais de 17 anos e não irá considerar as cenas ofensivas, você é apresentado às regras e aos personagens do jogo por um narrador (Figura 20).



Figura 20. *Masq*.

Alice deixa claro que “Masq não é um jogo”: a experiência não envolve ganhar ou perder, não havendo, na maioria dos casos, escolhas corretas ou erradas, de modo que o leitor deve se sentir livre a “explorar e experimentar”. Todavia, a história de *Masq* gira em torno de um objetivo colocado ao protagonista pelos outros personagens: conseguir dinheiro para divulgar a coleção.

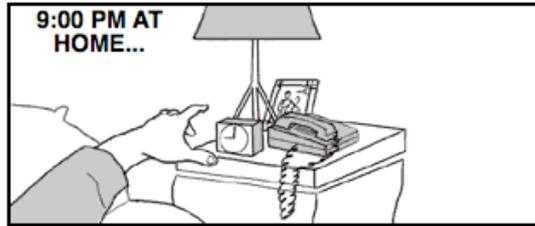
A velocidade de leitura do jogador é medida no começo do jogo, de modo a determinar o caminhar de sua experiência por meio da velocidade dos acontecimentos e falas dos personagens. A velocidade dos acontecimentos pode ser determinada pelo usuário, à medida que escolhe uma

das opções disponíveis, ou pelo computador, quando o usuário não escolhe no tempo pré-determinado por sua velocidade de leitura.

A experiência consiste no desenrolar dos acontecimentos de alguns dias da vida do protagonista: você, o protagonista, é dono de uma firma de design de moda que está prestes a lançar uma nova coleção. Para divulgar a coleção, solicitou um empréstimo. Assim começa a história que envolve o assassinato de um dos seus amigos, o chefe canalha de sua esposa que tenta envolvê-lo em negócios ilícitos, e a tentativa de manter e divulgar a coleção frente a tantos obstáculos.

Sobre a narrativa

A história de *Masq* é narrada pelo próprio protagonista, como se pode perceber a partir das indicações nos quadrinhos, como “9:00 p.m. at home...”, “Next morning with my wife (Susan)...”, “As I’m leaving...” (Figura 21). A focalização também se dá pelos olhos do protagonista, o quê, junto com as opções de escolha, deixam claro que o jogador é o personagem principal: “Call **my** wife’s boss” (Figura 22).



HELP MENU

do nothing

PAUSE HERE



TO AVOID THE WAITING EVERY TIME YOU MAKE A CHOICE, YOU CAN GO TO THE MENU AND DOWNLOAD THE WHOLE STORY

HELP MENU

do nothing

PAUSE HERE

Figura 21. Masq.

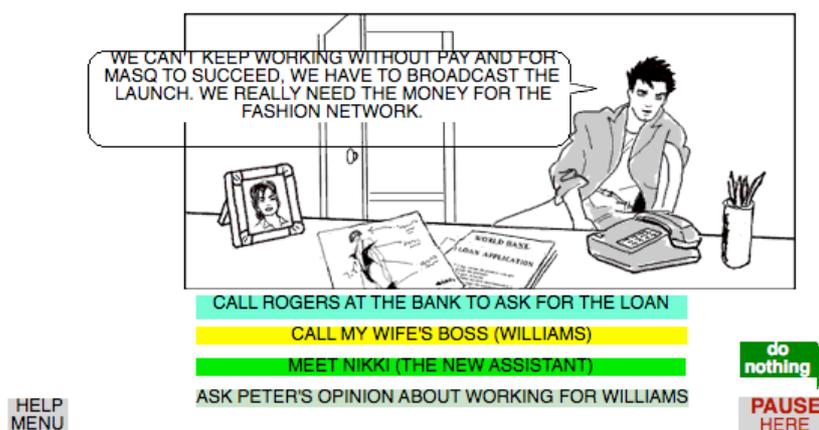


Figura 22. *Masq*.

Masq, assim como *Inanimate Alice*, tem três tempos: o tempo da história, o tempo do discurso e o tempo da leitura. O primeiro se refere à ordem em que os eventos narrados aconteceram, o segundo se refere a como estes eventos são relatados ao jogador. Os eventos são relatados pelo próprio protagonista (subnarrador) que aparenta já ter vivido a história (Next morning with my wife (Susan)...) e por um “grande imaginador” que decide o quê e quando o protagonista deve tomar conhecimento de eventos da história (como a morte de Carlos ou o fato de Andrew ser seu filho).

No cinema, “A narrativa dupla se apresenta como uma concomitância da “voz” narrativa do meganarrador fílmico, responsável pela narrativa audiovisual, e aquela do (sub)narrador verbal, responsável pela (sub)narrativa oral”¹⁷⁴ (GAUDREAU; JOST, 1995, p.59). No caso de *Masq* e de outras produções processuais, o meganarrador, é responsável não só pelas imagens que vemos como também pelas escolhas que temos, enquanto o subnarrador – quando existe – nos conta a história, discursiva.

Por meio da participação de outros personagens, o protagonista e, conseqüentemente, o jogador toma ciência de alguns acontecimentos. O tempo do protagonista é diferente do tempo do jogador, já que um está no nível do discurso e outro no nível do texto. Não é o protagonista que escolhe entre as diversas ações, mas o jogador. O protagonista segue uma narrativa linear, diferente do jogador que está constantemente escolhendo que caminho tomar. Esta separação é causada pelo fato de enquanto o jogador fazer sua escolha, o tempo do discurso parecer pausar por alguns segundos. No entanto, se o jogador demora muito a escolher, o tempo do discurso se iguala ao tempo da leitura e é dado procedimento à história.

¹⁷⁴ El doble relato se presenta como una concomitancia de la “voz” narrativa del meganarrador fílmico, responsable del relato audiovisual, y la del (sub)narrador verbal, responsable del (sub)relato oral.

Essa relação entre história/discurso/leitura é complexa, na medida em que em *Masq* o leitor em alguns momentos sente-se interferir diretamente na história (mudando o curso e a ordem cronológica dos acontecimentos) e não somente no discurso (mudando a ordem em que os acontecimentos são relatados). No entanto, o tempo da leitura é sempre diferente do tempo da história, porque temos acesso à história em *Masq* a partir do discurso de ambos os narradores.

A ordem dos eventos é reorganizada no discurso de modo a causar espanto – a morte de Carlos descoberta durante a festa de lançamento da coleção ou a história de Nikki sobre quando conheceu o protagonista, ambos referentes a eventos passados no momento em que foram relatados. Esta reorganização é promovida pelo narrador, não pelo jogador.

A construção dos personagens se dá primeiramente pelo quadro "quem é quem" oferecido ao jogador no começo do jogo (ver Figura 20). Após esse momento, obtém-se mais detalhes sobre os personagens a partir de suas ações ou de comentários feitos de uns sobre os outros. Este último caso inclui informações obtidas pelo jogador sobre o protagonista, como o comentário de Peter sobre o protagonista ser tão mulherengo quanto Carlos. Essa informação, por exemplo, é funcional na medida em que vai servir como confirmação da veracidade do caso que este teve com Nikki no passado, assim como o fato de Nikki dar em cima do protagonista ser explicado posteriormente por ela o estar testando para ver se ainda é o mulherengo que conheceu. É claro que essas são só versões da história. Podemos fazer com que o protagonista seja mulherengo ao escolher que este dê em cima de Nikki, por exemplo, e daí definiremos uma de suas características por sua ação, não precisando que Peter nos conte esta sua faceta.

Por utilizar uma interface de quadrinhos, muitas vezes a focalização não é idêntica à visão do protagonista. Quando falamos com Williams ao telefone, vemos Williams atender e desligar o telefone, por exemplo (Figura 23). Quando Williams chega ao escritório, o vemos entrando quando, aparentemente, estávamos no escritório (Figura 24).



HELP MENU

Figura 23. Masq.



HELP MENU



HELP MENU



Figura 24. Masq.

Os cenários, por sua vez, são compostos pelo desenho e por comentários explicativos dos personagens, como quando Thelma explica que não é a *batgirl*, mas está vestida para divulgar a nova coleção, nos indicando que aquele cenário já é o da festa.

Masq apresenta uma estrutura com começo, meio e fim, cujo arco narrativo é garantido pelo menu de opções pré-programadas. Neste caso, diferente de *Inanimate Alice* em que cada episódio tem a sua resolução, os episódios de *Masq* são totalmente dependentes e deixam o leitor em suspense, esperando as “cenas do próximo capítulo” para conhecer o desenrolar imediato da história.

A imersão no mundo da narrativa é intensa apesar das interrupções para que o jogador escolha que caminho tomar. As escolhas, mais do que quebrar imersão, funcionam a seu favor quando percebe-se, ao testar o mecanismo da produção, que cada escolha tem um resultado diferente. O fato de a não-escolha contar como uma escolha, criando um limite de tempo para a resposta do leitor, também estimula a imersão de modo que leva o fruidor a agir instintivamente, sem muito tempo para refletir sobre o assunto.

Sobre as características lúdicas

Apesar de não buscar ser reconhecido como tal, *Masq* tem traços que o caracterizam como jogo. Em primeiro lugar, a experiência de *Masq* depende de regras explícitas como escolher entre uma das opções do menu, escolher antes que o tempo expire, criar uma “estratégia” para conseguir o dinheiro etc. Além disso, *Masq* estimula que se jogue novamente de modo a tentar obter outro resultado. Por exemplo, percebe-se que quando o protagonista recusa a atender o telefonema de Susan na festa, esta aparece e faz um escândalo. Como evitar o escândalo? Será que atender o telefone faria a diferença? E lá vai o jogador testar suas opções...

Assim como nos jogos tradicionais, o resultado de *Masq* é variável, dependendo da *performance* do protagonista/jogador. *Masq* é quantificável na medida em que o jogador pode ter uma experiência mais ou menos satisfatória do ponto de vista do protagonista – alcançando ou não seu objetivo do protagonista, causando ou não mortes de pessoas próximas etc. Ao chegar próximo ao final, Peter pode perguntar “What did we do wrong?”, acenando para uma possibilidade correta que não foi alcançada ou Susan pode afirmar “How I wish I could just close my eyes and start over again”, dando a entender a existência de outro caminho mais produtivo. Isto acontece quando o dinheiro para o desfile não foi conseguido. Todavia, funciona predominantemente como estímulo a uma nova rodada.

Em *Masq*, o jogador envolvido valoriza o resultado, buscando esta ou aquela reação dos personagens que o circundam a partir do objetivo que lhe é estabelecido e do contexto em que está inserido. Assim como no hipertexto tradicional, ele não consegue ver mais do que um nó na frente, precisando voltar atrás para rever suas possibilidades futuras, criando, se quiser, seus próprios objetivos, como “desmascarar Williams”, “ter relações sexuais com Susan” etc. O alcançar destes objetivos, assim como da meta principal, requer um esforço por parte do jogador, uma estratégia para percorrer a história.

O apego do jogador ao resultado irá depender de sua imersão e de sua identificação com os personagens e eventos. Dependendo do grau de identificação, as escolhas efetuadas pelo jogador podem ser mais ou menos baseadas em sua personalidade, gerando uma maior preocupação com o resultado final do jogo.

Apesar de *Masq* limitar as escolhas do usuário a um menu pré-programado, essas escolhas são significativas – resultando em eventos e reações coerentes com o mundo imaginário –, colaborando para a imersão do fruidor.

Em relação às tendências das produções digitais, percebemos que *Masq* cria um espaço a ser adentrado na medida em que dá ao leitor a possibilidade de escolher – mesmo que de forma limitada – o que acontece no mundo da história. O mundo a ser adentrado carrega consigo a história de modo que este não só a ilustra, mas muda em função dela, em função das escolhas do jogador/protagonista. *Masq* é também uma experiência solitária, produzida com a intenção de ser experimentada pelo usuário só diante do computador. Não é, todavia, uma produção processual. Sua estrutura em forma de árvore, exibindo todas as opções possíveis pré-programadas para o jogador, nos aponta uma produção baseada em dados e não em processos. Por outro lado, muitas vezes dá a impressão de ser uma produção emergente, na medida em que novas combinações resultam em situações completamente diferentes. *Masq*, por exemplo, é mais processual do *Inanimate Alice*, que funciona praticamente como um filme em que o leitor praticamente não tem influência sobre o desenrolar da trama.

INTERFACE (CENÁRIO) 2d (imagens de quadrinhos)

NARRATIVA

narrador	Meganarrador + protagonista
tempos	3 tempos, o do discurso e da leitura às vezes coincidindo
construção dos personagens	Quem é quem + ações + conversas

focalização	interna (protagonista) e externa (estrutura de quadrinhos)
estrutura	3 atos (começo, meio e fim)
JOGO	
regras	restrições sobre o que se pode ser feito para alcançar o objetivo
resultado	parcialmente quantificável, totalmente variável
valorização do resultado	relacionada à identificação com o personagem e ao alcance de objetivos (estabelecidos pelo jogo ou pelo jogador)
apego ao resultado	idem
esforço do jogador	significativo

As três narrativas abordadas até o momento são narrativas descendentes do formato hipertextual, isto é, narrativas em que a participação do leitor se dá a partir de escolhas pré-definidas, disponíveis no formato de “links” e cuja interação é limitada. Todas elas contam a história verbalmente. Tratam-se de produções predominantemente baseadas em dados, nas quais o controle autoral é forte e a estrutura narrativa tradicional – começo, meio e fim – predomina a partir de interatividade mais ou menos limitada, ainda que de uma grande imersão. *Masq*, porém, destaca-se pela impressão que dá de uma maior interatividade, conseguida por meio da combinação entre as opções listadas e por diversos finais diferentes e completos.

Visto o conceito de hipertexto, seu desenvolvimento histórico e algumas produções descendentes deste formato, vejamos agora a vertente histórica dos *videogames* e algumas produções ludo-narrativas desenvolvidas a partir deste formato.

3.1.2 Dos jogos de tabuleiro aos *nongames*

Apesar da discussão dos anos 1990 entre ludólogos e narratólogos, os jogos também são historicamente responsáveis pelo desenvolvimento da narrativa interativa.

Como foi visto a partir da definição de Huizinga e Caillois no capítulo 2, a atividade do jogo é uma atividade antiga, presente desde os primórdios em várias manifestações, como a *mimesis* – em rituais religiosos e culturais ou em dramatizações mitológicas, por exemplo –, o *agon* – os jogos olímpicos, cuja função inicial era treinar os jovens para a caça e a guerra –, ou mesmo os jogos de tabuleiro – encontrados nos templos egípcios e na antigüidade chinesa, japonesa e coreana, por exemplo (MILLER, 2008).

Os jogos miméticos envolviam a encenação de rituais de passagem ou de mitos da comunidade: o festival de Dionísio na Grécia, por exemplo, contava com a incorporação de papéis – os homens como satyrs (criaturas meio humanas, meio bode/cabra) e as mulheres como maenads (as auxiliares dos deuses) –, dança e cantoria para contar a história da morte da terra (inverno) e de sua feliz renascença (primavera) (MILLER, 2008). As cerimônias religiosas dos egípcios também eram encenadas com humanos no papel dos deuses já antes do desenvolvimento do teatro grego.

Segundo Joseph Campbell¹⁷⁵ (apud MILLER, 2008), a maioria das cerimônias de ritos de passagem, principalmente aqueles que envolvem a “maioridade” de meninos e meninas, possuem uma estrutura que Campbell chama de “a jornada do herói”. A jornada do herói tem uma estrutura semelhante ao triângulo de Freytag e tem sua estrutura utilizada por uma série de *videogames*. Sua estrutura segue, de maneira geral, os seguintes passos: o nascimento do herói, um chamado para aventura – que pode ser aceito ou recusado –, a ajuda de um protetor, a passagem para o mundo da aventura, diversos testes e obstáculos, um clímax ou batalha principal, seu caminho de volta, uma representação daquela jornada – um objeto ou benção, por exemplo – e a volta ao mundo inicial com esse novo poder de atuar sobre o mundo (CAMPBELL, 2008).

A estrutura narrativa dos ritos de passagem guiam muitos jogos atuais, aproximando sua história do formato da narrativa tradicional.

Seguindo a linha histórica, as competições antigas, em muitas sociedades, também tinham, além do objetivo prático de treinar os jovens, funções religiosas e de entretenimento. Na América Central, por exemplo, existia um jogo semelhante ao basquete, cujo objetivo consistia em fazer uma cesta sem usar as mãos. Quando a cesta era feita, o time ganhava e o líder de um dos times era decapitado como presente aos deuses (MILLER 2008). Eis um bom exemplo de conseqüências não-negociáveis no jogo, assim como de sua interligação com aspectos narrativos.

¹⁷⁵ CAMPBELL, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. 2ed. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1968.

Ainda antes dos jogos de tabuleiro, pode-se apontar os enigmas como precursores dos jogos narrativos: “ao apresentar um sistema metafórico que o leitor deve habitar e entender para responder corretamente, charadas oferecem uma forma de pensar e envolvem sua audiência como nenhuma outra obra literária é capaz”¹⁷⁶ (MONTFORT, 2005, p. 4).

Os jogos de tabuleiro, também muito antigos, são, segundo Julian Dibbell (1998), descendentes dos mapas e do desejo frustrado de seus leitores de adentrá-los. Ao criar peças ou peões para representar o jogador no mapa – o tabuleiro –, estes jogos saciavam parcialmente este desejo de imersão. Entre os primeiros jogos de tabuleiros estavam o xadrez e o Go chinês. A partir dos séculos XVIII e XIX foram criados os jogos de guerra, os precursores dos *Role-Playing Games* (RPGs), importante gênero no desenvolvimento dos jogos narrativos digitais. Os jogos de guerra, que podiam durar horas ou mesmo dias, utilizavam grandes mapas minuciosos e precisos geograficamente como tabuleiros.

Inspirados nos *war games*, Gary Gygax e Dave Arneson lançaram em 1974 *Dungeons and Dragons* (D&D): “D&D é um jogo sem final definido no qual os jogadores assumem o papel de personagens em uma história e podem empreender qualquer tipo de ação. O jogo é controlado por um *gamemaster*, que usa mesa, dados e julgamento pessoal para decidir no efeito do esforço de um personagem”¹⁷⁷ (MCGATH¹⁷⁸ apud MONTFORT, 2005, p.74). *Dungeons&Dragons* era um faz-de-conta de adulto, um jogo mimético.

Os *D&D*, apesar de oferecer ao jogador um objetivo pré-estabelecido, dão a cada participante a liberdade de moldar seu personagem e guiar suas ações, interferindo no desenvolvimento do enredo. Finalmente, com *D&D*, o desejo de entrar no mapa fora saciado. Segundo Dibbell,

Dungeons & Dragons obteve sucesso como nenhum outro jogo em resolver o antigo desejo do usuário de adentrar o mapa, e fez isso, paradoxalmente, ao sumir com o mapa [...] o que aconteceu, de fato, foi que ao esconder o mapa, os peões que representavam o jogador também foram escondidos, obrigando, desta forma, o jogador a colocar-se fisicamente em seu lugar. Como resultado, os jogadores de D&D não eram meramente representados por seu personagens ricamente detalhados – se identificavam com eles”¹⁷⁹ (1998, p.55).

¹⁷⁶ By presenting a metaphorical system that the listener or reader must inhabit and figure out in order to answer correctly, the riddle offers its way of thinking and engages its audience as no other work of literature does.

¹⁷⁷ D&D is an open-ended game in which the players assume the roles of characters in a story and can have those characters attempt any action whatsoever. The game is controlled by a gamemaster, who uses table, dice and personal judgement to decide on the effect of a character’s effort.

¹⁷⁸ MCGATH, Fary. *Compute!’s Guide to Adventure Games*. Greensboro, NC: Compute! Publications, 1984.

¹⁷⁹ Dungeons and Dragons succeeded as no game ever had at slaking the ancient desire of the map-gazer to enter the map, and it did so, paradoxically enough, by simply taking the map away [...] what had happen, in effect, was that the cloaking of the map

Em *D&D* só quem tem acesso ao mapa é o *dungeon master*, uma espécie de juiz e guia, que, ao longo das aventuras, fornece aos jogadores descrições orais dos locais por onde passam. Nestes jogos, cada um é sua própria representação, o próprio personagem. O *dungeon master* seria uma espécie de *drama manager* do jogo.

Jogos no estilo dos *D&Ds* passaram a ser chamados genericamente de *role-playing games* (RPGs). Todavia, antes que os RPGs fossem adaptados para o computador, criando estilos como a ficção interativa ou os MUDs, outros jogos eletrônicos foram desenvolvidos.

Em 1912, um engenheiro espanhol criou o primeiro jogo eletrônico: um jogador de xadrez autômato programado a partir de algoritmos. Um pouco depois, na década de 1950, os jogos eletrônicos começam a surgir com força, de damas a jogos de guerras adaptados. Em 1962, foi criado *Spacewar!*, o precursor dos *videogames* modernos, no qual dois jogadores controlavam suas naves em um monitor CRT a partir de dois controles. Outra criação do MIT da mesma época foi *Maze*, o primeiro *first-person shooter*, podendo ser jogado por até oito pessoas. Outro jogo popular da época, disponível na ARPANet foi *Trivia*, um *quiz* com interface textual.

Ainda nos anos 1960, em outro marco para o desenvolvimento de narrativas interativas, Joseph Weizenbaum cria ELIZA, um sistema que permitia que *scripts* fossem rodados de modo a proporcionar “conversas” entre o usuário e o computador. No *script* DOCTOR, Eliza incorporava um terapeuta rogeriano, criando uma conversa, na maior parte das vezes, bastante coerente (WEIZENBAUM¹⁸⁰ apud MONTFORT, 2005, p.82):

Paciente: Os homens são todos iguais.
 ELIZA: De que forma?
 Paciente: Estão sempre nos perturbando sobre uma coisa ou outra.
 ELIZA: Você consegue pensar em um exemplo específico?
 Paciente: Bom, meu namorado me fez vir aqui.
 ELIZA: Seu namorado te fez vir aqui.
 Paciente: Ele diz que estou deprimida a maior parte do tempo.
 ELIZA: Lamento ouvir que está deprimida.¹⁸¹

had also hidden the player's token-self, the game-piece, thereby compelling the player to put himself psychically in its place. As a result, D&D players weren't merely represented by their richly detailed characters – they were identified with them.

¹⁸⁰ WEIZENBAUM, Joseph. ELIZA – A Computer Program for the Study of Natural Language Communication between Man and Machine. *Communications of the ACM* 9(1), janeiro de 1966: 36-45.

¹⁸¹ Paciente: Men are all alike.

ELIZA: In what way?

Paciente: They're always bugging us about something or the other.

ELIZA: Can you think of a specific example?

Paciente: Well, my boyfriend made me come here.

ELIZA: Your boyfriend made you come here.

Paciente: He says I'm depressed much of the time.

ELIZA: I'm sorry to hear you are depressed.

Eliza é um dos primeiros personagens programados e uma fonte de inspiração para a narrativa interativa. Eliza tinha um funcionamento processo-intensivo: “o programa primeiro procurava palavras-chave no input. Se algumas fossem encontradas, o programa transformava o input de acordo com uma regra e apresentava a frase transformada. Se nenhuma era encontrada, apresentava um output default (usualmente um descompromissado)”¹⁸² (MONTFORT, 2005, p. 82).

Na década seguinte, Will Crowther e Don Woods criaram *Adventure*, o primeiro trabalho de ficção interativa. Crowther havia trabalhado como programador da ARPANet e jogava *D&D* em suas horas vagas (Montfort, 2005). *Adventure* apresentava uma interface textual, baseada nas aventuras de Crowther de exploração de cavernas. Em *Adventure*, os jogadores assumiam o papel de viajantes em busca de tesouros. Durante sua busca, precisavam destruir seus inimigos e eliminar obstáculos:

You are standing at the end of a road before a small building. Around you is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully. There is a sword beneath a tree next to the stream¹⁸³ (REID, 1994)

Sem objetivos específicos ou inimigos definidos, o jogador tinha a liberdade de simplesmente explorar o espaço do jogo. Assim como nos RPGs, os jogadores podiam atuar em conjunto para solucionar os problemas. Apesar de *Adventure* não apresentar um sistema de inteligência artificial avançado, o importante, assim como em ELIZA, era que o jogo era “uma coisa que dava a ilusão de que de você digitou comandos em inglês e ele te obedeceu”¹⁸⁴ (CROWTHER¹⁸⁵ apud MONTFORT, 2005, p.91).

De meados da década de 1970 ao início da década de 1980, os *adventure games* se tornaram um sucesso. Sua estrutura era simples e sua interface textual mais facilmente elaborada do que os jogos de fliperama (AARSETH, 1997, p.100):

A fórmula era simples: pegue um gênero popular de ficção [...], crie uma história de fundo [...], crie um mapa para o jogador se movimentar, objetos para manipular, personagens com quem interagir, uma enredo em forma de árvore ou gráfico com uma

¹⁸² The program would first search for keywords in input. If some were found, the program would transform the input according to a rule and print out the transformed sentence. If none were found, it would provide a default (usually noncommittal) output.

¹⁸³ Você está em pé no fim de uma estrada diante de um pequeno prédio. Em sua volta, há uma floresta. Um pequeno rio corre de dentro do prédio e segue por uma sarjeta. Há uma espada embaixo de uma árvore ao lado do pequeno rio.

¹⁸⁴ A thing that gave you the illusion anyway that you'd typed in English commands and it did what you said.

¹⁸⁵ CROWTHER, Will. Entrevista com Katie Hafner. Formato DJVU. 1994. Disponível em: <<http://ftp.archive.org/arpnet-o300/WC111.djvu>>.

quantidade significativa de resultados que dependam das decisões prévias do jogador, e adicione descrições, diálogos, mensagens de erro e um vocabulário para o jogador.¹⁸⁶

O funcionamento da ficção interativa oscila entre uma base de dados e uma estrutura processual (AARSETH, 1997, p.100):

este banco de dados literário é acessado via um subprograma chamado um *parser* que interpreta o input do jogador (por exemplo, “hit dragon”, “eat sandwich”, “go North”¹⁸⁷). Uma vez que a ação foi identificada, o programa muda a base de dados e apresenta a mensagem resultante, até que o jogador desista do jogo, ganhe, ou “morra” e precise começar de novo.¹⁸⁸

Uma das ficções interativas mais famosas é *Zork*, criado pela Infocom, companhia que nos anos 1980 foi responsável pela maior parte das ficções interativas lançadas comercialmente.

Aos poucos, com o desenvolvimento das interfaces gráficas tridimensionais, novos jogos como *Doom* foram sendo criados e ganhando espaço.

Segundo Aarseth (1997), a inspiração para este tipo de jogo não veio somente das ficções interativas, mas também de um outro tipo de jogo, mais semelhante aos *Dungeons & Dragons* originais: *Rogue*. *Rogue* era um jogo de vários níveis com interface gráfica bidimensional e ação em tempo real.

A ficção interativa, por sua vez, inspirou uma outra vertente de jogos, os MUDs. Em 1978, Roy Trubshaw e Richard Bartle da Universidade de Essex na Inglaterra lançaram um jogo chamado *Multi-User Dungeon*. MUD, como veio a ser conhecido, era um jogo de multi-usuários, que se comunicavam por meio da Internet, escolhendo lutar e/ou cooperar entre si. Era um jogo fantástico baseado em aventuras medievais – como os RPGs –, em que os participantes matavam monstros e buscavam tesouros. Com o desenvolvimento de outros jogos na mesma linha, MUD passou a ser o nome geral atribuído a este estilo de jogo.

Em 1989, James Aspnes, um estudante de *Carnegie Mellon*, criou um novo tipo de MUD: o TinyMUD. Aspnes, percebendo o valor social destes jogos, resolveu criar um jogo sem fim, sem estruturas específicas ou objetivos determinados. Aspnes idealizou uma comunidade virtual, ou, como viria a ser chamado, um MUD social. Neste novo “jogo” cada um poderia interagir com o

¹⁸⁶ The formula was simple: take a popular fiction genre [...], create a background story [...], create a map for the player to move around in, objects to manipulate, characters to interact with, a plot tree or graph with several outcomes, depending on the player's previous decisions, and add descriptions, dialogues, error messages, and a vocabulary for the player.

¹⁸⁷ Esse vocabulário é típico de ficções interativas. Esses comandos poderiam ser traduzidos livremente como “ataque o dragão”, “coma um sanduíche”, “vá para o norte”.

¹⁸⁸ This literary database is accessed via a subprogram called a parser that interprets the player's input commands (e.g., hit dragon, eat sandwich, go North). Once an action has been identified, the program changes the database and displays a message about the outcome, until the player quits the game, wins, or “dies” and must start over again.

ambiente (homem/máquina) e com os outros habitantes (homem/homem) livremente. O TinyMUD dava ao participante a liberdade de construir o espaço e socializar com os outros habitantes do mundo, deslocando o foco é deslocado da competição para o aspecto social.

Paralelamente, ainda nos anos 1970, foi lançado o primeiro console de jogos chamado *Magnavox Odyssey*, com 12 jogos publicados (MILLER, 2008). Na mesma época, Nolan Bushnell – um dos futuros fundadores da Atari – produziu *Pong*, um dos primeiros e mais famosos jogos de fliperama. *Pong* fez tanto sucesso que em 1975 foi lançada uma versão do jogo para o Atari, também sendo campeão de vendas. *Pong* esquentou o mercado de jogos *arcade* e em 1981, mais de 1.5 milhões de jogos deste tipo operavam nos Estados Unidos (MILLER, 2008).

Enquanto isso, crescia o número de *videogames* criados para consoles, PCs e Macs.

Hoje, a quantidade de jogos é tamanha e seus formatos tão distintos que dificultam sua categorização. Caroline Handler Miller aponta os gêneros mais conhecidos, categorizados pelo tipo de *gameplay* que oferecem ao jogador (2008):

- jogos de ação (GTA e Deus Ex são exemplos de jogos de ação em que a história tem um papel importante);
- jogos de esporte e carros;
- RPGs (e seus descendentes Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, os MMORPGs, como World of Warcraft);
- jogos de estratégia (estimulam o uso de estratégia e lógica como Command and Conquer);
- jogos de aventura (ficção interativa, do qual um subgênero são os jogos de mistério, como a série Nancy Drew);
- jogos de atirar (como Halo ou Half-Life);
- quebra-cabeças (podem ser sem histórias, como Tetris, ou com, como Myst)
- jogos de luta (Mortal Kombat, por exemplo);
- simulações (como The Sims ou SimCity, ainda que também possam ser considerados jogos de estratégia); e
- jogos de plataforma (como Super Mario Bros. ou Donkey Kong, por exemplo).

Todos estes jogos podem apresentar características narrativas mais ou menos fortes, dependendo de sua programação. Todavia, em grande parte deles a narrativa é colocada em segundo plano em relação ao *gameplay*, não sendo incorporada a ele, mas inserida em momentos explicativos como no início, no final e entre fases, muitas vezes por meio de *cutscenes*.

Alguns setores do mercado de jogos têm recebido especial atenção por parte do público em geral. São eles, principalmente, os *casual games* – jogos cujo funcionamento é rapidamente compreendido e que podem ser jogados (e repetidos) por pequenos períodos de tempo –, os *persuasive games* – jogos que têm como objetivo informar e convencer o usuário, podendo ser políticos, sérios ou promocionais, por exemplo – e os ARGs (*Alternate Reality Gaming*) – jogos que misturam o mundo virtual com o mundo real em seu funcionamento.

Percebe-se também cada vez mais produções sendo enquadradas na categorização de jogo. Como foi abordado anteriormente, produções como RPGs ou simulações ficam no limite da definição de jogo de Jesper Jull (2005). No entanto, o próprio Jull propõe a existência e o valor de “jogos sem objetivos” ou os recentemente chamados “sandbox games”, nos quais o jogador, mesmo tendo um objetivo, é deixado livre para explorar o espaço do jogo. Noah Wardrip-Fruin (2005), analogamente, propõe o termo “playable media”:

A afirmação de que “isso não é um jogo” foi utilizada de muitas formas – por exemplo, para distinguir entre textos eletrônicos de alta e baixa cultura, para divulgar um jogo imersivo cujo objetivo era ultrapassar o “círculo mágico” que separa o jogo do resto da vida, para demarcar experiências lúdicas (digitais ou não) que se situam fora das definições formais de jogo, e para distinguir entre jogos de computador e outras formas de entretenimento digital. Esse trabalho não busca elogiar certos usos desta manobra e condenar outros. Ao invés, simplesmente aponta que estamos tentando discutir uma quantidade de coisas que jogamos (e criamos para jogar) mas que podemos argumentar que não são jogos. Chamar nossas experiências de “interativas” talvez fosse mais preciso, mas muito amplo. Uma alternativa – “playable” (jogável) – é proposta, considerada menos como uma categoria do que como uma qualidade que se manifesta de diferentes formas. “Playable media” pode ser uma forma apropriada de discutir tanto os jogos como os não-jogos [...].¹⁸⁹

O termo “brinquedo”, por exemplo, já foi utilizado para se referir a produções interativas, como jogos do console Wii e *The Sims*. *Non-games* é outro termo semelhante usado para se referir a jogos que estimulam a interação criativa e livre da exigência de regras explícitas e definidas. Estes jogos, comuns na plataforma Wii ou no Nintendo DS, vêm aumentando o número de *casual gamers*.

¹⁸⁹ The statement that “this is not a game” has been employed in many ways — for example, to distinguish between high and low culture electronic texts, to market an immersive game meant to break the “magic circle” that separates games from the rest of life, to demarcate play experiences (digital or otherwise) that fall outside formal game definitions, and to distinguish between computer games and other forms of digital entertainment. This essay does not seek to praise some uses of this maneuver and condemn others. Rather, it simply points out that we are attempting to discuss a number of things that we play (and create for play) but that are arguably not games. Calling our experiences “interactive” would perhaps be accurate, but overly broad. An alternative — “playable” — is proposed, considered less as a category than as a quality that manifests in different ways. “Playable media” may be an appropriate way to discuss both games and the “not games” [...].

Como veremos a seguir, os jogos narrativos se aproximam destes tipos de produção no que diz respeito ao seu formato não-ortodoxo (QUEIROZ, 2009) e em sua liberdade de definição de metas.

Vejam os alguns exemplos de jogos *singleplayer* nos quais a narrativa têm papel fundamental.

D. *Dangerous High School Girls in Trouble*

Dangerous High School Girls in Trouble conta a história de uma gangue de meninas em uma escola de segundo grau nos anos 1920 no interior dos Estados Unidos. As meninas, espertas e com iniciativa, resolvem investigar alguns acidentes que vêm acontecendo na escola. Quando a polícia culpa o novo funcionário, responsável pelos reparos na escola, pelos acidentes, as meninas, que suspeitam de sua inocência, vão tentar salvá-lo e reuni-lo ao seu amor, a professora Julianne Fox. A investigação envolve não só a escola, como o centro da cidade e a área residencial.

Dangerous High School Girls in Trouble é descrito por Mousechief Co. como “a small town epic of quick little games”¹⁹⁰. Segundo os autores, você deve “immerse yourself in passionate social upheaval – by flirting, taunting, playing poker, and shaving your legs”¹⁹¹.

Dangerous High School Girls in Trouble ganhou o prêmio de “Jogo mais inovativo” pela *Casual Game Association* e foi um dos cinco nomeados ao prêmio de “Best videogame writing” do *The Writer’s Guild*.

Um demo da produção está disponível online sem qualquer custo, mas a experiência completa requer a compra do jogo, US\$10,00, a partir do *site* da Mousechief Co.

Sobre a interface

DHSGiT apresenta uma interface praticamente estática cujo fundo é uma espécie de mapa/tabuleiro pelo o qual se pode “caminhar” utilizando as setas ou o *mouse*. Do lado direito da tela, são apresentados pequenos enigmas e quebra-cabeças enfrentados pela sua gangue de meninas. Neste mesmo local, estão posicionadas as cartas das meninas da gangue, com suas qualidades e suas opções de jogo. O jogo se passa em Brighton, EUA, em uma escola (um dos cenários do mapa/tabuleiro) onde coisas estranhas começam a acontecer e a gangue vai investigar.

¹⁹⁰ Um épico de cidade pequena de pequenos jogos rápidos.

¹⁹¹ Se imergir em um motim social apaixonado – paquerando, insultando, jogando pôquer e raspando suas pernas.

A experiência começa com a definição da líder da gangue por meio da escolha de uma das doze cartas disponíveis correspondentes às meninas da escola (Figura 25). Cada personagem tem características específicas, expressas por notas referentes às seguintes variáveis: popularidade, rebeldia, habilidade e glamour. Cada uma das características as ajudarão em cada um dos *minijogos* que dão procedimento à narrativa. A popularidade é boa para insultar, rebeldia, para expor, habilidade, para *gambits* e glamour, para blefar.



Figura 25. DHSGIT.

Após a escolha da líder, o jogador deve ajudar a líder a formar sua gangue. Para tal, precisa percorrer a escola à procura de meninas e ganhar sua confiança a partir de um dos minijogos (Figura 25): “We need a gang. 1st goal: win three girls to our cause. Each girl will offer a quick game. Win her game, and she’ll join us! What is our cause? To start, the school nurse has been very secretive about recent accidents. We’ll learn more from our three recruits”.¹⁹²

Estes minijogos fazem com que a narrativa possa ser jogada em pequenas partes e salva para retornar em outro momento: “The story presents many, many opportunities to play quick little games. Dozens of characters and weeks of odd and exciting events are presented over the course of the story”¹⁹³, diz o narrador.

¹⁹² Precisamos de uma gangue. Primeiro objetivo: convencer três meninas da nossa causa. Ganhe o jogo dela e ela nos acompanhará! Qual É nossa causa? Para começar, a enfermeira da escola vem sendo muito discreta sobre acidentes recentes. Saberemos mais de nossas três recrutadas.

¹⁹³ A história apresenta muitas e muitas oportunidades para jogar pequenos jogos rápidos. Dúzias de personagens e semanas de estranhos e emocionantes acontecimentos são apresentados durante o andamento da história.

O jogador interage com outros personagens clicando em marcadores (Figura 26) que apontam a presença de pessoas no local. Em cada local onde há um marcador pode haver uma ou mais pessoas e, dentre estas, o jogador pode escolher com quem interagir. A interação se dá por meio de uma das meninas da gangue (Figura 27) e pela forma de interação – normalmente um minijogo – disponível para ela naquele momento. Escolher quem vai jogar implica automaticamente em escolher o quê vai ser jogado. Trata-se portanto de escolher a melhor combinação jogo/menina a partir de suas características.



Figura 26. DHSGiT.



Figura 27. DHSGiT.

Ao escolher o jogo e quem irá jogá-lo, depende-se da vitória para obter uma nova informação. A derrota implica no afastamento de um membro da gangue por algumas horas (do discurso). A interface do jogo é simples, oscilando entre o mapa/tabuleiro, os minijogos e as declarações dos personagens.

Sobre a narrativa

DHSGiT tem um narrador que indica ao jogador o que está acontecendo e dá sugestões sobre o que deve fazer. O narrador tem informações importantes, como onde está o prefeito quando o jogador necessita falar com ele, por exemplo, que vão sendo liberadas à sua conveniência. Todavia, algumas informações não nos são liberadas diretamente por este narrador – um subnarrador externo – mas pelos personagens que contam suas histórias – subnarradores internos – e pela própria interface – o meganarrador. O narrador mais presente – o subnarrador externo – indica ao jogador suas próximas opções, ajudando-o a resolver o mistério. Grande parte da narrativa, todavia, se dá a partir de citações diretas, isto é, de conversas entre o personagem do jogador – uma das meninas da gangue – e os outros personagens da história.

O tempo da história é, muitas vezes, diferente do tempo do discurso, já que grande parte do objetivo do jogo é investigar a causa dos acidentes que vêm acontecendo na cidade e na escola. Muitos dos personagens, quando interpelados, se referem a eventos passados que ajudam no desvendar do caso. Todavia, o tempo do discurso e o tempo da leitura se sobrepõem em diversas partes, como quando as meninas conversam com suspeitos ou entrevistam pessoas que podem ajudar. Nestes mesmos momentos, também há uma sobreposição em relação ao tempo da história na medida em que se influencia – ou parece influenciar – o curso dos acontecimentos. No entanto, toda vez que o narrador intervém, os tempos se afastam, marcando uma construção prévia e já determinada do discurso. A duração do tempo do discurso e do tempo da leitura divergem em vários momentos: rapidamente passamos do dia para a noite e para o dia novamente.

Alguns episódios são narrados diversas vezes, pela mesma pessoa ou por outro ponto-de-vista, dependendo de quem é abordado. A história de como Maximillian, o suspeito, e Julianne Fox se apaixonaram durante as férias pode ser contada pelos dois personagens, quando questionados a respeito. Por ser um mistério e envolver investigação, *flashbacks* são recorrentes na narrativa da trama.

Os personagens de DHSGiT são construídos de diversas maneiras. Uma descrição prévia das alunas da escola nos é dada logo no começo do jogo quando escolhemos a rainha de nossa

gangue. Como vimos, sua personalidade é definida pelas variáveis popularidade, rebelião, habilidade e glamour. Ao longo do jogo, a intensidade dessas características pode ser alterada a partir de sua participação. Ao ganhar algumas “mãos”, são oferecidos pontos extras às meninas, por exemplo, que podem ser distribuídos entre as qualidades pelo jogador.

As características dos outros personagens podem ser descobertas a partir de interações com estes – conversas permitem uma percepção mais geral, enquanto jogos como *gambits* demonstram talentos específicos através das pontuações das qualidades – ou de interações com outros. A bibliotecária, por exemplo, nos informa quem é capaz de favorecer Maximillian e porquê.

Os cenários são definidos a partir de mapas – o mapa da cidade e o mapa da escola, por exemplo – de modo que a focalização é externa. Essa focalização, entretanto, tem como objetivo parecer uma focalização interna, uma visão através dos olhos das meninas da gangue, já que estas só aparecem no mapa antes de fazer parte da equipe. Esteticamente, a visão tanto da cidade, quanto da escola é de cima, como a visão externa de um jogo de tabuleiro, ainda que, por meio de outros recursos, o jogo tente transmitir ao jogador uma focalização interna.

A história oferece ao jogador um começo, meio e fim, bem direcionado a partir do controle autoral exercido pelo meganarrador por meio do subnarrador e da jogabilidade que direcionam o jogador na construção do arco narrativo.

Sobre as características lúdicas

A narrativa de DHSGiT progride a partir da conclusão de diversos minijogos. São eles: insultar (Figura 28), expor (Figura 29), blefar (Figura 30), *gambits* (Figura 31), paquerar (Figura 32) e conversar. Os cinco primeiros jogos funcionam como interrupções narrativas que ou liberam novos conhecimentos à gangue, ou permitem que a gangue obtenha novas ferramentas ou membros (no máximo quatro meninas e mais os possíveis namorados). Estes cinco jogos são uma espécie de enigma ou quebra-cabeça que precisam ser resolvidos para avançar no jogo como um todo (a narrativa). O último jogo, conversar, não interrompe a narrativa, mas é um estímulo a ela. Sua característica lúdica é dada pela escolha do próximo tópico de conversar, muito semelhante a um hipertexto (Figura 30).



Figura 28. DHSGiT.



Figura 29. DHSGiT.



Figura 30. DHSGiT.

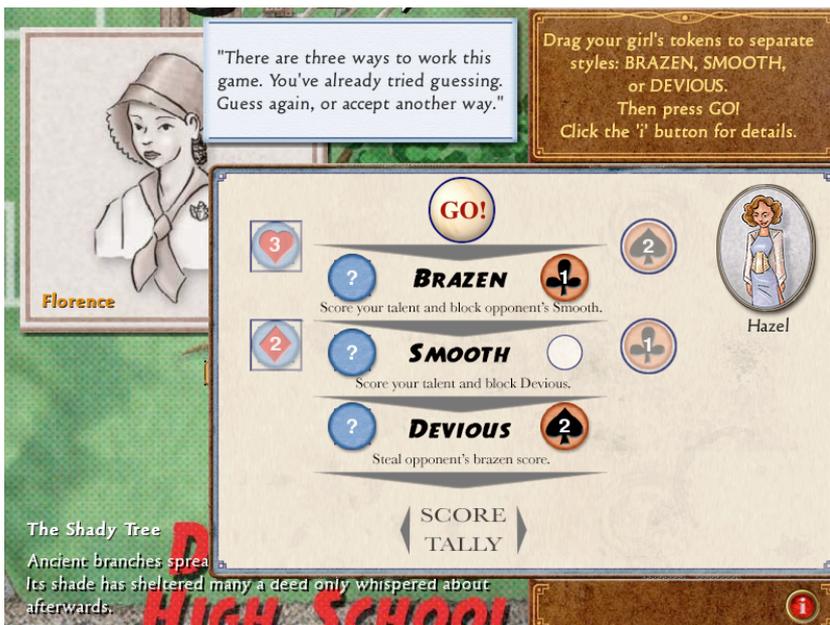


Figura 31. DHSGiT.



Figura 32. DHSGiT.

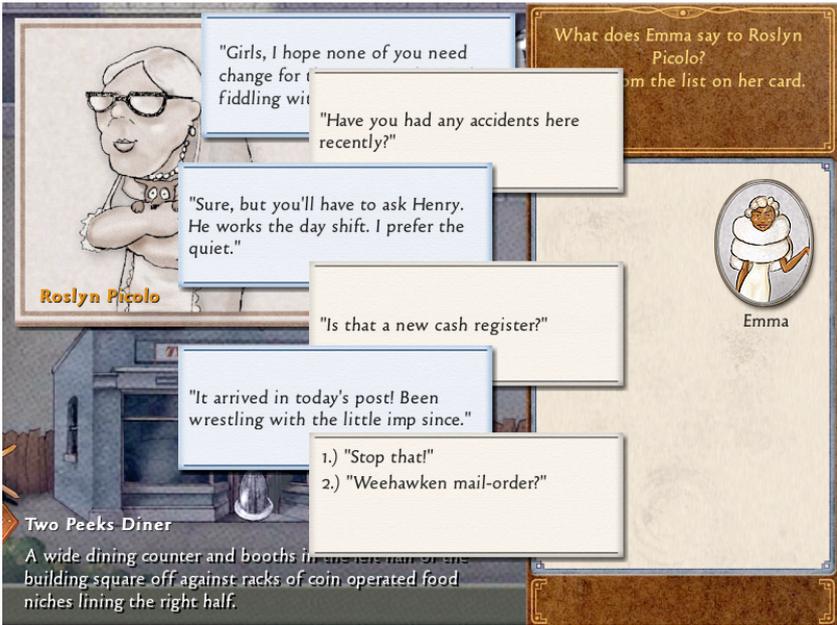


Figura 33. DHSGiT.

DHSGiT tem regras definidas que vão sendo descobertas à medida que a história progride ou a partir do botão “i” no canto inferior direito da tela, que apresenta dicas e informações sobre a interface e os minijogos. O jogo apresenta diversos objetivos gerais que vão sendo comunicados ao jogador ao longo da experiência, os objetivos específicos e diretos são vencer os minijogos. O resultado dos minijogos são variáveis – eles podem ser vencidos ou não –, ainda que na maior parte das vezes outra chance de jogá-los seja concedida. Uma perda, todavia,

tem conseqüências quantificáveis, podendo levar ao afastamento de uma das meninas da gangue por um certo período de tempo. Se todas forem afastadas, o jogo como um todo é perdido e precisa ser retomado da última vez salva ou do começo.

Ainda que os jogos sejam simples, o jogador precisa se esforçar na compreensão da narrativa, de modo a saber aonde pode conseguir mais pistas e como pode conseguir aquilo que deseja. Este caminho é guiado pelo subnarrador externo que pode lembrá-lo de detalhe, caso o jogador o tenha esquecido. Insultar, por exemplo, exige, além do conhecimento de qual resposta é a certa, a sorte de já ter coletado uma resposta à altura de seu adversário ou o conhecimento de todas as respostas já disponíveis para cada personagem. No entanto, joga-se mais com a sorte, já que a perda, neste caso, fortalece o jogador na medida em que acrescenta uma nova resposta a seu repertório. O jogador precisa estar atento aos talentos de sua gangue, tentando direcionar os membros para os jogos que têm mais chance de ganhar. Como vimos, popularidade favorece insultar, rebelião favorece expor, habilidade, *gambits* e glamour, blefar.

Cada minijogo vai sendo liberado por vez, de acordo com o controle do autor que disponibiliza possibilidades de jogo relacionadas a cada menina da gangue em cada pausa. *Gambits*, por exemplo, precisa ser ensinado por um personagem a suas meninas, sendo considerado um jogo mais poderoso, um jogo “de adultos”. Todos os jogos e seus resultados estão de alguma forma relacionados com os talentos pré-estabelecidos do jogador.

O resultado do jogo é quantificável na medida em que a gangue pode ficar mais ou menos forte de acordo com seus talentos e esses os ajudam a completar os minijogos que permitem que o mistério seja solucionado. O final, todavia, pode variar de acordo com as fichas – morais e escrituras – coletadas pelo jogador no último ato. A história que está sendo desvendada não muda, ainda que possa ser descoberta de formas diferentes – discurso –, porém, o que vai ser feito a partir da descoberta da história – a prisão ou não de Maximillian, a união ou não dele e Julianne Fox, está sendo traçado na hora da leitura, de modo que, como vimos, nestes momentos o tempo da leitura equivale ao tempo do discurso e ao tempo da história.

DHSGIT cria um espaço a ser adentrado pelo jogador à medida em que este percorre o mapa/tabuleiro bidimensional. A imersão nos espaços disponíveis é alcançada pela possibilidade de interagir com os personagens que lá se encontram e pelos acontecimentos deste espaço. Quando à noite, um policial impede que sua gangue passeie pela escola, restringindo seus movimentos ao entorno de uma árvore no quintal, o sentimento de estar imerso naquele espaço é intensificado pelo limite imposto por um outro personagem. Se o mesmo limite fosse colocado pela interface do programa, é provável que o sentimento de imersão fosse imediatamente

quebrado. No entanto, como esta limitação veio de dentro do próprio jogo, o jogador sente-se preso, acuado em um espaço restrito, sem poder prosseguir com suas obrigações investigativas. Em DHSGiT a história está intimamente ligada ao espaço, de modo que a narrativa progride à medida que novas interações são feitas e isso só é possível ao se percorrer o espaço.

DHSGiT oferece possibilidades pré-determinadas e busca, por meio de seus narradores, guiar as ações do jogador. Todavia, o jogador está livre para percorrer a cidade e a escola, interagindo com quem estiver disponível na ordem em que desejar, a partir dos “jogos” disponibilizados a cada um dos membros da gangue. No entanto, nem sempre muitas opções estão disponíveis de modo que, em algum momento, será necessário retomar o objetivo do jogo para continuar a experiência. Na maior parte das vezes, as interações disponíveis contribuem de alguma forma – ainda que seja somente para fortalecer os talentos das meninas – para o objetivo do jogo. Os minijogos funcionarem de forma processual, aparentando por vezes ser randômicos. O jogo como um todo é bastante linear e, apesar de apresentar diversas possibilidades interativas, não é predominantemente processo-intensivo. De acordo com as escolhas do jogador e sua combinação, novos cenários condizentes são montados, de modo que algumas informações precisam ser coletadas antes que outras estejam disponíveis, assim como algumas coisas precisam ser feitas antes que outras o possam ser. A análise dessas combinações é feita processualmente, ainda que a narrativa dela resultante venha de um banco de dados.

INTERFACE (CENÁRIO)

2d (texto, imagem) e 3d (tabuleiro)

NARRATIVA

narrador	Meganarrador + subnarrador externo + subnarradores internos
tempos	O tempo da história é diferente do tempo do discurso em relação à narrativa que se tenta descobrir, mas o tempo da história, do discurso e da leitura se sobrepõem na construções dos acontecimentos do jogo em si.
construção dos personagens	Via talentos, jogos e interação com os personagens (narradores internos)
focalização	Predominantemente interna (somos personagens da narrativa), mas também externa (tabuleiro)
estrutura	3 atos (começo, meio e fim) construídos pela narração e jogabilidade

JOGO

regras	regulam a forma de alcançar os diversos objetivos e vão sendo descobertas aos poucos
resultado	quantificável e variável principalmente na criação do

	discurso (a história em sua maior parte continua a mesma de uma interação para a outra)
valorização do resultado	relacionada ao alcance dos objetivos e à busca de fichas para o conhecimento dos diversos finais
apego ao resultado	relacionada com o alcance dos objetivos e a identificação com os personagens
esforço do jogador	a busca pelos objetivos é trabalhosa, ainda que simples

E. *Passage*

Passage é um jogo sobre a vida. Em *Passage*, o protagonista, personagem do jogador, percorre um caminho durante cinco minutos – com ou sem obstáculos, com ou sem o amor de sua vida, com ou sem reconhecimento – até atingir o fim inevitável – a morte. Logo no início deste caminho, o protagonista pode conhecer uma mulher e se apaixonar. Neste caso, os dois andam sempre juntos, o que dificulta o alcançar de alguns tesouros – o caminho não permite que os dois juntos cheguem até o tesouro –, até que, depois de certo tempo, a mulher morre. O mesmo acontece com o protagonista pouco depois. Se o protagonista resolver percorrer o caminho sozinho, pode explorar o espaço – ganhando metade dos pontos que ganharia se tivesse encontrado seu amor – ou buscar os tesouros – muitos que não alcançaria se estivesse com ela – o que lhe dá mais pontos. A narrativa depende principalmente do tempo. A variável é como este tempo é dispendido já que o final – independente do placar variante – é sempre o mesmo: a morte.

Passage, de Jason Rohrer, é polemicamente categorizado como um *art game*.¹⁹⁴

Ian Bogost (2009) considera *Passage* um jogo processual, no qual “a expressão é encontrada primordialmente na experiência do jogador na medida em que esta resulta da interação com a mecânica e dinâmica do jogo, e menos (e em alguns casos, nem um pouco) nos aspectos visuais, auriculares e textuais”¹⁹⁵. Nestes jogos a história está embutida no *gameplay*: é somente por meio dele que se toma conhecimento da narrativa e da intenção do autor. No entanto, este jogo em particular exhibe um forte controle autoral a partir de um *gameplay* restrito, construindo uma narrativa no sentido tradicional, com começo, meio e fim, principalmente por meio de uma limitação temporal e de um final pré-determinado.

Passage pode ser jogado *online* sem qualquer custo para o jogador.

Sobre a interface

¹⁹⁴ A discussão sobre se jogos podem ser arte é recorrente entre os programadores e estudiosos de jogos. É uma discussão complexa que não será abordada em detalhes aqui.

¹⁹⁵ Expression is found primarily in the player's experience as it results from interaction with the game's mechanics and dynamics, and less so (in some cases almost not at all) in their visual, aural, and textual aspects.

Passage trabalha com uma interface bidimensional, muito semelhante a de um jogo de plataforma. O jogador percorre um caminho e, se escolher a parte da interface com obstáculos, desvia de uma série de blocos quadrados, uma espécie de labirinto sem monstros (Figura 34). No entanto, o caminho é simples e não há grande chance de o jogador se perder, e não há, na verdade, do que se perder, mas o que encontrar. Ao longo do caminho o jogador pode se deparar com alguns baús – que podem ou não conter tesouros. Estes baús são de mais fácil acesso se o jogador estiver sozinho, se ele estiver acompanhado, alguns serão impossíveis de alcançar. O maior perigo do jogo, todavia, é a morte, e esta é inevitável. A interface do jogo – o caminho que vai sendo percorrido pelo jogador – é restrita a uma faixa horizontal na tela. Não há muitos detalhes na aparência dos personagens, destacam-se somente seu cabelo e sua roupa. Aos poucos, ao longo do jogo, o cabelo de ambos vai mudando de cor, ficando grisalho, o do homem caindo aos poucos. Nos primeiros momentos do jogo, a visão para frente é grande e para trás restrita. Ao longo do jogo, isso vai se invertendo, à medida em que o futuro não guarda muitas novidades, mas o passado guarda muitas memórias. Perto do final (da interface e do tempo do jogo), a mulher morre, fazendo com que, alguns segundos depois, o mesmo aconteça com o homem ou o homem morre sozinho.



Figura 34. *Passage*.

Sobre a narrativa

A narrativa de *Passage* é guiada por um “grande imaginador”, neste caso, um narrador processual “implícito, extradiegético e invisível” (GAUDREAU; JOST, 1995, p.56). Não há narrativa verbal. A presença de um subnarrador externo é evidente no momento em que o homem se apaixona pela mulher e aparece um coração os unindo (Figura 35) ou quando abre um baú de tesouro e aparece uma estrela para identificá-lo (Figura 36). O meganarrador se faz presente pelo mecanismo do jogo – sua forma de pontuação que de certa forma define o que se pode fazer com a vida. Com a morte dos personagens (Figura 37), sua presença se torna inegável.



Figura 35. *Passage*.

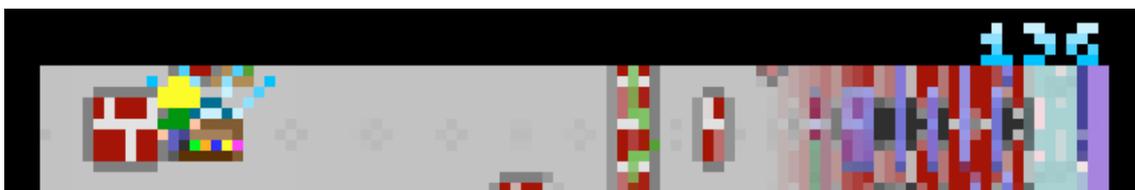


Figura 36. *Passage*.



Figura 37. *Passage*.

O tempo da história equivale ao tempo do discurso e ao tempo de leitura. Isto é, os eventos acontecem na medida em que o jogo é jogado, estritamente no presente, sem anacronias. Apesar de o final ser previamente determinado, as escolhas do jogador definem completamente o meio da narrativa, assim como seu resultado quantitativo (o placar).

A interface de *Passage* nos coloca na posição de personagem, ao mesmo tempo em que nos mostra a ação por um ponto de vista exterior ao jogo – o que faz com que a focalização seja ao mesmo tempo externa e interna. A construção dos personagens é feita a partir de suas ações e de suas características físicas. Em *Passage*, a cor do cabelo e sua ausência nos indicam um envelhecimento do personagem, por exemplo (Figura 38). O que se pode ver da interface (mais à frente, no início, e mais para trás, quando chegamos mais próximos ao final) também é um indicativo, assim como o fato de se apaixonar ou morrer logo depois de sua amada, nos mostra algo sobre sua psicologia.



Figura 38. *Passage*.

Em *Passage*, o cenário é uma interface típica de jogos de plataforma porém extremamente pixelizada, onde o importante é percorrer a interface, explorando ou buscando tesouros.

O começo, meio e fim da narrativa são obra do programador (o “grande imaginador” do *videogame*), mas se o começo e o fim são pré-determinados, o meio depende da interação do jogador com obra. Em *Passage*, essa parte da narrativa é transmitida por meio da própria jogabilidade. No entanto, o arco narrativo é predominantemente garantido por seu final fixo e pela metáfora que este carrega com ele.

Sobre as características lúdicas

As regras de *Passage* são relativamente simples, porém descobri-las é parte da experiência do jogo, é parte da experiência narrativa. A simplicidade das regras é resultado também de elas não terem grande influência sobre o final da narrativa. Todavia, sua descoberta requer atenção e um certo esforço por parte do jogador.

O jogador deve escolher uma forma de percorrer o caminho: pode explorá-lo sozinho, procurando ou não tesouros, pode explorá-lo acompanhado, procurando ou não tesouros, pode ainda ficar parado esperando o tempo passar. Na verdade, dentro das possibilidades permitidas pela interface, o jogador pode fazer o que quiser. Não há regras neste sentido. Independente de percorrer ou não o caminho, a morte chegará. A forma do seu percurso, todavia, influirá no seu *score* ao final do jogo e este, de alguma forma, valoriza sua forma de percorrer a vida. Há, portanto, uma certa equivalência de valorização entre o buscar tesouros sozinho e o explorar o caminho acompanhado.

Passage tem um resultado quantificável na medida em que o jogo contabiliza sua forma de percorrer o percurso. Sua variabilidade está relacionada a este percurso e ao passar do tempo, que faz com que o personagem fique mais velho. Todavia, o resultado final é invariável (Figura 39).

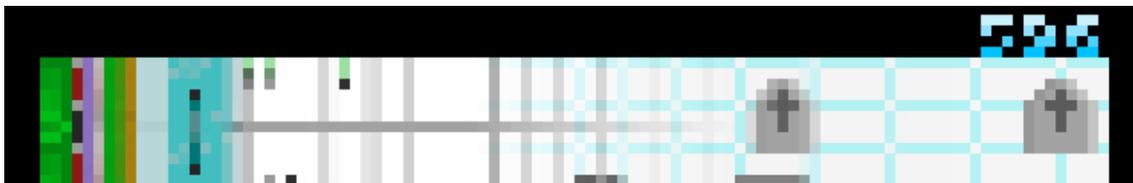


Figura 39. *Passage*.

Em *Passage*, o jogador, sem qualquer instrução prévia, não sabe que resultado está buscando, não tem objetivo determinado. Só o que o guia é seu conhecimento do prévio de jogos, que faz com que busque explorar o espaço do jogo, buscando pistas de seu funcionamento. Conseqüentemente, não tem como valorizar o resultado previamente, de uma forma ou de outra. Pode valorizar o *placar* depois de compreender suas regras de pontuação, mas não o resultado do jogo em si, já que este não muda. O apego ao resultado, porém, existe e é proporcionado pela narrativa do jogo, pelo *placar* e por sua identificação ou não com o personagem e com o tema.

A imersão no jogo é estimulada pela interface, pelo tema e pela música. O jogo trata de temas universais – vida, amor e morte – o que facilita a identificação do jogador com o personagem.

Passage é um jogo para ser experimentado, jogado mais de uma vez, de modo a descobrir seu funcionamento, sua jogabilidade, as possíveis escolhas da vida.

Em *Passage* o espaço do jogo está diretamente ligado à construção da história e a imersão se dá justamente pelo controle do caminho e das escolhas do personagem ao percorrer este caminho. A imersão é favorecida pela trilha sonora, a música triste de *Passage*. A produção é um jogo predominantemente linear e progressivo, pouco processual, na medida em que as escolhas do jogador não têm muito efeito para seu sentido final, e feito para ser jogado em solidão.

INTERFACE (CENÁRIO)

2d (imagem e som)

NARRATIVA

narrador

meganarrador + narrador externo

tempos

os três tempos são o mesmo: história=discurso=leitura

construção dos personagens	imagem e transformações criada pelos narradores
focalização	externa e interna
estrutura	3 atos (começo, meio e fim)
JOGO	
regras	regulam o caminhar da narrativa, sem apresentar objetivo
resultado	quantificável e parcialmente variável (ainda que o final seja sempre o mesmo)
valorização do resultado	ligada ao placar (está relacionada à forma como se quer viver a vida, mas não há uma verdadeira valorização do resultado já que o final é sempre o mesmo e definitivo: “Your score looks pretty meaningless hovering there above your little tombstone”).
apego ao resultado	ligado à narrativa, ao placar e à identificação com o personagem e o tema
esforço do jogador	pequeno, ligado ao objetivo de vida

F. *The Graveyard*

Graveyard é uma experiência interativa sobre a morte. Uma senhora, a protagonista, visita um cemitério e caminha até um banco, em frente a uma capela. Após um tempo observando o cemitério, a senhora senta e escuta uma música. A música – em alemão com legendas em inglês – fala de outras pessoas e sua morte. A senhora pode morrer no cemitério ou sair pela porta de entrada, ambas opções que fazem com que a narrativa/jogo/experiência termine.

The Graveyard foi criado por Auriea Harvey e Michaël Samyn do *Tale of Tales*, responsáveis por lançar em 2006 um manifesto para arte em tempo real, no qual sugerem, entre outras, coisas que

Precisamos arrancar a tecnologia de suas garras gananciosas e envergonhá-los ao produzir a arte mais impressionante a aparecer neste planeta até hoje.
(E utilizar o nome “jogo” para o que fazemos mesmo que seja inapropriado)
[...]
Primeiro passo: esqueça a exigência de fazer um jogo.
A estrutura de regras e competição do jogo é um obstáculo para a expressividade.
A interatividade quer ser livre.
[...]
Pare de fazer jogos.
Seja um autor.¹⁹⁶

¹⁹⁶ We need to rip the technology out of their greedy claws and put them to shame by producing the most stunning art to grace this planet so far.

(And claim the name “game” for what we do even if it is inappropriate.)

Segundo Bogost (2009), *The Graveyard* e o *Real Time Art Manifesto* diferem dos jogos processuais por “rejeitar regras e metas em favor de experiências e situações 3D com foco na aparência e baixa interatividade”¹⁹⁷. Todavia, *The Graveyard* apresenta ao jogador um objetivo, apesar de não dar muita escolha ao jogador sobre como alcançá-lo, enquanto *Passage*, considerado por Bogost um jogo processual, não dá ao jogador qualquer objetivo, apesar de o armar de mais escolhas e possibilidades de interação.

A versão *trial* do jogo está disponível no *site* do *Tale of Tales* gratuitamente. A versão completa, na qual a senhora pode vir a falecer, precisa ser comprada para ser experimentada (US\$5,00).

Sobre a interface

The Graveyard apresenta uma interface 3D preto e branca realista (Figura 40). Trata-se da imagem de um cemitério adentrado por uma senhora de bengala que caminha em direção a um banco, guiada pelas setas do teclado. Ainda que se veja outros caminhos, encruzilhadas, não é possível ver o que há além delas, isto é, não é possível guiar o personagem por outro caminho a não ser o em direção ao banco. Ao chegar ao banco, ainda usando as setas, é possível fazer com que a senhora sente e, então, uma música começa a tocar. Depois de ouvir a música, a senhora pode continuar sentada ou sair do cemitério. Na versão completa do jogo, há ainda a possibilidade de a senhora falecer. Na versão *trial*, a senhora deve sair do cemitério para o jogo acabar. Os sons de pássaros e trovões criam a atmosfera do jogo e, assim como a música alemã, ouvida ao sentar no banco e traduzida por meio de legendas, são fundamentais para a experiência.

[...]

Step one: drop the requirement of making a game.

The game structure of rules and competition stands in the way of expressiveness.

Interactivity wants to be free.

[...]

Stop making games.

Be an author.

¹⁹⁷ They reject rules and goals in favor of high-gloss, low-interaction 3D experiences and situations.



Figura 40. *The Graveyard*.

Sobre a narrativa

A narrativa de *The Graveyard*, assim como a de *Passage*, é guiada por um “grande imaginador” que atua como um narrador processual. A narrativa verbal se restringe à letra da música de *The Graveyard*, cuja legenda em inglês aparece no pé da interface, mas a narrativa imagética é muito clara e inevitável, desde que se escolha jogar.

Este narrador se mostra presente ao não permitir nosso passeio por outros caminhos do cemitério, por exemplo, ao limitar o momento em que a senhora pode sentar ou ao definir que a senhora deve morrer.

Em grande parte desta produção, o tempo da história equivale ao tempo do discurso e ao tempo de leitura. No entanto, no momento em que a música começa a tocar no cemitério, o tempo do discurso destoa do tempo da história: a canção conta a história do que aconteceu com pessoas próximas e conhecidas. Neste caso, podemos compreendê-la como as reminiscências da senhora sentada no banco, o que faz com que ela seja a responsável pela narração.

A focalização da produção é predominantemente externa, apesar de controlarmos os caminhos do personagem, não temos grande controle sobre seus atos. Os eventos são percebidos pela visão de um observador externo e não pelo personagem. Podemos considerar como focalização interna o momento em que a música toca, se a percebermos como algo que toca “na cabeça” da personagem.



Figura 41. *The Graveyard*.

A personagem de *The Graveyard* é construída a partir da interface (Figura 41), isto é, de suas características físicas, de suas ações e também da canção. A idade avançada da protagonista nos é evidente por sua imagem, porém também nos é dada outra indicação: seu uso da bengala e sua forma de andar. A construção da história da personagem ainda se dá pela letra da música, que o jogador pode supor ser sobre pessoas próximas a ela.

O cenário é definido por uma interface realista. O cenário de *The Graveyard* é fundamental para a compreensão do jogo, ainda que sua interface 3D não o seja.

A narrativa apresenta um começo, meio e fim pré-determinado pelo programador (o “grande imaginador” do *videogame*) e transmite essa narrativa no ato do jogar. Essa transmissão no ato de jogar é especialmente evidente na versão completa em que a morte é randômica, podendo ou não acontecer.

Sobre as características lúdicas

As regras de *The Graveyard* são simples e suas instruções estão disponíveis a qualquer momento:

You walk with her to the bench, in front of the chapel. You turn her around and let her sit down. She looks backwards to the bench when she is ready to sit. She sits.

When you are done, you walk with her back to the gate. And you both leave the graveyard to quit the game.¹⁹⁸

Essa descrição deixa claro o controle autoral do programador: “ela olha para o banco atrás dela quando está pronta para sentar” (Figura 42). Isto é, o jogador não define para aonde ela vai (seu caminho é limitado) e nem quando ela senta (ela decide isso sozinha), seu papel é ajudá-la em seu caminho e viver a experiência com ela. O jogador não define sequer se ela morre. Esta resolução é randômica.



Figura 42. *The Graveyard.*

Algumas regras, porém, só são descobertas ao longo do caminho, como o fato de não se poder conhecer nenhuma outra parte do cemitério a não ser o caminho que leva ao banco – uma regra evidentemente de interface.

Em *The Graveyard* não há quantificação, a não ser o seguir ou não das instruções do jogo. Não há outra variabilidade ou formas de quantificar este alcance. A variabilidade está restrita à morte ou não da senhora.

O jogador já tem conhecimento de antemão do resultado do jogo (na versão *trial*, pelo menos) de modo que na versão *trial*, em que não há qualquer variação, não há valorização do

¹⁹⁸ Você anda com ela até o banco, na frente da capela. Você a vira e deixa que sente. Ela olha para o banco atrás dela quando está pronta para sentar. Ela senta.

Quando você tiver terminado, você anda com ela de volta ao portão. E ambos deixam o cemitério para sair do jogo.

resultado. No caso da versão completa, o resultado pode ser uma surpresa, mas como não é um objetivo, só é valorado na medida em que é uma opção à qual se quer acesso.

O apego ao resultado é dado pela relação estabelecida com o personagem e com a narrativa. A imersão na história é estimulada pela interface 3D, pelo tema universal e pela música, que tem um papel importantíssimo nesta produção.

Em *The Graveyard*, o jogador adentra o espaço do jogo a partir de sua manipulação de um personagem, o que, junto com a trilha sonora – dos sons de pássaros e trovões à música que toca no banco – e a interface 3D, colabora para a imersão do jogador. A história é diretamente ligada ao espaço, que é parte integral da história. *The Graveyard* é um jogo progressivo, baseado principalmente em dados, e feito para ser jogado em solidão.

INTERFACE (CENÁRIO) 3d (imagem e som)

NARRATIVA

narrador	meganarrador + narrador interno (senhora)
tempos	três tempos sobrepostos: história=discurso=leitura, mas durante a canção os três tempos são distintos
construção dos personagens	imagem, ação e canção
focalização	externa e interna (se considerar música como reminiscência)
estrutura	3 atos (começo, meio e fim)

JOGO

regras	regulam o caminhar da narrativa, praticamente não dando opções ao jogador
resultado	não-quantificável e pouco variável (a variabilidade não tem relação com o esforço do jogador)
valorização do resultado	relacionada a ter acesso à morte da senhora
apego ao resultado	identificação com o personagem
esforço do jogador	restrito ao caminhar da senhora

F. *The Storyteller/I Wish I Were the Moon*

The Storyteller conta a história de três personagens, uma mulher e dois homens que se conhecem na infância. Quando crescem, algo acontece que ou os coloca uns contra os outros ou os reserva o mesmo destino – morrer. O desenrolar da história depende do que acontece neste momento, podendo significar a morte de um ou de todos e a vida feliz ou não daqueles que sobrevivem.

I Wish I were the Moon é a história de um triângulo amoroso entre um homem, uma mulher e a lua. Sua narrativa é inspirada no conto *The Distance of the Moon*, de Ítalo Calvino. Vários desfechos são possíveis para o triângulo amoroso e estes dependem da ação do jogador.

The Storyteller e *IWIwtM* são dois jogos simples que aproveitam a processualidade do meio digital para proporcionar ao jogador diversas possibilidades narrativas. Ambos foram criados pelo argentino Daniel Bermengui e estão disponíveis sem qualquer custo em seu blog Ludomancy.com. Diferente de *Passage* e *The Graveyard*, *The Storyteller* e *IWIwtM* estimulam a exploração da processualidade e do *gameplay* do jogo na busca de variações. Essas variações são todas pré-programadas, o que diminui sua intensidade processual, de modo a formar um arco narrativo ideal, mas ainda assim dão liberdade de escolha ao usuário, se assemelhando mais a um jogo tradicional. *IWIwtM* é inspirado no conto *The Distance of the Moon* de Ítalo Calvino sobre um esquisito triângulo amoroso. *The Storyteller*, por sua vez, é uma “linha do tempo dividida em vinhetas. É uma história interativa sobre três personagens e suas escolhas na vida no contexto de um faz de contas. Você pode mexê-los em suas vinhetas para mudar seus papéis e o que fazem a respeito dele”¹⁹⁹ (BERMENGUI, 2008b).

Sobre a interface

Ambas as interfaces são bidimensionais, simples e, assim como *Passage*, muito pixelizadas.

Em *The Storyteller*, a interface é dividida em três retângulos horizontais que correspondem aos três momentos da narrativa (começo, meio e fim) (Figura 43). A interação consiste em mexer os personagens com o *mouse*, colocando-os em posições(=ações) diferentes de modo a alterar o curso da história. A maior parte do cenário da história é fixo, de modo que o usuário só tem controle sobre os personagens, algumas nuvens e uma lápide, quando esta aparece. Todavia, só o controle sobre os personagens tem o poder de mudar a história, de modo que as outras mudanças só afetam o discurso. Assim como em *Passage*, a interface de *The Storyteller* é pixelizada.

¹⁹⁹ Timeline, split into vignettes. It's an interactive story about three characters and their choices in life in the context of a fairy tale. You can move them around in their vignettes to change their roles and what they do about it.



Figura 43. *The Storyteller*.

IWIwtM também apresenta uma interface bidimensional pixelizada. Todavia, apresenta um cenário único com o qual se pode interagir a partir de instantâneos. Ao jogador é dada a possibilidade de fotografar um personagem ou objeto e colocá-lo em outro lugar ao clicar. O reorganizar dos personagens e sua interação com os outros elementos que compõem o cenário resultam em oito diferentes histórias.

Ambos apresentam personagens semelhantes, tratando de triângulos amorosos.

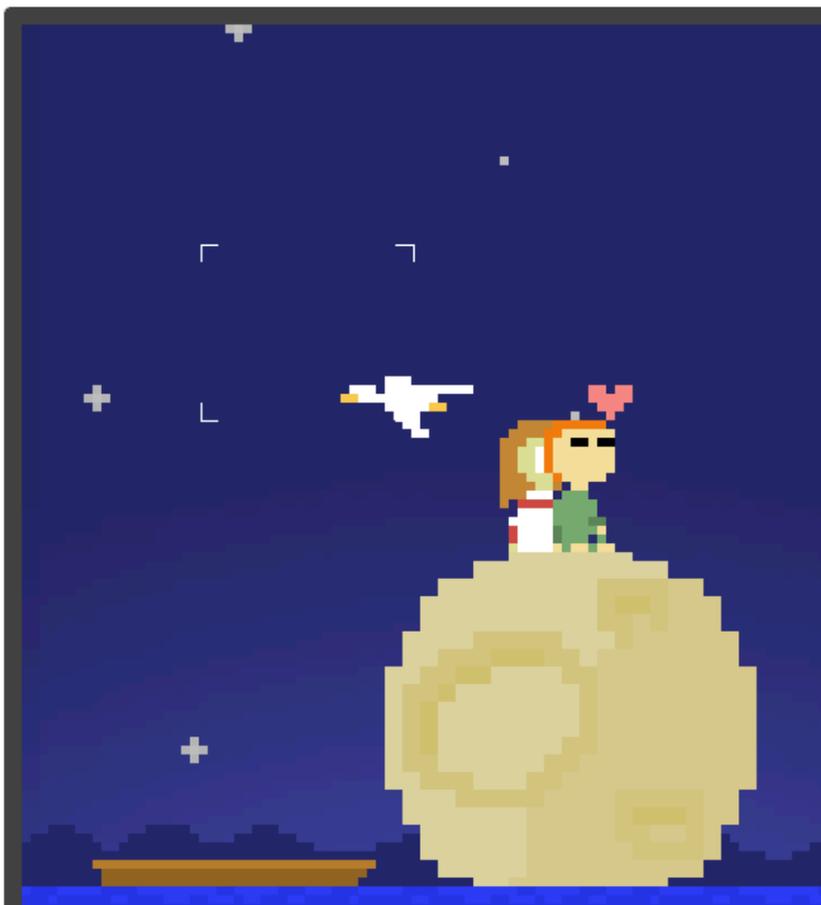


Figura 44. *ITwtM*.

Sobre a narrativa

The Storyteller contém si os elementos principais da combinação ideal entre narrativa e jogo: conta uma (ou várias) história(s) a partir da processualidade e interatividade do jogo.²⁰⁰ Em *The Storyteller* o (sub)narrador verbal se faz presente a partir das indicações dos quadrinhos: Once upon a time...; When they grew up...; The end (ver Figura 42). O meganarrador, o narrador processual, determina como e a que partes da história temos acesso. Há uma simultaneidade de eventos em *The Storyteller* impossível de ser viabilizada na narrativa impressa. Três momentos diferentes da história são mostrados simultaneamente, de modo que a modificação de um, implica, imediatamente, a modificação de outro. Há discurso em duas medidas: primeiro, o programador decide o que será mostrado e que interação será permitida; segundo, se alteramos o momento “Once upon a time...” e, imediatamente, sem precisar passar pelo momento “When they grew up...” temos consciência do momento “The end”, isto equivaleria a um *flashforward*, uma

²⁰⁰ *The Storyteller* está no limite da tendência ao drama interativo na medida em que envolve o controle de vários personagens, ao invés de um só. Essa diferença será fundamental para a *performance* do jogador, como será visto no capítulo 4.

anacronia do discurso. Ademais, a frequência do discurso é padrão, dando aos três momentos o mesmo intervalo de tempo, um intervalo no espaço, na verdade.

Em *IWIwtM*, o narrador verbal também é explícito na medida em que nos traduz o significado de cada história e nos indica que ainda temos mais a seguir (Figura 45). Assim como em *The Storyteller*, o grande imaginador é implícito, determinando não só o que é visto e ouvido, como o que se pode ou não fazer. A diferença principal entre *The Storyteller* e *IWIwtM* é que a narrativa do segundo não é imediatamente percebida, mas requer um tempo (ainda que curto) para ser percorrida.

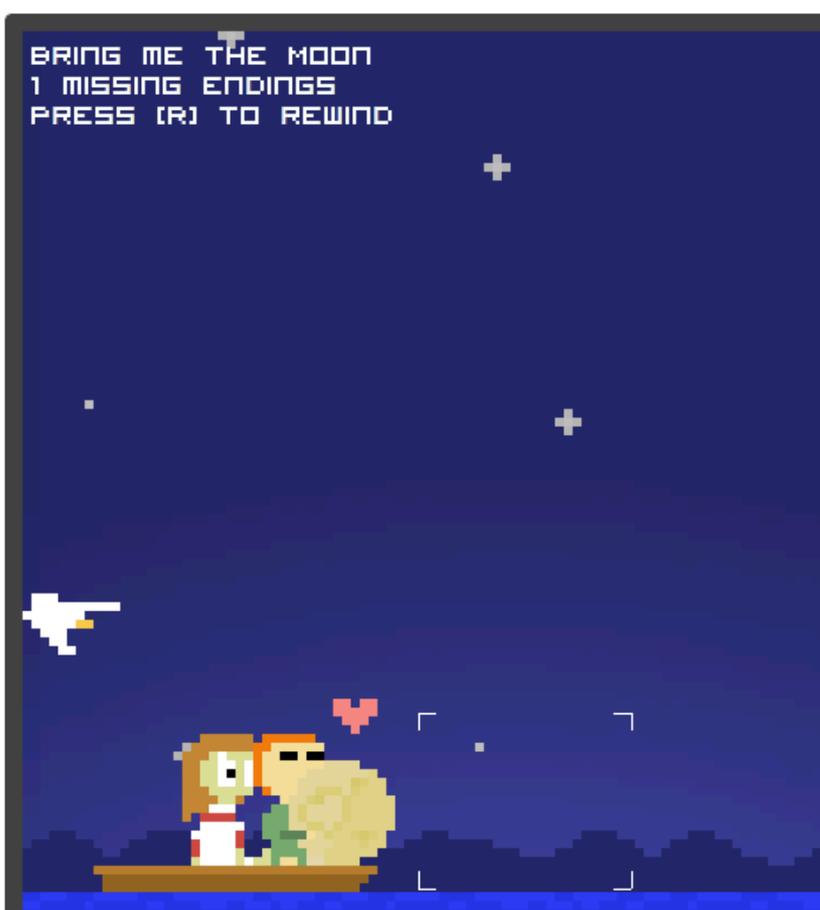


Figura 45. *IWIwtM*.

Em *The Storyteller*, a construção de personagens se dá, principalmente, a partir de esteriótipos. A menina (princesa) seqüestrada é salva (ou não) por seu amor (príncipe guerreiro). Suas qualidades são definidas a partir de suas ações: a princesa pode ser corajosa, pegando a espada para defender seu amor; os apaixonados podem ser fracos e não conseguir se salvar; e assim por diante (Figura 46).



Figura 46. *The Storyteller*.

Em IWIwtM, a construção dos personagens não varia com sua ação, somente o desenrolar da história em si. A menina é sempre apaixonada pelo menino, apaixonado pela lua. Os diversos finais colocam os personagens em diversos humores, mas não conseguimos perceber mudanças em sua personalidade. Parte dessa constância se deve ao fato de as diferentes versões da história parecerem estar mais ligadas à disposição dos personagens e objetos na tela do que a suas ações, isto é, em função da interface fotográfica não nos sentimos como os personagens,

mas como observadores externos capazes de reorganizar o espaço do jogo. Em IWIwtM também temos controle de todos os personagens, inclusive da lua e das gaivotas.

O cenário de IWIwtM é composto de um só plano, no qual alguns objetos podem ser remanejados. *The Storyteller* apresenta três planos que sofrem variações de cores relacionadas ao desenrolar da trama. Ambas narrativas estão intrinsecamente ligadas ao cenário, na medida em que sua narrativa é contada por meio dele e por meio da disposição dos personagens nele.

A focalização de ambas as narrativas é externa, mas isso não impede que haja identificação com os personagens, especialmente em *The Storyteller*.

Ambas as histórias apresentam vários arcos narrativos em três atos e a graça dos jogos é justamente a experimentação a partir dessas variações. Todavia, ao jogador sempre é apresentada uma narrativa completa. Isto é evidente tanto pelos estágios narrados em *The Storyteller*, quanto pelos finais oferecidos em IWIwtM.

Sobre as características lúdicas

Corvus Elrod em *Man Bytes Blog* defende que o *gameplay* precisa ser usado em conjunto com o controle autoral de modo a criar um jogo narrativo sem um enredo vago: “nós podemos dar mais controle ao jogador em sua experiência de participar da narrativa, enquanto ainda mantendo um controle autoral sobre o enredo”²⁰¹ (2009). É isso que Daniel Bermengui parece estar tentando viabilizar, de forma muito simples, com estas duas produções.

Em ambas as produções, a narrativa é expressa por meio da utilização das regras: mexer os personagens no primeiro ato de *The Storyteller*, resulta em modificações no segundo e terceiro atos; mover os personagens ou os objetos em IWIwtM cria diferentes desenrolares para a história em questão. Na primeira produção, os objetivos do jogo partem do jogador, isto é, do final que ele gostaria de ver acontecer. Em IWIwtM, o objetivo parte mais do narrador, isto é, do jogo em si, sendo, principalmente, a descoberta de todos os finais possíveis. Em ambas as produções os resultados são claramente variáveis, ainda que em *The Storyteller*, não seja quantificável (Figura 47). Esta ausência de quantificação está ligada à inexistência de um final previamente almejado. Apesar de IWIwtM não ter microobjetivos guiando cada narrativa, tem um macroobjetivo: descobrir todas as variações narrativas, todos os finais (Figura 48).

²⁰¹ We can grant the player more control over their experience of participating with the narrative, while still retaining authoritative control over the plot.



Figura 47. *The Storyteller.*

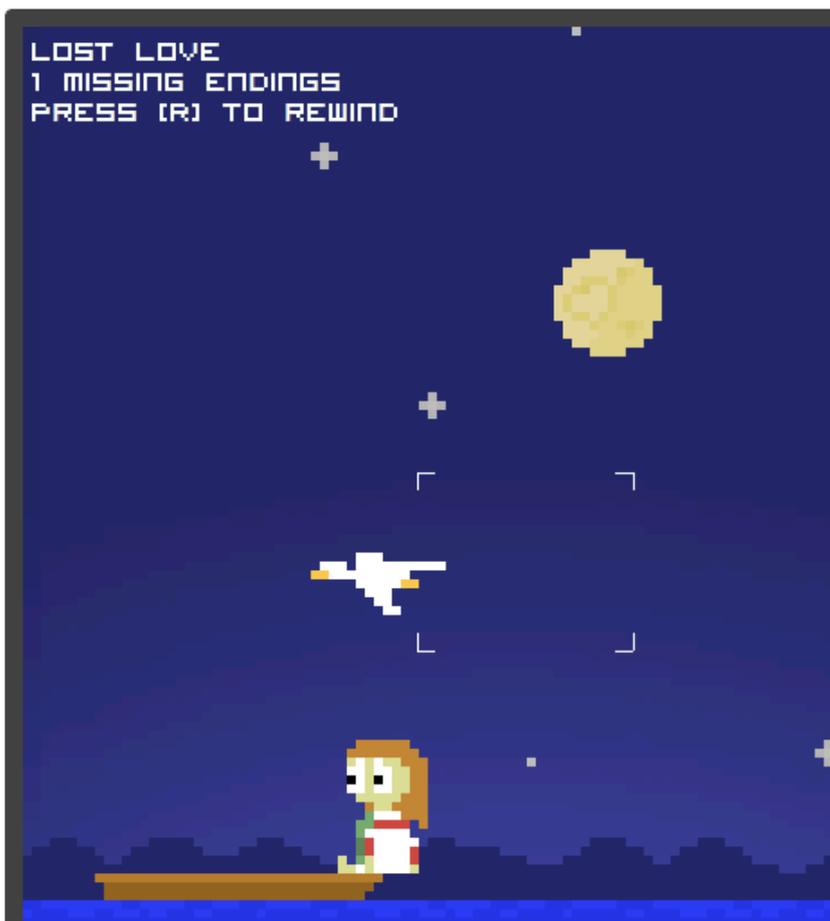


Figura 48. IWIwtM.

Em *The Storyteller*, não há a possibilidade de vitória ou derrota, ainda que havendo imersão haja uma valorização do resultado almejado pelo jogador. O jogador se esforça para conseguir um final desejado, isto é, o final que, a partir da narrativa que o é apresentada, ele desejaria. No entanto, não sabe sequer se este desenrolar é viável. Em IWIwtM existe uma quantificação em relação à quantidade de finais experimentados. Como o número de possibilidades disponíveis é avisado ao jogador, a experiência pode ser considerada quantificável na medida em que este busca conhecer todos os finais possíveis, e, conseqüentemente, seu alcance valorizado.

Ambos os jogos contam uma história a partir do espaço da narrativa. Ambos convidam o jogador a adentrar o espaço a partir de sua possibilidade de mover os personagens. *The Storyteller*, ao permitir a movimentação direta do personagem, favorece a imersão do jogador no mundo, enquanto IWIwtM, por sua interface fotográfica, dá ao jogador um papel de observador externo, daquele que manipula e assiste à distancia. Tanto *The Storyteller* quanto IWIwtM são processuais, ainda que *The Storyteller* seja mais emergente do que o segundo: “O que é interessante nesta

experiência [The Storyteller] é a imediatez da causalidade: você pode ver instantaneamente como as escolhas que você faz afetam o futuro, então o custo de fazer experiências com a história é quase nulo. Alguns finais que você poder conseguir são engraçados e não programados especificamente na lógica do jogo”²⁰² (BERMENGUI, 2008b). Em IWIwtM, por sua vez, “as opções não são emergências, mas praticamente programadas rigidamente, e só há algumas delas”²⁰³ (BERMENGUI, 2008a).

	The Storyteller	IWIwtM
INTERFACE (CENÁRIO)	2d (imagem e som)	2d (imagem e som)
NARRATIVA		
narrador	meganarrador + subnarrador externo	meganarrador + subnarrador externo
tempos	tempo da história=tempo do discurso tempo da leitura às vezes equivale ao tempo da história, mas simultaneamente destoa dos dois (a história e o discurso ficam prontos antes da leitura)	tempo da história=tempo do discurso=tempo da leitura
construção dos personagens	imagem dos personagens, estereótipos e ações	imagens e conhecimento da história original
focalização	externa	externa
estrutura	3 atos (começo, meio e fim)	3 atos (começo, meio e fim) (várias vezes)
JOGO		
regras	regras para a criação narrativa, sem objetivos pré-determinados	regras para obter objetivo determinado (conhecer os 8 finais)
resultado	não-quantificável, variável	quantificável e variável
valorização do resultado	depende da identificação do personagem e de um objetivo que o jogador se proponha a alcançar	ligado ao objetivo de encontrar os diversos finais
apego ao resultado	depende da identificação do personagem	ligado ao objetivo
esforço do jogador	quase inexistente	busca dos finais

²⁰² The interesting thing about this experiment [The Storyteller] is the immediate causality: you can see instantly how the choices you make affect the future, so the cost of experimenting with the story is almost zero. Some of the endings you can get are funny and not hardcoded into the game logic.

²⁰³ The options are not emergent, but pretty much hardcoded, and there's only a few of them.

G. *Façade*

Grace e Trip, um casal, convidam um(a) velho(a) amigo(a) que não vêem há muito para uma visita. Ao chegar na casa de Grace e Trip, o casal começa a mostrar suas inseguranças – também relacionadas com este(a) amigo(a) (o jogador) – e a discutir sobre a decoração da casa, a viagem para a Itália, os sogros etc. O jogador pode tentar ajudar Grace e Trip a se entenderem ou estimular o desentendimento. De qualquer forma, em determinado momento, o(a) amigo(a) é convidado a ir embora.

De acordo com Andrew Stern e Michael Mateas (2009), criadores da experiência, “*Façade* é um protótipo de drama interativo, um novo gênero de entretenimento interativo focado na história e no personagem”²⁰⁴. *Façade* ganhou o prêmio do Grand Jury no Slamdance Indie Games Festival de 2006.

Façade pode ser baixado gratuitamente a partir do *site* interactivestory.net.

Sobre a interface

Façade apresenta uma interface tridimensional interativa, na qual o usuário pode interagir através de movimentos – usando as setas do teclado para percorrer o espaço do jogo –, clicando nos personagens ou objetos – para pegar ou soltar um copo (Figura 49), abraçar ou beijar Grace ou Trip – (Figura 50), ou por meio de linguagem verbal – digitando suas falas via teclado (Figura 51). Grace e Trip também interagem com objetos e se movem pela casa, além de se comunicar com o jogador por meio de linguagem falada.

²⁰⁴ *Façade* is a prototype of interactive drama, a new genre of character and story-intensive interactive entertainment.

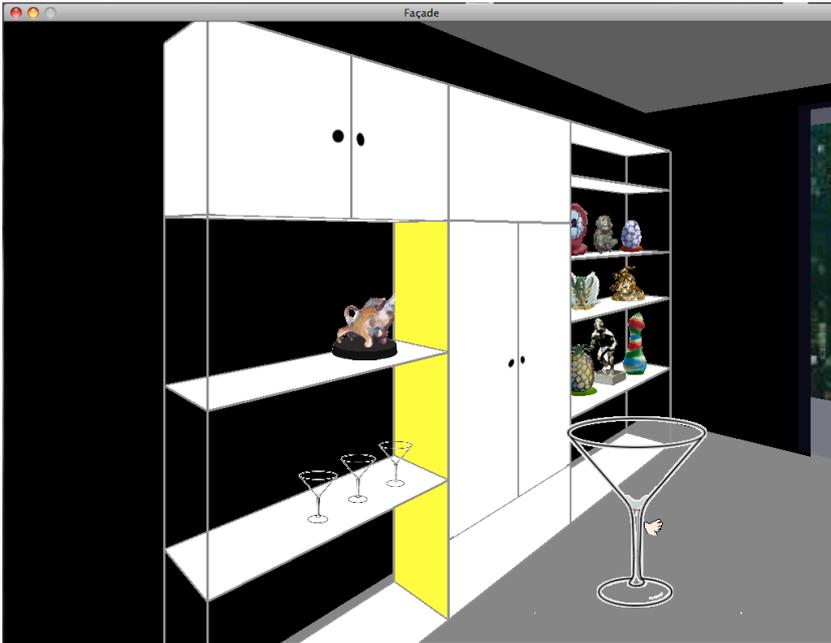


Figura 49. Façade.

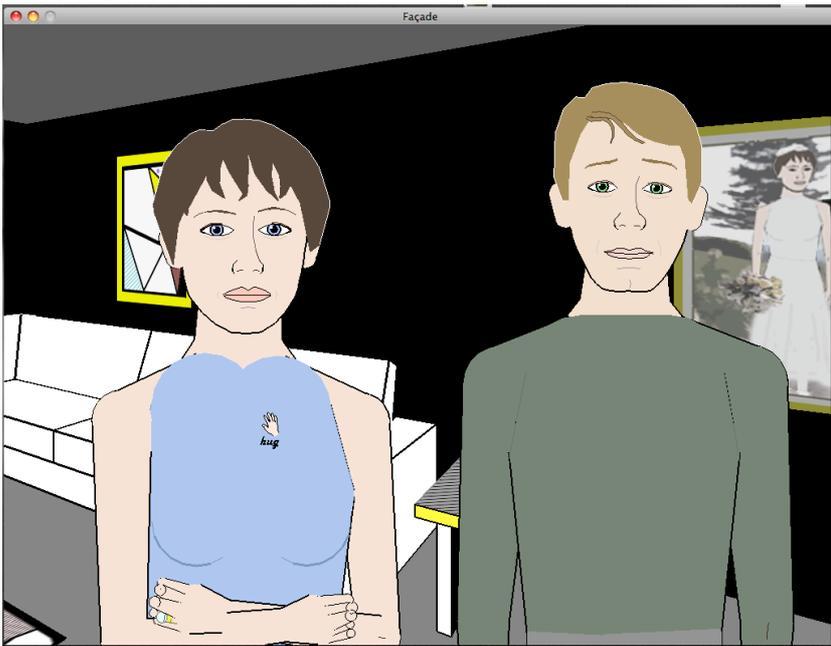


Figura 50. Façade.

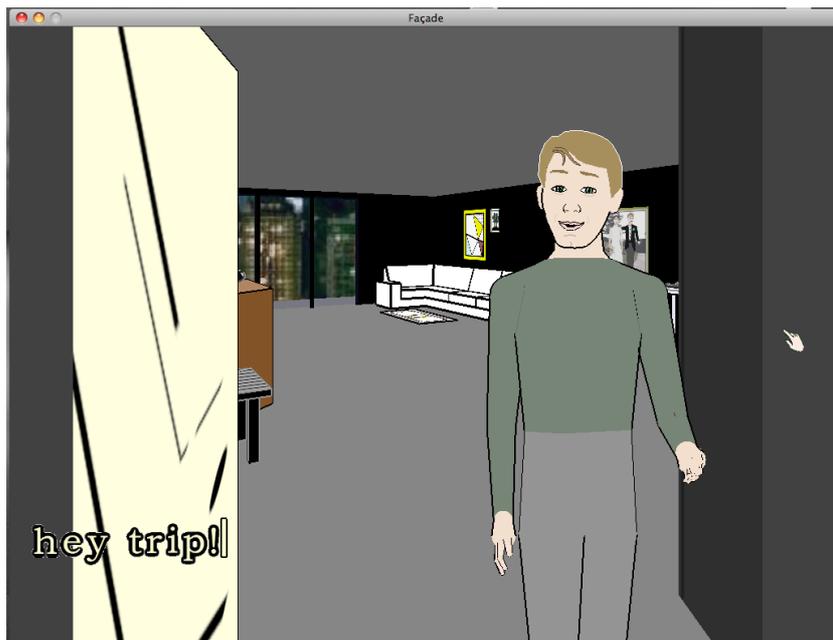


Figura 51. *Façade*.

O grande diferencial – e a grande limitação – de *Façade* é justamente sua interface. A liberdade que é dada ao usuário não só de percorrer o espaço, mas, mais importante, de “dizer o que quiser” é muito diferente das opções de fala disponíveis no menu de *Masq* ou *DHSGiT*, por exemplo. No entanto, esta liberdade traz uma limitação: nem sempre o sistema consegue “entender” o que o jogador diz, às vezes respondendo de forma esquisita ou sem relação explícita com o comentário do jogador. Esta limitação é técnica, relacionada com o sistema de inteligência artificial desenvolvido (ainda que este seja muito próximo do que há de mais avançado nesta área no momento). Todavia, as falas de Grace e Trip são sempre usadas visando guiar a narrativa em um determinado caminho, ainda que esse caminho, em certo grau, seja moldado pelo jogador. Essa restrição funciona como a última opção de Crawford (ver Capítulo 2) para direcionar o participante sem colocar em jogo seu sentimento de livre-arbítrio: quando o sistema avisa ao usuário da inadequação de sua ação. Esse tipo de restrição (os *constraints* a que se refere Brenda Laurel, 1991) provavelmente continuaria mesmo com o desenvolvimento de um sistema de inteligência artificial mais avançado. Porém, outras soluções poderiam ser dadas para melhor delimitar os caminhos narrativos, como vimos anteriormente com Crawford (2005).

Independentemente das limitações, em matéria de interface, *Façade* é o mais próximo que existe de uma interação direta e livre com outros personagens.

Sobre a narrativa

Segundo Gaudreault e Jost (1995),

o que opõem a história ao discurso não é tanto uma fronteira absoluta quando o feito de que se percebe, de maneira variável, aquele que fala nos enunciados que pronuncia. Naturalmente, percebo melhor esta presença em um enunciado como “Durante muito tempo dormi cedo” [...] do que em uma narração histórica do tipo “Napoleão morreu em Santa Helena”, mas não é menos garantido que este último enunciado implica, pelo simples feito de que está narrado no passado “uma anterioridade da história sobre a narração” (Genette²⁰⁵, 1972, p. 225), e, portanto é uma instância narradora²⁰⁶ (p.49).

Apesar de não percebermos um narrador verbal, em *Façade*, ainda que a presença do grande imaginador processual seja entendida como certa, Trip e Grace, repetidamente narram eventos passados como sua viagem para a Itália, a última vez que viram o jogador, seu casamento etc., o que nos leva a perceber a existência de um discurso que se distingue da história. O tempo do discurso equivale ao tempo da leitura, no momento da participação do jogador. No entanto, grande parte do discurso – as falas de Grace e Trip – está montada previamente e é oferecida independente de sua interação.

No entanto, ainda que o jogador interfira superficialmente no discurso, grande parte da história dá a impressão de ser imutável. O tempo da história equivale em alguns (poucos) momentos ao tempo do discurso e da leitura quando a interação do jogador parece alterá-la de alguma forma. O jogador pode escolher ser uma mulher ou um homem o que causa uma reação diferente de Grace e Trip, porém intercambiável.

A construção dos personagens se dá a partir de suas falas. Percebe-se que Grace, por exemplo, é insegura sobre seus talentos de decoração e que Trip ressentido o fato de Grace não ter curtido tanto quanto ele a viagem à Itália.

A focalização da narrativa é em primeira pessoa, pelos olhos do visitante, o jogador, o mesmo caso de *Masq*. No entanto, só o que se sabe sobre o avatar do jogador é o sexo – é escolhido por meio do nome do jogador – e que em algum momento do passado conheceu Grace e Trip. Ao longo da história parece evidente que os três estiveram envolvidos em alguma espécie de triângulo amoroso.

²⁰⁵ Genette, Gérard, *Figures III*, Paris, Seuil, 1972 (trad.cast.: *Figuras III*, Barcelona, Lumen, 1989).

²⁰⁶ ... lo que opone la historia al discurso, no es tanto una frontera absoluta cuanto el hecho de que se perciba, de manera variable, el que habla en los enunciados que pronuncia. Naturalmente, percibo mejor esta presencia en un enunciado como “Durante mucho tiempo me he acostado temprano” [...] que en un relato histórico del tipo “Napoléon murió en Santa Elena”, pero no es menos cierto que este último enunciado implica, por el simple hecho de que está narrado en pasado, “una anterioridad de la historia sobre la narración” (Genette, 1972:225), y por lo tanto es una instancia relatora.

A narrativa apresenta um começo, meio e fim a partir de restrições dadas ao leitor pelas ações do personagem, como no momento em que Trip resolve mostrar ao jogador a porta de casa (Figura 52).



Figura 52. *Façade*.

Sobre as características lúdicas

As regras de *Façade* vão sendo descobertas pelo jogador à medida em que transcorre a narrativa. Imediatamente, o jogador percebe que pode interagir a partir de cliques, usando o mouse para bater na porta ou abraçar Trip quando este o recebe, por exemplo. Logo após,

aprende que pode falar com os personagens por meio do teclado ou explorar o espaço por meio das setas. No entanto, ao experimentar usar falas fora do contexto, o jogador perceberá rapidamente suas limitações: o não reconhecimento das frases que serão ignoradas e respondidas com algo que leve a narrativa adiante, muito como no caso de ELIZA.

O resultado de *Façade* é pouco quantificável: ainda que se possa estar mais perto de ajudar ou de separar Grace e Trip, o resultado final da interação na vida do casal não é conhecido. A variabilidade também é restrita, resultando nos mesmos assuntos e em falas parecidas, intercambiáveis entre Grace e Trip dependendo de o visitante ser do sexo masculino ou feminino.

Todavia, a interação é interessante, especialmente pela liberdade que a linguagem natural permite ao leitor. A valorização do resultado depende da identificação do jogador com o casal ou com algum dos dois em particular. Deste modo, o esforço do jogador está ligado à sua vontade de tentar uni-los ou separá-los.

O apego ao resultado do jogo está ligado à imersão do personagem no jogo que se dá a partir de sua interação com o espaço e os outros personagens, sendo favorecido pela focalização em primeira pessoa, usualmente fazendo com que o jogador escolha entre ajudar ou atrapalhar Grace e Trip, empenhando-se em seu propósito.

Assim como nas outras produções analisadas, as conseqüências da produção estão relacionadas ao grau de suspensão da incredulidade efetuada pelo jogador, como será visto mais adiante.

O jogo é a própria narrativa e as armas do jogador são suas palavras e as ações permitidas pela interface de *Façade*.

Façade claramente oferece ao jogador um espaço a ser adentrado e transforma este espaço em parte da construção da história. Quando Grace fica brava com Trip e seu visitante, por exemplo, ela se recolhe à cozinha, ou olha pela janela, ignorando ambos. O apartamento e sua decoração fazem parte da briga do casal, assim como fotografias na parede são utilizadas para puxar assunto. O mesmo com o bar, usado para preparar a bebida para o jogador.

A narrativa de *Façade* é processual, mas seus processos são limitados por uma base de dados restrita em termos de palavras e assuntos reconhecidos. No entanto, *Façade* tem certas características a se almejar na construção de uma narrativa interativa mais complexa, com alto grau de imersão.

Assim como as outras produções analisadas, *Façade* foi feito para ser aproveitado solitariamente diante de um computador.

INTERFACE (CENÁRIO) 2d (texto), 3d (espaço do jogo)

NARRATIVA

narrador	meganarrador + narrador (interno)
tempos	o tempo da história equivale em alguns (poucos) momentos aos tempos do discurso e da leitura, quando a interação do jogador parece alterar a história de alguma forma. O texto do discurso equivale ao tempo da leitura toda vez que o jogador interage.
construção dos personagens	imagem e falas dos personagens
focalização	interna (pelos olhos do personagem)
estrutura	começo, meio e fim (ainda que o fim seja indefinido)

JOGO

regras	limitam a interação: são regras de interface não relacionadas à obtenção de um objetivo
resultado	pouco quantificável e pouco variável
valorização do resultado	depende de um objetivo estabelecido pelo jogador
apego ao resultado	depende da identificação do jogador com os personagens
esforço do jogador	pequeno e pouco reconhecido, isto é, suas tentativas não causam impactos visíveis na narrativa

3.2. Considerações gerais sobre as produções analisadas

Percebe-se que, em maior ou menor grau, todas as produções analisadas possuem características narrativas e lúdicas.

A existência de um meganarrador mostra-se uma constante em todas as produções – uma espécie de exigência do meio digital – equivalente ao grande imaginador cinematográfico, mas atuando não só por meio de imagens, como também, e principalmente, por meio de processos e regras. A existência deste narrador está relacionada à característica processual do computador, isto é, à sua capacidade de “executar uma série de regras” (MURRAY, 1998, p.71). Todas as produções analisadas possuem regras de interface. É por meio delas que se torna possível a interação do jogador com a produção. Estas regras são intrínsecas a qualquer produção digital.

No entanto, veremos logo a seguir a diferença entre estas regras de interface e as regras que definem o esforço do jogador rumo a um objetivo. Para que estas existam, é necessário que o objetivo exista e que haja alguma incerteza em relação ao seu alcance. Quando o objetivo é fruto da vontade do próprio jogador, o caso de algumas produções analisadas, as regras de interface podem se transformar em regras do jogo.

A existência de objetivo está ligada tanto à valorização do resultado, quanto ao apego a este e ao esforço do jogador. O jogador se esforça na busca de um resultado, sem este objetivo, o esforço se restringe ao funcionamento da interface.

A existência de discurso e de narradores externos nestas produções são vistas como uma surpresa diante de este ter sido um dos mais fortes argumentos dos ludólogos para estabelecer a separação entre jogos e narrativas. Todavia, percebe-se que, nas produções que se assemelham mais a jogos, apesar da existência de um narrador, o tempo do história, do discurso e da leitura se aproximam, de modo o narrador serve praticamente como um “tradutor” simbólico (o caso do coração em *Passage*, por exemplo).

As focalizações variam de internas para externas, mesmo quando o(s) personagem(ns) é controlado pelo jogador. Em algumas produções, apesar deste controle, o jogador é colocado claramente fora do espaço do jogo, controla o personagem como se este fosse um fantoche e não como se este fosse seu papel, implicando em uma focalização externa. Em outros momentos, ainda que a focalização da interface seja externa, tudo é visto pelos olhos do personagem, de modo que pode-se argumentar uma focalização interna.

Por último, percebe-se que a estrutura de começo, meio e fim é comum a todas as produções analisadas. O que varia é, principalmente, a forma como esta estrutura é viabilizada. Para melhor compreendermos esta questão, cabe analisarmos mais a fundo a questão das regras e dos objetivos.

Feita a análise destas duas vertentes históricas e de diversas produções a elas associadas, cabe analisarmos, de uma forma geral, como cada uma constrói sua narrativa e se aproxima ou se afasta do conceito fechado de *game* ou da definição abrangente de *play*, ou ainda das produções narrativas fixas. Isso será feito a partir de uma análise dos conceitos de *ludus* e *paidia* e sua aplicação em relação às produções digitais.

3.3. *Ludus/paidia*

Frasca (1999), em uma tentativa de discutir as semelhanças e diferenças entre jogo e narrativa, redefine dois termos discutidos por Roger Caillois em *Os jogos e os homens* (1994). Além de dividir os jogos em quatro categorias – *agon* (competência), *alea* (azar), *mimicry* (simulacro) e *ilinx* (vertigem) –, Caillois os divide também em um outro eixo cujas extremidades são *ludus* e *paidia*.

Caillois (1994) argumenta que regras são parte fundamental dos jogos e fazem parte de sua natureza quando “esse adquire [...] uma existência institucional” (p.64). Porém, segundo o autor, sua gênese está sempre marcada por um sentimento libertário:

na origem do jogo reside uma liberdade primordial, uma necessidade de relaxamento e, em geral, de distração e fantasia. Sua capacidade primária de improvisação e alegria, a que chamo *paidia*, se conjuga com o gosto pela dificuldade gratuita, a que proponho chamar de *ludus*, para chegar aos diferentes jogos [...] (p.65)

Paidia, portanto, se refere às “manifestações espontâneas do instinto do jogo [...] cujo caráter improvisado e descomposto segue sendo a essência, se não sua única razão de ser”. (1994, p.66) Exemplos de *paidia* são corridas não-regulamentadas, brincadeiras de faz-de-conta, carrosséis etc. Quando, em determinado momento, vão sendo adicionadas dificuldades, convenções, técnicas e utensílios a esse jogo, ele muda de esfera, tornando-se *ludus*: “O *ludus* propõe ao desejo primitivo de [...] divertir-se uns obstáculos arbitrários, renovados perpetuamente; inventa mil ocasiões e mil estruturas onde se satisfazem o desejo de relaxamento e a necessidade que o homem tem de poder se liberar” (1994, p.74).

A *paidia* para Caillois é um elemento originário do jogo, um momento em que ele não tem regras ou objetivos senão a própria diversão e distração. O *ludus*, por sua vez, se desenvolve a partir da *paidia*, com a criação de dificuldades, obstáculos e regras mais bem definidas.

A partir dos termos de Caillois e sua suposta relação com os termos da língua inglesa *play* (*paidia*) e *game* (*ludus*), distinção não tão clara na língua portuguesa, Frasca (1999) redefine esses conceitos tendo como base o *insight* do filósofo Andre Lalande em seu Dicionário Filosófico. Para Frasca (1999):

Paidia é a “prodigalidade de atividade mental ou física sem nenhum objetivo útil imediato ou objetivo definido e cuja única razão de ser é baseada no prazer experimentado pelo jogador”; e

Ludus é “um tipo particular de *paidea*, definido como ‘uma atividade organizada sob um sistema de regras que define uma vitória ou derrota, um ganho ou uma perda’”.

Duas variáveis podem ser destacadas das definições de *paidia* e *ludus* em relação à forma do jogo: sua regulamentação – a existência ou não de regras – e sua indeterminação – a existência ou não de objetivo. Essas categorias não são estanques, mas gradativas.

Consideramos regras, aquilo que é permitido dentro daquilo que é possível. Segundo Caillois (1994),

muitos jogos não implicam regras. Deste modo, não existem, pelo menos fixas e rígidas, para jogar “a las muñecas”, soldado, polícia e ladrão, cavalo, locomotiva, avião e, em geral, jogos que supõem uma livre improvisação e cujo principal atrativo deriva do prazer de representar um papel, de comportar-se como se fosse alguém distinto ou, inclusive, uma coisa distinta, por exemplo, uma máquina²⁰⁷ (p.35).

Para Caillois, nestes casos, a ficção substitui as regras, cumprindo a mesma função, assim como qualquer regra cria uma ficção. A categoria “mimicry”, todavia, não é desregrada em sua totalidade: peças de teatro, por exemplo, pertencem à categoria *ludus* na medida em que têm como objetivo se fazer passar por outro, convencendo disso o espectador.

O caminho da *paidia* ao *ludus* envolve o aparecimento de “convenções, técnica e utensílios” (p.68).

As produções digitais envolvem mediação, envolvem utensílios e técnicas e formas de utilizar sua caixa-preta, isto é, estabelecem regras – ou ainda que não as estabeleçam, é de qualquer forma necessário descobri-las – para sua interação. Como foi visto, todas as produções consideradas apresentam uma interface que deve ser manipulada de uma maneira específica. Em alguns casos seria possível manipulá-la de outra forma, mas isso não permitiria o vivenciar ideal da experiência. No entanto, ainda que tenham regras que regulem a interface – e, por consequência, a produção só pode ser por elas acessada – algumas produções não possuem objetivos pré-determinados, outras possuem vários a ser escolhidos pelo jogador, e outras ainda possuem um único.

As regras podem ser entendidas como limitações ou permissões (JUUL, 2005). Ao mesmo tempo em que limitam o que o jogador pode fazer, também dão significado àquilo que ele faz, muito como a ficção. As regras do jogo e seu objetivo estão interligados, isto é, as regras existem como forma de exigir o esforço do jogador na obtenção de um resultado. Na definição de jogos de Juul, o objetivo está relacionado à valorização do resultado, isto é, ao fato de em um jogo um resultado – a obtenção de seu objetivo – ser melhor do que outro.

A forma de interagir com a interface é uma regra, mas é necessário que existam várias formas possíveis de interagir com a interface para que esta forma necessária se qualifique como uma regra: “O jogo consiste na necessidade de encontrar, de inventar imediatamente uma resposta *que é livre dentro dos limites das regras*. Essa liberdade do jogador, esta margem concedida a

²⁰⁷ Muchos juegos no implican reglas. De ese modo, no las hay, o cuando menos no fijas y rígidas, para jugar a las muñecas, al soldado, a policías y ladrones, al caballo, a la locomotora, al avion y, en general, a los juegos que suponen una libre improvisación y cuyo principal atractivo se deriva del placer de representar un papel, de comportarse como si se fuera alguien distinto o incluso una cosa distinta, por ejemplo, una máquina.

sua ação é essencial para o jogo e explicar em parte o prazer que suscita²⁰⁸ (CAILLOIS, 1994, p.34).

Em função da processualidade característica do computador e da necessidade de traduzir os 0s e 1s que estabelecem seu funcionamento em uma interface palatável ao usuário, um controle autoral mínimo é condição de qualquer produção. Isto é, toda e qualquer produção do meio digital exige uma interação do fruidor com, no mínimo, uma caixa-preta, seja a do computador ou a do console, no caso das narrativas lúdicas e dos jogos. Acima da caixa-preta do computador encontra-se uma interface, seja ela a *www*, a interface gráfica do programa operacional ou o *software* do jogo. Esta interface foi programada por alguém – chamemos de programador ou meganarrador – que de alguma forma limita o que o usuário é capaz de fazer naquele espaço. Esta limitação pode ocorrer em várias intensidades e formas.

Por exemplo, para ler um livro é necessário percorrer as linhas e virar as páginas. Todavia, a leitura do livro só é possível se percorrermos as linhas e virarmos as páginas, de modo que essa regra não nos permite qualquer liberdade para atingir nosso objetivo, isto é, não envolve qualquer incerteza em relação ao resultado final. Ainda que a leitura fora de ordem seja uma possibilidade, no caso de um livro de literatura, esta raramente é uma opção e a interação com a interface é o que Aarseth (ano) chamaria de trivial. O mesmo seria o caso de um hipertexto em que só há continuamente um *link* a seguir e basta apertá-lo para ter acesso a uma nova parte da história.

Portanto, a existência ou não de regras não é suficiente para categorizarmos essas produções como *ludus* e *paidia*. É necessário avaliar que tipo de regras são essas.

Jesper Juul (2002) descreve duas estruturas históricas para os jogos – emergentes e progressivas:

Emergência é a estrutura primordial do jogo, na qual um jogo é especificado como um pequeno número de regras que se combinam na construção de grandes quantidades de variações lúdicas, para as quais os jogadores então criam estratégias sobre como lidar. [...]
Progressão é uma estrutura historicamente mais nova que entrou no jogo de computador por meio do jogo de aventura. Em jogos progressivos, o jogador precisa realizar um conjunto de ações pré-estabelecidas para completar o jogo. Uma característica dos jogos progressivos é que cedem grande controle ao designer de jogos.²⁰⁹

²⁰⁸ El juego consiste en la necesidad de encontrar, de inventar inmediatamente una respuesta *que es libre dentro de los límites de las reglas*. Esa libertad del jugador, ese margen concedido a sua acción es esencial para el juego y explica en parte el placer que suscita.

²⁰⁹ Emergence is the primordial game structure, where a game is specified as a small number of rules that combine and yield large numbers of game variations, which the players then design strategies for dealing with. [...]

Progression is the historically newer structure that entered the computer game through the adventure genre. In progression games, the player has to perform a predefined set of actions in order to complete the game. One feature of the progression game is that it yields strong control to the game designer.

Entre os jogos emergentes podemos destacar os jogos de cartas, por exemplo, ou jogos de guerra, isto é, jogos que estimulam um novo jogo e podem apresentar manuais de estratégia. Os jogos progressivos, por sua vez, são jogos nos quais o jogador precisa sempre executar as mesmas determinadas ações para percorrê-lo, como jogos de plataforma, por exemplo, muitas vezes apresentando o que no mundo dos *games* é chamado de *walkthrough*, um passo a passo sobre como alcançar o objetivo do jogo.

Nenhum jogo é necessariamente qualitativamente melhor do que o outro por ser emergente ou progressivo. O fato de um jogo envolver sempre os mesmos passos faz com que jogá-lo novamente seja uma experiência menos nova do que um novo jogo, todavia, não necessariamente seria uma experiência menos prazerosa: vide a releitura de um livro, por exemplo.

Todavia, um jogo emergente cria, dentro de sua combinação de regras, uma liberdade maior para o jogador, permitindo a busca de um ou mais objetivos sem prender o jogador a um caminho único.

Sendo assim, consideraremos como variáveis determinantes para o posicionamento destas produções em relação aos jogos (*ludus*) a existência de um ou mais objetivos e a emergência ou progressividade de suas regras, partindo do princípio que, como a interface gráfica por si só já nos impõem certas regras – em sua maioria não-triviais – para o transcorrer do texto, torna-se necessário analisar que tipo de regras são essas.

Ao invés de considerarmos a existência ou não de regras como variável para esta análise, portanto, escolheremos como variável as duas formas de controle autoral (regras) apontadas por Juul – emergente e progressivo – incluindo a gradação entre ambos.

As regras emergentes, em função da maior liberdade que permitem ao usuário serão consideradas mais próximas de *paidia* enquanto as regras progressivas serão consideradas mais próximas de *ludus*. Cabe lembrar que tanto *paidia* quanto *ludus* são formas de jogo em um sentido mais amplo.

Ernest Adams (2005) define *creative play* como algo que permite que o jogador olhe para o jogo e diga: “Olhe, eu fiz aquilo!”. Para ele, *freeform creative play* é “qualquer tipo de jogar criativo que permite que o usuário use o jogo como uma ‘caixa de areia’, sem muitas limitações. O jogador pode fazer praticamente o que quiser no contexto oferecido pelo jogo”²¹⁰. Esse *creative play* digital, ainda que restrito às regras de interface, seria muito próximo de *paidia*. Adams (2005)

²¹⁰ Any kind of creative play that lets the player use the game as a sandbox, largely without limitations. The player can do pretty much whatever she likes in the context the game offers.

continua: “Se o jogo não oferece nada além de *freeform creative play*, não é de fato um jogo, mas um brinquedo ou uma ferramenta”²¹¹. Isto é, se este tipo de interação é só o que é oferecido, se não há qualquer objetivo a ser alcançado, não estamos falando de *game* mas de *play*.

É neste sentido que associamos emergência com *paidia* e progressividade com *ludus*, ainda que este posicionamento dependa da variável “objetivo” para estar completa.

A possibilidade de vitória ou derrota, isto é, a existência de um objetivo desejado previamente determinado pelo jogo, é uma característica de uma forma restrita de jogos. A existência de um objetivo pré-determinado – que usualmente implica vitória ou derrota, isto é, a valorização de um resultado – será, portanto, a outra variável.

O cruzamento destas duas variáveis, portanto, nos ajudará a posicionar as produções literárias mais próximas à narrativa ou ao jogo, tentando compreender em que posição estaria idealmente a narrativa lúdica.

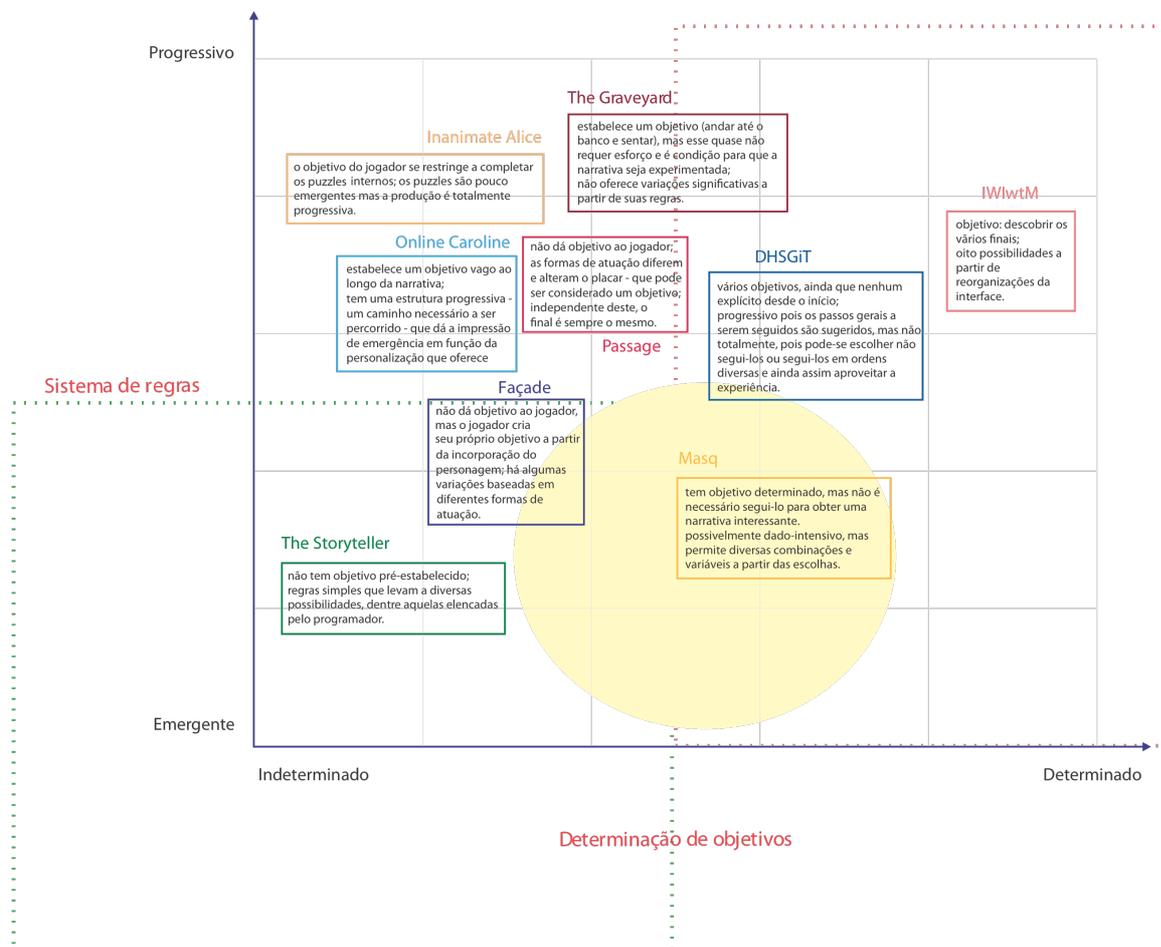
Este posicionamento tem dois objetivos. Em primeiro lugar, avaliar se a distância entre narrativa interativa e jogo realmente existe: os dramas interativos seriam *play* como faz-de-contas ou poderiam ser considerados uma forma de *game*? Em segundo lugar, e a partir desta análise, avaliar a razão deste posicionamento, suas vantagens e desvantagens e, mais importante, sua utilização das características do meio digital.

Como foi visto anteriormente, através do controle autoral é viabilizada uma produção narrativa com começo, meio e fim, isto é, para garantir um arco narrativo, é necessário guiar o jogador em direção a certos caminhos. A forma como esse controle é exercido pode variar, assim como sua intensidade, tornando o jogador mais ou menos livre e a interação mais ou menos significativa.

Essas duas variáveis também nos ajudam a compreender como a relação entre a estrutura narrativa (o controle autoral que permite a construção da história em 3 atos) e a interatividade (a gama de possibilidades permitida ao jogador) funciona. A existência de um objetivo – ainda que idealmente bastante geral – ou vários objetivos facilita construção de um arco narrativo e seu controle por parte do autor/programador. Uma outra forma de garantir este arco narrativo é a partir de uma estrutura de regras progressivas. No entanto, essa opção dá menos liberdade de interação ao jogador. Deste modo, ao analisar estas duas variáveis, é possível também perceber como essas produções funcionam e conseguem, se aproximando de *ludus* ou *paidia*, criar uma estrutura narrativa.

Quadro 1. Entre *ludus* e *paidia*

²¹¹ If the game doesn't offer anything but freeform creative play, it's not really a game at all, but a toy or a tool.



Inanimate Alice constrói o arco narrativo a partir de uma estrutura progressiva, isto é, a partir de uma interatividade restrita que exige que certos caminhos sejam tomados para que a narrativa se realize. *Inanimate Alice* é a experiência, dentre as estudadas, que oferece a interface mais limitada, quase enquadrando-se em uma interação trivial: fora os quebra-cabeças e o jogo do quarto episódio, a interação com a produção é restrita ao clicar na seta para fazer a história prosseguir, o que, assim como o virar de páginas de livro, pouco qualificaria como uma regra. Até aí as regras limitariam-se a regras de interface. Os *puzzles*, todavia, aumentam um pouco a emergência da produção, acrescentando a ela microobjetivos.

The Graveyard, diferentemente, constrói sua narrativa tanto a partir da progressão – não permite ao jogador muito além do que estabelece como objetivo – e do objetivo (caminhar até o banco e ouvir a música). A produção, mesmo em sua versão completa na qual a senhora pode morrer, não dá ao jogador influência sobre a sua morte, este é um evento randômico, que pode

ou não acontecer durante o jogo, independente dos “esforços” do jogador, o que reforça sua posição progressiva.

The Sotoryteller, por sua vez, não propõe ao usuário nenhum objetivo, ainda que sua interface imponha regras que limitem sua interação: a narração “Once upon a time”, “When they grew up” e “The end” deixa claro que o jogador está construindo a história. As regras, porém, em sua maior parte regras de interface, deixam o jogador livre para interagir de diversas formas com a produção, permitindo diversos resultados diferentes. Este é um caso em que o jogador estabelece seu objetivo e, conseqüentemente, transforma as regras da interface em regras do jogo. Não há, para o jogo, um resultado melhor do que outro. Esta qualificação, porém, provavelmente será dada pelo próprio jogador, já que o tema envolve morte e amor, tipicamente qualificáveis em termos de negativo/positivo. Basta saber para quem o jogador está torcendo, já que ele tem controle dos três personagens.

Façade não propõe um objetivo ao jogador, mas este é, pela interação dos personagens, induzido a tomar uma posição: ajudar ou não o casal, ou ainda, atrapalhá-lo. Seu funcionamento fica entre o emergente e o progressivo, pois apesar de permitir a interação livre com os personagens, criando uma narrativa específica para cada jogo, o resultado desta interação é muito pouco variável. *Façade* se aproxima de *paidia* na medida em que seu objetivo principal é que o jogador se faça passar por outro. Neste caso, como foi visto em Caillois, a ficção faria o papel de regra.

Essas quatro produções dificilmente poderiam ser consideradas *game* no sentido limitado por Juul por não valorizarem o resultado. Esta não valorização é resultado de duas razões: a falta de objetivo pré-estabelecido e a falta de incerteza. Se não há a possibilidade de não se atingir o resultado programado (como é o caso de *Inanimate Alice*,²¹² mesmo no episódio 4) não há como valorizar qualquer resultado, pois não há a ele uma oposição. Do mesmo modo, se não há sequer um objetivo estabelecido, tudo é valorizado ou nada o é, da mesma forma.

The Storyteller e *Façade*, cujas regras se restringem a regras de interface, não oferecendo objetivo e se aproximando da “emergência”, isto é, da liberdade de jogo, são as produções que mais se aproximam de *paidia*, deixando o jogador experimentar diversas interações diante de um “mundo”. No entanto, *Façade* apresenta um diferencial na medida em que coloca o jogador dentro do mundo, dando a ele um caráter de personagem. Este diferencial é fundamental, como

²¹² *Inanimate Alice*, até o presente episódio, trata-se mais de uma narrativa tradicional do que de um jogo, ainda que momentos lúdicos sejam nela incluídos. No entanto, o desenvolvimento dos novos episódios devem criar uma transformação interessante da narrativa (mais próxima à cinematográfica) migrada para o meio digital para uma narrativa realmente digital e intransferível para outro meio.

será visto no capítulo seguinte. *The Storyteller* permite a manipulação de três personagens e, apesar de favorecer de alguma forma a imersão do jogo, não coloca o jogador dentro do mundo da história, mas mais como um “narrador externo”. O fato de o usuário poder manipular os três personagens diminui ainda mais a imersão e a identificação com um deles.

Passage é um caso polêmico. O jogo de Jason Rohrer não tem um objetivo pré-definido e, independente de qualquer experiência que se tenha durante o jogo, o fim é sempre o mesmo: a morte. No entanto, o placar varia de acordo com como o jogador “viveu”. Apesar de o jogador não ter um objetivo definido (poderíamos considerar o placar como o objetivo do jogador, mas segundo o próprio Rohrer (2007), “seu placar parece bastante sem sentido pairando ali acima de sua lápide”²¹³), o jogador tem opções dentre as quais escolher sobre como percorrer o tempo do jogo (=o espaço do jogo=a vida do personagem). Estas opções resultam em mais ou menos pontos, de modo que se poderia argumentar que há uma valorização do resultado. Ainda que simbolicamente o fim não mude, parece importante como se chegou a este fim, especialmente dentro da metáfora do jogo.

Apesar da ausência de um objetivo e de seu final invariável, *Passage* parece um jogo. Isto se dá, provavelmente, pela existência do placar do jogador e pela variabilidade do caminho – um certo grau de emergência. Consideraremos *Passage* como predominantemente progressivo pois seu sentido maior – a morte – é determinada pelo tempo de jogo e não por alguma ação do jogador. Ainda que como a vida foi vivida seja uma questão importante no jogo, sua valorização é fraca na medida em que várias opções são capazes de produzir placares semelhantes. As opções que *Passage* dá ao jogador não são significativas em relação ao desfecho final. No entanto, é justamente isso que a produção quer passar ao jogador. De modo que é a partir de sua indeterminação e predominante progressão que a narrativa é viabilizada.

Dangerous High School Girls in Trouble tem um objetivo pré-determinado – descobrir o que vem acontecendo de estranho na escola de Brighton – e vários outros objetivos que vão sendo colocados ao jogador ao longo do jogo. As regras para interação com o jogo são predominantemente progressivas – ainda que se tenha uma certa liberdade de exploração e ordem dos acontecimentos, para que a narrativa progrida é necessário que determinadas coisas aconteçam e, para isso, é necessário que certas atitudes sejam tomadas. DHSGiT é um jogo típico de *walkthrough*. No entanto, apresenta diversos finais acessados de acordo com objetos coletados – escrituras e morais – ao longo do caminho, o que o torna um pouco mais emergente. Todos os finais proporcionam um arco narrativo completo, alcançado a partir de uma combinação de

²¹³ Your score looks pretty meaningless hovering there above your little tombstone.

objetivo e progressividade do jogo.

I Wish I were the Moon é predominantemente progressivo, já que requer sempre que os mesmos passos sejam seguidos para que se alcance o final. Todavia, se considerarmos a produção como um todo e seus oito finais disponíveis, o jogador tem uma grande liberdade de ação na descoberta de um final – que proporciona uma narrativa completa, com começo, meio e fim, por isso um certo grau de emergência. *IWIwtM* também apresenta um objetivo, ou oito, se preferir: descobrir o(s) final(is) da narrativa.

Masq, por sua vez, apesar de ter uma interatividade limitada pelas combinações de menus de texto fixo, dá a impressão predominante de emergência ao leitor, já que a gama de opções se combina de modo a formar não só diferentes finais como também diferentes meios. No entanto, é possível criar um *walkthrough* para se chegar a um final determinado, por exemplo. Ou seja, não é um jogo essencialmente emergente, ainda que pareça ser. O jogo, em princípio, não apresenta uma valorização de um resultado – “Na maioria dos casos não há escolhas certas ou erradas”²¹⁴ (Figura 53) – nem um objetivo pré-determinado. Todavia, ao longo do jogo, o jogador é pressionado pelos personagens e pela história a alcançar determinado objetivo e este objetivo é valorado – pelos personagens, ainda que não pelo jogo. Independente do desempenho do jogador no alcance deste objetivo, *Masq* oferece a ele uma narrativa completa, com começo, meio e fim.



Figura 53. *Masq*.

²¹⁴ In most cases there are no right or wrong choices.

I Wish I were the Moon e *Dangerous High School Girls in Trouble* se encaixam facilmente na definição de *games* de Juul. Ambos apresentam um objetivo e uma valorização do resultado – em ambos é possível não alcançar qualquer objetivo –, regras explícitas, resultado variável, esforço do jogador, apego do jogador ao resultado e conseqüências negociáveis. Todavia, ambos os jogos giram em torno da narrativa e não do *gameplay*, possibilidade que há alguns anos seria contestada pelos ludólogos. Ambas estas produções oferecem uma interatividade limitada ao jogador, em relação à interface, mas, principalmente, em relação ao caminhar do jogo/narrativa. Ambos utilizam tanto a progressão quanto os objetivos para viabilizar o arco narrativo, assim como *Masq*. *Masq*, no entanto, ainda que tenha uma natureza dado-intensiva que marque a sua progressão, dá a impressão ao jogador de ser uma produção mais emergente do que IWIwtM ou DHSGiT. Isto se dá pelas diferentes possibilidades de combinação dos dados em direção ao objetivo do personagem, que levam a diversos finais. Essas possibilidades combinatórias dão a *Masq* um ar emergente, ainda que seja a sua parcial progressão que garante o arco narrativo da história. Isto é, ainda que se busque o objetivo e não o alcance, o resultado é uma história com começo, meio e fim e isso só pode ser viabilizado pela estrutura progressiva da produção. Todavia, o objetivo em *Masq* cria um foco e um tema à narrativa.

É questionável se *Masq* é ou não um jogo nos termos de Juul. Dentre as condições exigidas, *Masq* só não apresenta a valorização do resultado. Ainda que esta valorização exista por parte dos personagens, o jogo em si em nenhum momento estimula a obtenção de um final específico, mas a exploração de todos os finais possíveis.

Dito isso, percebe-se, em primeiro lugar, que poucas destas produções seriam classificadas como jogos no sentido restrito. Todavia, quase todos poderiam ser incluídos na categoria maior de *play* (inclui *ludus* + *paidia*) ainda que os primeiros episódios de *Inanimate Alice* fiquem excluídos por não oferecer liberdade ou incerteza ao jogador dentro das regras estabelecidas (regras puramente de interface, nesse caso).

The Graveyard fica na borda do *ludus* por apresentar um objetivo e alguma incerteza em relação ao desenrolar da trama. Todavia, o papel do jogador é restrito a comandar a interface de modo a viabilizar uma experiência quase cinematográfica, no sentido em que a ação do jogador praticamente não influi nos acontecimentos.

Passage se aproxima tanto de *ludus* como de *paidia*, na medida em que permite uma interatividade ao jogador em relação a como sua vida é vivida, isto é, a como o jogo é jogado, deixando-o praticamente livre para explorar várias opções – que ganham sentido por meio do placar – da interface. Esta liberdade o aproxima da emergência, enquanto o placar o aproxima

de *ludus* ao simular um objetivo. No entanto, essencialmente, *Passage* fica na borda da categoria jogo, pois sua narrativa é determinada realmente pelo tempo e pelo final, independente da ação do jogador, ainda que isto seja intencional para o seu sentido.

Façade por sua vez, se aproxima da borda de *paidia* por conta de seu caráter dramático-ficcional. Todavia, as opções que apresenta ao usuário são extremamente limitadas por regras restritivas, que tornam a produção progressiva. Por outro lado, não é estabelecido pelo jogo um objetivo claro, ainda que esta provavelmente seja determinado pelo jogador em sua interação com a produção.

Dentro desta categoria *play*, algumas produções se aproximam mais do que nos referimos como *paidia* (pontilhado verde) e outras do que chamamos de *ludus* (pontilhado vermelho). Todavia, o tipo de produção que este estudo aponta como ideal encontra-se entre *ludus* e *paidia*: uma mistura da liberdade da *paidia* com a amarração do *ludus*. Uma junção da interatividade do meio digital com a estrutura da narrativa.

Percebemos que a estrutura narrativa destas produções são viabilizadas de duas formas – ou a partir de um ou vários objetivos a serem alcançados ou a partir de uma estrutura de regras progressivas. Vimos também que quanto mais progressivas as regras mais limitado o poder do usuário em influir no desenrolar da narrativa, isto é, menor a interatividade. Partindo desta conclusão, o óbvio seria supormos que uma produção com um ou vários objetivos definidos e uma emergência o quanto maior seria a ideal. No entanto, neste caso, o arco narrativo só seria construído caso o objetivo fosse alcançado. Isso resultaria em um esforço do jogador direcionado somente a um mesmo final, ou seja, em uma experiência cujas escolhas do jogador não fariam muito sentido resultando ou na incompletude do jogo – *game over* – ou na construção de um arco narrativo que, apesar da mudança do meio resultaria sempre no mesmo final.²¹⁵ Esta emergência, portanto, levaria a um sentimento de progressão por parte do jogador.

Deste modo, conclui-se que o ideal seria um equilíbrio entre a emergência e a existência de objetivos, de forma que o não alcançar do objetivo não implicaria em *game over* mas em um outro arco narrativo e que dentro de uma certa quantidade de progressão que guiaria as ações do jogador em direção a um dos arcos narrativos possíveis, o jogador se sinta livre para escolher e ver o resultado significativo de suas escolhas. Dentre as produções mencionadas, a que mais se aproxima desta estrutura é *Masq* (ver círculo amarelo), mas certamente outras estruturas que acompanhem esta tendência vêm sendo desenvolvidas (vide a proximidade de *Façade* e de DHSGIT).

²¹⁵ Esta produção teria um efeito semelhante a *Passage*, ainda que não apresentasse a mesma estrutura.

Cabe ressaltar que não se pretende valorar *Masq* como a melhor narrativa virtual possível, mas mostrar como sua forma, dentre as outras, se aproxima de um melhor aproveitamento das características do meio digital, destacando-se como o mais próximo a uma narrativa lúdica no momento, isto é, uma narrativa que utiliza de tal forma as características do meio que sua transferência para outro meio não seria possível.²¹⁶

Parte da força de *Masq* e de produções como *Façade* e *DHSGiT* está justamente no papel do jogador como personagem estabelecido na trama. Esta posição é parte essencial do drama interativo e, uma das razões, que faz esse tipo de produção ser tão importante.

No próximo capítulo analisaremos como esta característica afeta este tipo de produção, a partir de discussões sobre o drama e a performance, assim sobre como as diversas formas que esta estratégia pode ser utilizada.

²¹⁶ Essa tendência é encontrada em menor força entre as outras produções.

4 – A PERFORMANCE DO JOGADOR

... o poder da performance está em grande parte no efeito da experiência multisensorial intensificada que proporciona: algo não está sendo contado ou mostrado, mas experimentado.²¹⁸

Catherine Bell (1997, p. 160)

Conforme foi estabelecido no Capítulo 1, está-se tratando de uma produção digital *singleplayer* que permita a criação de uma narrativa a partir da participação do jogador, como um personagem da história, por meio de escolhas significativas. No Capítulo 2 foi visto como este tipo de produção digital é um híbrido entre narrativa e jogo, permitindo a conciliação entre a imersão narrativa e a interatividade lúdica. No Capítulo 3, analisou-se como a narrativa é viabilizada a partir da combinação de uma estrutura progressiva e/ou de um objetivo.

Retomando esta definição, percebe-se que certas produções abordadas no Capítulo 3 como tendências de narrativas lúdicas não se enquadram como drama interativo. *The Storyteller* e *IWIwtM* são produções ludo-narrativas que permitem a participação do jogador por meio de mais de um personagem da história. Nestes casos, a quantidade difere da qualidade, especialmente no tocante à experiência imersiva e emotiva decorrente deste múltiplo controle. Os primeiros episódios de *Inanimate Alice* – um a três – também destoam dos conceitos traçados na medida em que a interação com a obra não é feita por meio do controle das ações de um personagem senão de forma extremamente superficial.

Neste capítulo buscar-se-á analisar a questão de como o jogador adentra o mundo ficcional, da conquista da imersão e da relação direta entre a construção do sentimento imersivo e a interatividade permitida pela obra. A partir dessa análise será possível compreender o potencial do drama interativo como meio expressivo.

²¹⁸ ... the power of performance lies in great part in the effect of the heightened multisensory experience it affords: one is not being told or shown something so much as one is lead to experience something.

4.1 O avatar e o personagem

Em sua tese *What is the avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-based Singleplayer Computer Games*, Rune Klevjer (2006) define o avatar como uma extensão protética de agenciamento e de percepção relacionado a um modelo (simulação) e tornando desnecessária a presença do corpo real do jogador. O avatar age sobre o espaço ficcional de maneira “tangível”, isto é, simulando a interação física. A encarnação em um avatar não trata de uma interação simbólica, como o apontar do *mouse* ou a utilização de linguagem escrita, mas de uma manipulação de objetos por meio de uma conexão física.

O conceito de avatar pode englobar formas diferentes das “humanas”, de modo que o jogador pode materializar-se no mundo ficcional por meio de um carrinho de brinquedo ou uma nave espacial, por exemplo. O avatar é a presença do jogador no espaço do jogo, a prótese que estende os movimentos do seu corpo para o mundo ficcional (o modelo), resguardando o corpo do jogador. Isto é, o avatar, ao mesmo tempo em que age sobre o espaço do jogo – define a forma de interação do jogador com o mundo ficcional – está exposto, “fisicamente” aos acontecimentos deste mundo.

Segundo Klevjer, é por meio do avatar que o jogador está presente no mundo ficcional – não necessariamente um mundo narrativo, mas um mundo não real. A presença do avatar determina uma subcategoria do jogo mimético, mas a noção de avatar é distinta da de personagem (KLEVJER, 2006, p.116):

De modo geral, um personagem é um sujeito independente, alguém que pode agir, e com quem se pode se relacionar como uma pessoa humana ou algum tipo de ser animado com objetivos e intenções. Como jogadores, podemos de certa maneira ser capazes de agir, pensar e sentir vicariamente, como se fosse, via os atos de um personagem, mas [...] essa é uma relação de identificação, não uma extensão protética de agenciamento e percepção. Mais especificamente, a noção de personagem é tipicamente (ainda que não sempre) associada a um sujeito que age e pensa dentro de um mundo diegético. Em outras palavras, a função primordial do personagem tem a ver com narrativa; quando brincamos com personagens, brincamos com histórias.²¹⁹

Segundo Klevjer, um jogo que se realiza a partir da encarnação de um avatar não requer identificação entre jogador e avatar: “nós não nos identificamos com o avatar; nós geralmente nos “identificamos” com a ação de *outra* pessoa, não com as nossas”²²⁰ (p.90).

²¹⁹ By a general definition, a character is an independent subject, someone who can act, and who can be related to as a human person or some sort of animated being with goals and intentions. As players, we may in a certain sense be able to act, think and feel ‘vicariously’, as it were, via the acts of a character, but [...] this is a relationship of identification, not a prosthetic extension of agency and perception. More specifically, the notion of ‘character’ is typically (although not always) associated with a subject that acts and thinks within a diegetic world. In other words, the primary function of character has to do with narrative; when we play with characters, we play with stories.

²²⁰ We do not identify with the avatar; we generally “identify” with *other* people’s actions, not with our own.

Percebe-se, a partir da definição de Klevjer, duas formas de se estar presente no mundo ficcional: por meio de um avatar e por meio de identificação com um personagem. Esta última forma usualmente requer um mundo não só ficcional, como narrativo: um mundo no qual o jogador faça parte de uma história, com personagens que “pensam”, com objetivos e intenções.

Como o próprio Klevjer nota, é possível que a presença do jogador se dê por meio do avatar-personagem, misturando as duas formas. Esta forma de presença resulta em uma relação mais complexa entre jogador-avatar-personagem do que a de uma extensão protética e perceptual.

Klevjer tem razão em afirmar que usualmente nos identificamos com os “outros”, não com nós mesmos – o que o nosso avatar representaria. Porém, essa identificação é por vezes possível, em função da consciência da distinção entre mundo ficcional e mundo real. O jogador, ao mesmo tempo em que encarna um personagem que o transporta para o espaço do jogo, tem consciência – sendo freqüentemente até lembrado – de que aquele mundo é uma ilusão, isto é, de que está no mundo real jogando.

4.1.1 Proporcionando a imersão e mantendo a distância

É característico de novas mídias que elas causem em um primeiro momento um medo de confusão entre realidade e representação. Este foi retratado no desprezo da poesia por Platão, na famosa história dos primeiros espectadores do cinema fugindo do trem que corria em sua direção e vem sendo retratada em relação aos meios digitais em geral e ao videogame em particular não só em filmes como *13º andar* e *eXistenZ*, como em críticas acadêmicas e jornalísticas.

Como foi visto no Capítulo 2, o jogo é um atividade “praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios” (HUIZINGA, 2005, p.16), separados do mundo real. Todavia, percebe-se progressivamente uma mistura entre estes tempos e espaços, não só na medida em que jogo e trabalho se aproximam, como também na medida em que os jogos começam a ultrapassar as barreiras pré-estabelecidas da ficção.

Tomemos *Online Caroline* como exemplo: os e-mails de Caroline misturam-se aos e-mails pessoais do jogador, não apresentando qualquer distinção que os separem em princípio dos outros.

Experiências limítrofes deste tipo geram uma preocupação com os possíveis efeitos maléficos advindos do conteúdo dos *videogames*. Este tipo de preocupação aposta na inexistência de uma possibilidade de interação crítica do fruidor do *videogame* com sua representação. Essa concepção sustenta a possibilidade de confusão entre a ficção do jogo e a realidade do jogador, supondo a transposição da barreira do “círculo mágico”.

A confusão entre o mundo real e o mundo do jogo é um tema corrente, por exemplo, em relação aos chamados jogos imersivos ou ARGs (*Alternate Reality Gaming*). Estes jogos são jogos de realidade mista na medida em que permeiam a vida real ao utilizar como interface tecnologia ubíqua e móvel – computadores, telefones, palmtops etc. Jane McGonigal, estudiosa deste tipo de jogos, se espanta com o medo – demonstrado por não-jogadores – da confusão entre ficção e realidade que estes jogos possam trazer:

Entre muitos críticos e estudiosos da mídia, há uma suspeita crescente do desgoverno dos jogos livres e um cuidado com seus cenários aparentemente viciantes e desgastantes. Um dos meus colegas, após me ouvir falar durante horas sobre o assunto, apelidou jogos imersivos de “máquinas esquizofrênicas”, projetadas ostensivamente em seu formato espaçoso e inclusivo com o único propósito de transformar pessoas previamente sãs em maníacos paranóicos e obsessivos (2003, p.2).²²¹

Estes jogos, cuja retórica muitas vezes é “Isto não é um jogo”, seriam capazes de apagar as fronteiras do “círculo mágico” do jogo. Ainda que as barreiras deste círculo sejam estendidas e se tornem mais tênues, sua presença ainda é sentida. Segundo McGonigal, há uma grande diferença entre “uma performance intencional de credulidade e a credulidade em si mesma”²²² (p.3).

Todavia, recentemente, os receptores de novas mídias vêm sendo considerados como massas acríticas, incapazes de distinguir o real do ficcional: “Oliver Grau²²³ observa como, de tempos em tempos, a nova mídia foi constantemente recebida inicialmente como arte ‘ilusória’, ‘um perigo para a percepção e a consciência’, veículos potenciais para ‘propaganda massiva’ que iriam se aproveitar de suas audiências desconcertadas”²²⁴ (MCGONIGAL, p.7).

O ato de fingir que se acredita que o mundo ficcional é verdadeiro faz parte do jogo de faz-de-conta – é em si mesmo um ato performático. Samuel Taylor Coleridge, no século XIX, introduziu a idéia de “willing suspension of disbelief”, isto é, um estado mental que precisamos atingir de modo a gozar a experiência representativa: “Coleridge percebeu que, de modo a aproveitar uma peça, precisamos temporariamente suspender (ou atenuar) nosso conhecimento

²²¹ Among many media critics and scholars, there is a growing suspicion of the unruliness of unbound games and a wariness of their seemingly addictive and life-consuming scenarios. One of my colleagues, after hearing me out on the subject for several hours, dubbed immersive games “schizophrenia machines”, ostensibly designed in their sprawling and all-encompassing format for the sole purpose of turning previously sane players into paranoid, obsessive maniacs.

²²² An intentional performance of belief and belief itself.

²²³ GRAU, Oliver. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge: MIT Press, 2003.

²²⁴ Oliver Grau observes how, again and again, new media consistently have been received initially as “deceptive” arts, “a danger to perception and consciousness”, potential vehicles for “mass propaganda” that would take advantage of their bewildered audiences.

de que ela é “simulada”. Fazemos isso intencionalmente de modo a experimentar outras respostas emocionais como resultado de assistir às ações”²²⁵ (LAUREL, 1991, p.113).

Brenda Laurel propõe o termo envolvimento para a relação do fruidor com a representação computacional, a partir do conceito de Coleridge:

Envolvimento é o que acontece quando conseguimos imergir na ação representacional de forma confortável e não ambígua. Envolve um tipo de cumplicidade. Concordamos em sentir e pensar em termos do conteúdo e das convenções do contexto mimético. Em troca, ganhamos uma plethora de novas possibilidades para ação e uma espécie de garantia emocional²²⁶ (p.115).

Essa garantia emocional permite que o jogador aproveite a representação sem o medo de que esta seja verdadeira: “*fingir que a ação é real* nos proporciona a excitação no medo, *saber que a ação é simulada* nos salva da dor do medo” (grifo do autor)²²⁷ (p.113). A garantia emocional nos é proporcionada pelas conseqüências negociáveis da representação.

O ato de acreditar em uma representação está sempre acompanhado de uma escolha: escolhemos acreditar, escolhemos nos transportar para um mundo ficcional. Uma das formas por meio da qual garantimos essa passagem de um mundo ao outro são os adereços (*props*). Os adereços criam naturalmente um mundo ficcional em sua volta. Por exemplo, uma boneca pode transportar uma criança para um mundo em que ela é a mãe e a boneca, a filha. Uma vassoura, para um mundo em que a criança cavalga pelo campo, e assim por diante. Esses adereços servem tanto como forma de se posicionar dentro do mundo quanto como caminhos para voltar ao mundo real: são objetos limiães, objetos posicionados entre os dois mundos.

Murray (1998) dá o exemplo do livro infantil *Harold and the Purple Crayon* de Crockett Johnson, no qual Harold, desenhado em preto e branco, tem uma lápis de cera colorido com o qual vai desenhando a história e se perdendo nela. Sua imaginação faz com que comece a se afogar no mundo ficcional, até que lembra de desenhar um barco. Quando Harold resolve voltar para casa, fica nervoso porque independente de quantas janelas e prédios desenhe, não acha seu quarto. Até que lembra da lua crescente preto e branca que o acompanha durante o livro todo: “ele lembra que sua janela está sempre em torno da lua e percebe que sabe desenhar o caminho de volta a sua própria cama”²²⁸ (p.102). A lua em *Harold and the Purple Crayon* é um dos adereços

²²⁵ Coleridge noticed that, in order to enjoy a play, we must temporarily suspend (or attenuate) our knowledge that it is “pretend”. We do this “willingly” in order to experience other emotional responses as a result of viewing the action.

²²⁶ Engagement is what happens when we are able to give ourselves over to a representational action, comfortably and unambiguously. It involves a kind of complicity. We agree to think and feel in terms of both the content and conventions of a mimetic context. In return, we gain a plethora of new possibilities for action and a kind of emotional guarantee.

²²⁷ *Pretending the action is real* affords us the thrill of fear, *knowing that the action is pretend* saves us from the pain of fear.

²²⁸ He remembers that his window is always around the moon and realizes that he knows how to draw his way back into his own bed.

que transporta o menino para seu mundo imaginário e, ao mesmo tempo, faz sua ligação com o mundo real.

Para Kendall Walton²²⁹, filósofo anglo-saxão, a representação tem como objetivo a participação do espectador em um mundo ficcional (KLEVJER, 2006). Assim como objetos estimulam os jogos de faz-de-conta infantis, as representações artísticas também devem ser compreendidas como adereços que transportam seus espectadores para um mundo ficcional. Como?

Livros, pinturas, esculturas e filmes criam mundos imaginários a partir de verdades ficcionais, isto é, transportam o fruidor para um mundo completo e consistente desde que suas suposições sejam tomadas como verdadeiras. Essas verdades ficcionais são condizentes com as “regras do jogo de representação” de modo que o mundo resultante faça sentido: “Ao não aceitar uma verdade ficcional, este alguém está dando um passo para fora da ficção e escolhendo não jogar mais o jogo²³⁰” (apud KLEVJER, 2006, p.24).

Para participar da representação de *Online Caroline*, por exemplo, é necessário que o jogador acredite ficcionalmente na existência de Caroline e em sua necessidade de companhia para superar a distância de David. O jogador pode, por outro lado, escolher procurar provas da inexistência de Caroline – e de fato descobrir que ela é somente uma atriz se passando por um personagem –, mas isso significa negar a primeira verdade ficcional da experiência e aquela que garante o seu sentido.

A ficção, para Walton²³¹, é um processo que se dá a partir da imaginação e de regras (WALKER, 2003). A representação envolve o faz-de-conta, a participação interna em um mundo ficcional, um recentramento da realidade (RYAN, 2001).

Um avatar, portanto, assim como um filme, um livro ou mesmo uma boneca, é um adereço na medida em que cria em sua volta um mundo imaginário com suas verdades ficcionais, definindo as possibilidades e impossibilidades de como habitar aquele mundo. As verdades ficcionais existem independente da imaginação subjetiva, isto é, são “verdades” no sentido em que são autônomas e independentes dos participantes. Estas verdades estão relacionadas às regras do jogo:

Eles se aproximam com cuidado do urso, só para descobrir que o toco não é um toco mas uma pedra coberta de musgo. “Alarme falso. Não há um urso aqui, afinal”, observa Gregory com surpresa e alívio (...) Enquanto isso, porém, sem o conhecimento de ninguém, há um verdadeiro toco enterrado no mato não mais de 20 pés atrás de

²²⁹ WALTON, Kendall L. *Mimesis as make-believe*. Londres: Harvard University Press, 1990.

²³⁰ If one does not accept a fictional truth, one is stepping outside the fiction, and choosing not to play the game anymore.

²³¹ WALTON, Kendall L. *Mimesis as make-believe*. Londres: Harvard University Press, 1990.

Eric. Ficcionalmente, um urso está escondido no mato, apesar de que nem Eric nem Gregory percebem o perigo. Ninguém imagina um urso no mato; não é ficcional que um urso está no mato porque alguém imagina que ele está. Mas é ficcional. O que faz com que seja ficcional? O toco. Então o toco gera a verdade ficcional. É um adereço de cena (prop)²³² (WALTON apud KLEVJER, 2006, p.24).

Gregory e Eric definiram as regras do jogo e do mundo imaginário: tocos são ursos. Deste modo, tocos são ursos no contexto do jogo, independente de serem vistos ou não. Apesar de este urso não fazer diferença para o jogo de Gregory e Eric, já que não têm conhecimento de sua existência, pode vir a fazer a qualquer momento e representa a autonomia do mundo imaginário, sua existência não só a partir da imaginação dos jogadores, mas também a partir das regras estabelecidas.²³³

No entanto, este jogo não existiria sem a disposição de Gregory e Eric de adentrarem este mundo imaginário e fingirem que tocos são ursos. Ao mesmo tempo que os tocos, vistos como ursos a partir das verdades estabelecidas pelo mundo ficcional, transportam o usuário para o mundo do jogo, os mesmos tocos são sua ligação com o mundo externo, estabelecem a ligação entre os dois mundos.

O avatar é um exemplo de adereço justamente na medida em que ele cria um sentimento imediato de imersão em um mundo ficcional, um sentimento, segundo Klevjer (2006), de “Eu posso”. Segundo o autor, “quando brincamos de faz-de-conta por meio da mediação de avatares, não há necessidade de explicar envolvimento e imersão em termos de mecanismos de ‘identificação’ ou uma forma similar de relacionamento entre o jogador e o (por vezes humanóide) avatar”²³⁴ (p.90). No entanto, o avatar pode ser, ao mesmo tempo, avatar e personagem, se pertencer a um mundo ficcional narrativo.

O avatar está relacionado ao mecanismo de estar presente dentro do mundo do jogo em uma relação direta entre as ações – físicas – do mundo real e as ações – virtuais – correspondentes do mundo ficcional. Os acontecimentos narrativos, por outro lado, não necessariamente – pouco provavelmente – estarão diretamente relacionados a determinada ação física do jogador, de modo que se pode pensar em dois níveis: o nível do avatar e o nível do personagem.

²³² They approach the bear cautiously, but only to discover that the stump is not a stump at all but a moss-covered boulder. “False alarm. There isn’t a bear there after all,” Gregory observes with surprise and relief. (...) Meanwhile, however, unbeknownst to everyone, there is an actual stump buried in the thicket not twenty feet behind Eric. Fictionally a bear is lurking in the thicket, although neither Eric nor Gregory realizes the danger. No one imagines a bear in the thicket; it is not fictional that a bear is there because someone imagine that there is. But it is fictional. What makes it fictional? The stump. Thus does the stump generate a fictional truth. It is a prop.

²³³ Ver Caillois (1994) e a idéia de que ficções podem funcionar como regras.

²³⁴ When we are playing make believe through mediation of avatars, there is no need to explain engagement and immersion in terms of mechanisms of ‘identification’ or similar kind of bonding between the player and the (sometimes humanoid) avatar.

Em *Passage*, por exemplo, o homem é o avatar do jogador que age no mundo ficcional a partir de ações correspondentes no mundo físico: seta para direita o leva para frente, seta para a esquerda o leva para trás, e assim por diante. O momento em que o homem se apaixona pela mulher – um evento puramente narrativo – ocorre andando para frente e colidindo com ela. Porém, este evento não pode ser relacionado diretamente com o andar para frente, na medida em que continuar andando para frente ou colidir com outras coisas não fará com que o jogador se apaixone por elas.

Enquanto o nível do avatar representa as ações pura e simplesmente, o nível do personagem representa as ações dentro do contexto narrativo, ou seja, o significado narrativo dessas ações.

O personagem, todavia, não depende do avatar – nos termos de Klevjer (2006) – para existir. Neste caso, a imersão no mundo ficcional se dá de outra forma – por meio de ferramentas, como a interação com o *mouse*, ou interação simbólica, por exemplo. Vejamos o caso de *Masq*. Em *Masq* o jogador vê os acontecimentos predominantemente pelos olhos de um personagem, isto é, de um participante da narrativa que está sendo construída. Todavia, o jogador interage na história por meio de cliques em menus de texto, interação simbólica. Por outro lado, se o jogador não interagir com o menu, a história continuará a acontecer, exatamente como se este não tivesse respondido – o que é exatamente a realidade: neste caso a não-interação não é simbólica, mas uma ação direta. Mesmo assim, o protagonista de *Masq* não poderia ser considerado um avatar por esta definição, mas definitivamente é um personagem e um personagem com quem o jogador pode se identificar.

O conceito “interação ontológica” de Walker (2003) pode ajudar na compreensão desta identificação. Walker define interação ontológica a partir do conceito de *depiction* (representação) de Walton e de fusão ontológica de Thomas Pavel. Pavel²³⁵ (apud WALKER, 2003) se refere a estruturas duplas (*dual structures*) para explicar a superposição do real e do ficcional. Segundo Walker, essa fusão normalmente acontece a partir dos adereços: uma boneca é ao mesmo tempo uma boneca e um bebê na imaginação da criança que brinca de mãe e filha. O mesmo ocorre em diversos jogos e produções digitais.

Em *The Graveyard*, o jogador é, simultaneamente, ele mesmo e a senhora que caminha pelo cemitério. No quarto episódio de *Inanimate Alice*, quando o jogador ajuda Alice a sair do prédio, ele é ao mesmo tempo o jogador e Alice. Do mesmo modo, a ação do jogador de clicar o

²³⁵ PAVEL, Thomas. *Fictional Worlds*. Cambridge, MA/Londres: Harvard UP, 1986.

mouse na mão que aponta para um lado ou para outro e a ação de andar para um lado ou para o outro dentro do prédio se sobrepõem (Ver figura 5 do capítulo 3).

A idéia de interatividade ontológica de Walker (2003) vai além da fusão ontológica de Pavel, na medida em que irá considerar fusões em que a interatividade tem um papel importante. É também mais abrangente do que o conceito de avatar de Klevjer ou o de *depiction* de Walton.

Walton²³⁶ propõem que em alguns casos em que a representação é imagética ver e imaginar são a mesma coisa, quer dizer, em uma ação real – olhar para as ondas em um quadro – que equivale à mesma ação ficcional – olhar para as ondas em mundo ficcional produzido pelo quadro –, o espectador se transporta para o mundo imaginário por meio do ato da visão. Walker (2003) exemplifica:

Se vou a uma galeria de arte e olho uma pintura de um navio em um mar tempestuoso, imagino ver um navio real. Posso apontar para a pintura e dizer a um companheiro: “Olhe aquelas ondas!” Enquanto um estudioso de mundos ficcionais poderia argumentar que essa é uma abreviação de algo como “No mundo ficcional da pintura, existem ondas”, Walton enfatiza o faz-de-conta nesta afirmação: ao mesmo tempo em que tenho consciência de estar olhando para pinceladas em um tela, estou fingindo ver ondas de verdade (p.39).²³⁷

Walker estende o conceito de Walton para abarcar não só as mesmas ações reais e ficcionais – o ato de olhar, no caso da pintura –, mas ações equivalentes, como o clicar do *mouse* para decidir ir à cidade em *Dangerous High School Girls in Trouble*. Ou seja, o conceito de Walker (2003) também se refere à posição do jogador dentro do mundo imaginário: a interação ontológica acontece quando “as ações atuais do usuário correspondem diretamente a ações ficcionais, de modo que o usuário torna-se o lugar de uma fusão ontológica entre o atual e o ficcional, e é isso que nos faz nos sentir imersos” (p.63).

O conceito de interação ontológica abarcaria a imersão que é possível se experimentar em produções como *Masq*, *Dangerous High School Girls in Trouble* e *Online Caroline*, por exemplo, que não possuem um avatar no sentido proposto por Klevjer (2006), mas que possibilitam o adentrar no mundo ficcional a partir de um personagem.²³⁸

A imersão nestas produções é diferente da dos três primeiros episódios de *Inanimate Alice*, por exemplo, na qual a interação do jogador não está relacionada a uma ação dentro de um *mundo ficcional*, mas a uma mudança na produção, de modo que não é a interação do jogador com a

²³⁶ WALTON, Kendall L. *Mimesis as make-believe*. Londres: Harvard University Press, 1990.

²³⁷ If I go to an art gallery and look at a painting of a ship in stormy seas, I imagine seeing a real ship. I might well point at the painting and say to a companion: “Look at those waves!” While a fictional worlds logician might argue that this is shorthand for my saying something like “In the fictional world of the painting there are waves”, Walton emphasises the make-believe in that statement: at the same time as I am aware that I am looking at strokes of paint on canvas, I am pretending to see real waves.

²³⁸ Evidentemente, a definição de Walker inclui os casos em que o avatar existe, como *The Graveyard* e *Façade*, por exemplo.

produção que o transporta para o mundo de Alice, mas, no máximo uma imersão no sentido semelhante ao proporcionado pelas mídias fixas. Pode-se argumentar, por exemplo, que *Inanimate Alice* possibilita um grau de representação (*depiction*), na medida em que parte das imagens mostradas são vistas pelos olhos de Alice, fazendo com o que jogador tenha a possibilidade de vê-las e experimentar seu mundo “diretamente”.

A interação do jogador em *The Storyteller* e *IWIwtM* igualmente não poderia ser enquadrada em nenhuma das duas formas de interação no mundo ficcional – avatar e interação ontológica. Estas produções apresentam diversos personagens e objetos controláveis, de modo que a interação funciona mais como um reorganizar dos objetos, exterior ao mundo ficcional, do que o estabelecimento de uma presença do jogador neste mundo.

4.2 A imersão narrativa

As duas formas de imersão tratadas na seção anterior estão relacionadas à presença do usuário no espaço. No entanto, como foi visto anteriormente (Capítulo 2) a imersão pode ser também temporal e emocional e, essas duas formas, estão especialmente presentes em narrativas e jogos narrativos.

A imersão espaço-temporal, isto é, a presença do leitor/espectador na cena pode se dar de várias maneiras, inclusive, como será visto logo adiante, a partir da imersão emocional. No entanto, a partir de recursos narrativos, o autor ou grande imaginador também é capaz de posicionar o leitor/espectador mais ou menos próximo ao mundo imaginário da narrativa. Isso normalmente é alcançado, em mídias fixas, por movimentos estilísticos, como o uso de focalização interna, o diálogo e o discurso indireto marcado pelas idiossincrasias do personagem, a narração em primeira pessoa do ponto-de-vista do herói, entre outros.

Nas mídias variáveis estes tipos de imersão são viabilizados por meio de outros recursos estilísticos como a forma de interação com a narrativa – ponto-de-vista – e estratégias para manutenção do arco narrativo, das quais trataremos mais adiante.

Um exemplo: Bolter e Grusin (1999) mencionam a criação de um grupo do *Georgia Institute of Technology* de uma simulação em realidade virtual com o objetivo de produzir e curar a acrofobia. A simulação retrata modelos, pouco realistas, de lugares altos. A interface pouco realista não impede que os participantes exibam sintomas semelhantes aos da acrofobia – suor na palma das mãos, tremor nos joelhos e ansiedade. O sentimento de presença neste mundo ficcional é alcançado a partir da possibilidade de interagir diretamente com o ambiente, seja

olhando para baixo quando na varanda, tentando atravessar a ponte ou subindo e descendo no elevador.

Ademais, produções narrativas permitem que o leitor/espectador/jogador adentre o mundo ficcional a partir da identificação com o personagem. A identificação com o personagem, que pode ou não envolver a encarnação no personagem, não depende da existência de um avatar, nem de ações equivalentes nos dois mundos – real e narrativo – mas da imaginação a partir de um adereço.

Em adereços-mundo, isto é, adereços que carregam consigo um mundo ficcional (KLEVJER, 2006), como livros, filmes e jogos, a identificação está ligada à empatia. Segundo Laurel (1991, p.120), “no drama experimentamos vicariamente o que os personagens da ação parecem estar sentindo”²³⁹. Nós torcemos pelo herói ou pela heroína, ficamos tristes quando um dos personagens por quem estamos torcendo não realiza seu objetivo e satisfeitos quando aqueles com os quais não nos identificamos têm o final “que merecem”.

O que proporciona esta empatia? Como nos sentimos parte deste mundo ficcional? Que emoções são essas que sentimos?

Em certa medida, histórias imitam o mundo real – seus personagens, seus cenários, suas ações etc. –, todavia, esse não é necessariamente o caso e isso não impede que se sinta empatia em relação a um personagem. Nas palavras de Murray (1998), “trazemos nossos próprios modelos cognitivos, culturais e psicológicos para toda história ao avaliarmos os personagens e anteciparmos como a história irá prosseguir”²⁴⁰ (p.110): nós nos envolvemos de tal forma que determinamos atores para representar os personagens, recitamos as falas em nossa cabeça e ajustamos a ênfase da história para se aproximar dos nossos interesses.

Assim como a imersão espaço-temporal, essa aproximação com a história e com os personagens pode ser relacionada a alguns estilos narrativos. Ryan (2001) aponta como as técnicas de onisciência narrativa e focalização interna, ao produzir uma maior intimidade com os personagens – intimidade impossível de existir na vida real – facilitam essa empatia. Certamente temos mais facilidade de nos identificar com pessoas que conhecemos do que com estranhos. Esse tipo de narrativa faz com que conheçamos o personagem de forma intensa e intimista, de modo que estes personagens ganham uma realidade inexistente. Segundo Ryan, “voyeurismo tem muito a ver com os prazeres que a ficção narrativa nos proporciona”²⁴¹ (2001, p.149).

²³⁹ In drama we experience vicariously what characters in the action seem to be feeling.

²⁴⁰ We bring our own cognitive, cultural and psychological templates to every story as we assess the characters and anticipate the way the story is likely to go.

²⁴¹ Voyeurism has a lot to do with the pleasures we take in narrative fiction.

Esta identificação permite que o leitor/espectador sinta emoções a partir da narrativa. Essas emoções, no entanto, não são emoções equivalentes às emoções que sentimos em nosso dia-a-dia, mas o que se pode chamar de quase-emoções.

4.2.1 Emoções, imersão e catarse

Aristóteles afirma que o drama – mais especificamente, a tragédia – tem o poder de purgação, a capacidade de fazer com que seu espectador, imerso em um mundo dramático com começo, meio e fim, que suscita piedade e terror, libere, isto é, efetue uma purgação, destes sentimentos: a catarse.

Esta maneira de ser afectado, tão viva e profunda nalgumas pessoas, existe em nós, e não difere senão para mais ou para menos; tal acontece com a piedade, o terror e o entusiasmo. De facto, há indivíduos que são particularmente sensíveis a esta espécie de movimento: são aqueles que vemos tornarem-se calmos pelo efeito das melodias sagradas, assim que começam a ouvir os cantos apropriados para acalmar as paixões violentas; ficam como se tivessem encontrado aí remédio e *katharsis*. Os homens com disposição para a piedade, o terror e, em geral, para os afectos vivos, devem necessariamente experimentar o mesmo efeito; os outros também, segundo o grau em que cada um deles seja susceptível a estes diversos afectos; e todos devem experimentar uma espécie de alívio acompanhado por um sentimento de prazer. É assim que os cantos destinados a produzir este efeito proporcionam aos homens uma alegria inocente e pura (M.SOMVILLE²⁴² apud BORIE et al., 2004, p.23).

Sendo assim, segundo Aristóteles, sentimos prazer nas experiências dramáticas na medida em que estas permitem a liberação natural, inconsciente, destes sentimentos criados ao longo da experiência.

Enquanto para Aristóteles a catarse ocorre de maneira pontual, relacionada à resolução de um arco dramático, Brecht (apud BORIE et al., 2004), sugere um desdobramento da noção de catarse propondo que os efeitos desta extrapolam o momento da *performance*. Segundo o dramaturgo, a *performance* (e a catarse dela decorrente) só se torna completa quando os sentimentos experimentados a partir do drama transformam a vida real.

Brecht (apud BORIE et al., 2004) defende a utilização do teatro como instrumento de ação política (RYAN, 2001). O teatro brechtiano não exaltava a imersão, mas a consciência daquilo a que se estava assistindo, sempre quebrando a ilusão e chamando atenção para a mediação. O teatro brechtiano pode ser comparado a uma experiência em que a interatividade predomina sobre a imersão de modo a estimular a auto-reflexão do espectador.

Percebe-se, porém, que esta hipermediação não é necessária para que o que espectador marque a separação entre o real e o ficcional e possa fruir da experiência imersiva, porém, com

²⁴² M.SOMVILLE. *Essai sur la Poétique d'Aristote*. Paris: Vrin, 1975.

um certo grau (in)consciente de distanciamento que permitirá uma abordagem crítica da experiência.

As emoções proporcionadas por experiências dramáticas e narrativas, cuja existência é, por experiência, difícil de ser questionada,²⁴³ não são idênticas a emoções reais. Isto é, ainda que, ao assistir a um filme de terror, o espectador afirme ter sentido medo e seja afetado fisicamente por este medo – nota-se, entre outros sintomas, a aceleração do pulso ou o suor, por exemplo – esta reação não é a idêntica à de estar realmente com medo.

As emoções que experimentamos em um mundo ficcional estão ligadas à experiência de faz-de-conta e são diferentes de emoções reais que experimentaríamos caso as conseqüências deste mundo imaginário não fossem negociáveis. Jill Walker (2003) dá o exemplo de uma criança brincando com o pai, que faz o papel de monstro: “O pai pula de detrás da cadeira e urra, e a criança grita e foge – e volta imediatamente para mais. A criança não está realmente com medo, argumenta Walton²⁴⁴, mas ficcionalmente com medo (...). Outra maneira de dizer isso é que nós *fingimos* estar assustados. É uma performance.”²⁴⁵ (p.32-33).

Caso a criança estivesse realmente com medo, não voltaria para brincar mais depois de levar um susto. O mesmo ocorre com o espectador. Walton (1978) analisa a possibilidade de um homem que diz ter medo diante de um filme de terror. Este medo, defende Walton, difere de um medo real de forma significativa: por mais que Charlie – o homem –, ao ver o monstro correndo em sua direção, apresente sintomas de medo, em nenhum momento cogita fugir do monstro, mas permanece parado – ainda que aterrorizado – no cinema esperando a próxima cena do filme.

Segundo Walton, “Charlie está jogando um jogo de faz-de-conta no qual utiliza as imagens da tela como adereços de cena (*props*). Ele é um ator incorporando ele mesmo”²⁴⁶ (p.13). Isto é, Charlie tem medo dentro do mundo ficcional do qual ele se torna personagem: “o fato de Charlie estar com quase-medo como conseqüência de perceber que um monstro o ameaça no

²⁴³ Ryan discute como a existência mesmo dessas emoções é objetivamente questionada por estudiosos do assunto. Partindo das suposições “I. We have emotions concerning fictional situations; II. To have an emotion concerning a fictional situation, we must believe the propositions that describe this situation; III. We do not believe the proposition that describe the situations in fiction” (p.?) nota-se sua incompatibilidade. No entanto, Ryan explica como Currie descarta a possibilidade de rejeitar as proposições II e III – “rejecting III would conflict with the basic tents of semantically based theories of fiction, and rejecting II would mean that emotion does not require belief in the existence of its object – an outright denial of what Currie calls the cognitivist conception of emotion” (p. 154) –, fazendo com que a proposição I seja a única plausível de ser objetivamente descartada.

²⁴⁴ Walton, Kendall L. *Mimesis as make-believe*. Londres: Harvard University Press, 1990.

²⁴⁵ The father jumps up from behind a chair and roars, and the child screams and runs away – and comes right back for more. This child is not actually afraid, Walton argues, but fictionally afraid (...). Another way for saying this is that we *pretend* to be afraid. It is a performance.

²⁴⁶ Charlie is playing a game of make-believe in which he uses the images on the screen as props. He is an actor impersonating himself.

mundo de faz-de-conta gera a verdade de que no faz-de-conta ele tem medo do monstro.”²⁴⁷ (p.14).

Nós naturalmente fingimos junto com a ficção, fingimos acreditar no que sabemos ser somente ficcionalmente verdadeiro e isso permite que sintamos estas quase-emoções. Segundo Carroll²⁴⁸ (apud RYAN, 2001), o fato de nossas emoções não distinguirem totalmente proposições reais de proposições ficcionais colabora para a preservação da espécie. Por exemplo, imagine uma pessoa em uma varanda em um andar alto que se imagina caindo, esta imaginação é o suficiente para que tenha medo e, conseqüentemente, cuidado.

Narrativamente, portanto, a presença no mundo ficcional ou imaginário se dá tanto pela possível empatia com os personagens quanto pelo reflexo natural de incluir-se na ficção a partir de adereços-mundo.

A experiência catártica, conforme sugerida inicialmente por Aristóteles, está ligada especialmente à tragédia, à imersão na experiência dramática que exige a completude da ação, sua composição em começo, meio e fim. Laurel (1991), partindo destas duas variáveis (o engajamento ininterrupto com uma experiência e a sua completude) extrapola o conceito de catarse para abarcar os *videogames*:

De todas as formas de atividade homem-computador, os jogos de computador são ao mesmo tempo os melhores e os piores a proporcionar catarse. Eles são os melhores quando um jogador ou um oponente controlado pelo computador ganha, e são os piores quando ninguém ganha, mas a ação fica truncada porque não pode continuar²⁴⁹ (p.122).

Sem dúvida os jogos de computador são capazes de proporcionar o experimentar de emoções e aposta-se que, nos jogos narrativos pelo menos, o experimentar de emoções a partir da narrativa dependa da completude da ação. Nestes casos, além da imersão viabilizada por meio do sentimento de presença causado pela interação com o mundo ficcional, o jogador é capaz de ter sua imersão – e, conseqüentemente, sua experiência emocional – intensificada ao se identificar com seu avatar-personagem (sentindo empatia) a partir de um adereço-mundo, como um drama interativo. Como foi visto, esta identificação é possível na medida em que o jogador percebe o avatar-personagem como “outro”, mas esta mesma identificação intensifica a experiência de

²⁴⁷ The fact that Charlie is quasi-afraid as a result of realizing that make-believedly the slime threatens him generates the truth that make-believedly he is afraid of the slime.

²⁴⁸ CARROL, Noël. The Paradox of Suspense. In: VORDERER, Peter; WULFF, Hans J.; FRIEDRICHSEN, Mike. (Eds.) *Suspense: conceptualizations, theoretical analyses, and empirical explorations*. Mahwah, NJ: Laurence Erlbaum, 1996. p. 71-92.

²⁴⁹ Of all forms of human-computer activity, computer games are both the worst and best at providing catharsis. They are the best when a player or a computer-based opponent wins, and they are the worst when no one wins, but the action is truncated because it could not continue.

presença à medida que o jogador percebe o avatar como si mesmo, em um ténue equilíbrio entre o real e o ficcional permitido pelo círculo mágico.

As emoções possibilitadas pelos jogos de computador diferem em um aspecto fundamental das emoções suscitadas em um espectador dramático. Ainda que o drama, como vimos, permita a imersão no mundo ficcional por meio da empatia em função de um instinto natural de participar do mundo ficcional, nos *videogames* esta imersão é somada a outra, à imersão espacial proporcionada pela possibilidade de agir e modificar este mundo imaginário.

Neste sentido, não se pode falar de catarse propriamente dita já que esta não envolve qualquer participação física do espectador no acontecimento, diferente da participação duplamente performática do jogador.

4.3 A *performance* do jogador

O antigo desejo de viver uma fantasia estimulado por um mundo ficcional foi intensificado por um meio participatório e imersivo que promete satisfazê-lo mais completamente do que foi possível até hoje. Com detalhes enciclopédicos e espaços navegáveis, o computador pode proporcionar uma locação específica para os lugares que sonhamos em visitar.²⁵⁰

Janet Murray (1998, p. 98)

Como foi visto no Capítulo 2, nos dramas interativos, a combinação entre imersão e interatividade é viabilizada a partir da *performance* do jogador. Essa *performance* é efetuada a partir de um avatar ou, em menor escala, a partir de uma interação ontológica com a produção. Outros tipos de interação, mais simples, não resultam na produção de um drama interativo pois não envolvem o experimentar da produção a partir do controle de um personagem, mas uma simples interação-ferramenta com a produção.

Nos dois primeiros episódios, *Inanimate Alice* apresenta somente uma ferramenta externa de interação – o cursor. A ferramenta não nos coloca dentro de um modelo ou simulação, não nos dá nenhum sentimento de presença dentro do mundo ficcional, ainda que nos posicione dentro da tela do computador. No terceiro episódio pode-se argumentar que o avatar do jogador é Brad, que pode ser controlado em seu skate de um lado para o outro da tela tentando não deixar nenhuma bonequinha russa quebrar. Esta argumentação é frágil na medida em que Brad, assim como as bonequinhas, não parecem fazer parte do mundo narrativo, estando situados em

²⁵⁰ The age-old desire to live out a fantasy aroused by a fictional world has been intensified by a participatory, immersive medium that promises to satisfy it more completely than has ever before been possible. With encyclopedic detail and navigable spaces, the computer can provide a specific location for places we long to visit.

um limbo entre o mundo de Alice e a tela do computador. Já no quarto episódio, nosso avatar é Alice: é pelos olhos dela que percebemos o espaço do prédio, é a partir do que ela pode fazer que nos movemos no espaço. Neste episódio, além da encarnação de um avatar é possível também a identificação com um personagem na medida em que o agenciamento ocorrido por meio da encarnação do avatar faz parte, fundamentalmente, da construção narrativa. Isto é, construir a narrativa equivale a encarnar o personagem.

A performance envolve o corpo, é ação. É um ato de comunicação e sociabilidade: envolve a presença daquele que comunica e daquele com quem se comunica: não há performance sem audiência. A performance diferencia o texto – uma seqüência que tende ao fechamento –, da obra, o que é comunicado aqui e agora, incluindo todas as variáveis da performance (ZUMTHOR, 1993).

A performance é transitória, passageira, única, emergente, impossível de ser repetida. Ela é moldada pelo intérprete, por aquele que comunica, e pela audiência, aqueles que recebem a informação. Quanto mais aberto o texto, mais livre a performance, mais particular e única sua manifestação. Segundo Simon Firth (1998), “a performance pode variar, fundamentalmente, da completamente “nova” (invenção espontânea) à completamente fixa (um ritual religioso tradicional)”²⁵¹ (p. 208).

A platéia está presente na construção de sentido, na interpretação. Está presente ao refletir as emoções dos intérpretes. Quanto mais liberdade o texto permite à obra do intérprete, mais importante é a avaliação da emoção da platéia para a avaliação da própria performance. Isto é, a performance pode ser avaliada, pode ser boa ou ruim, o que significa dizer que segue certas “regras” (FIRTH, 1998).

John Blacking (apud FIRTH, 1998) chama de “fellow feeling” a tendência do ser humano de ler a expressão emocional – por meio da expressão facial e corporal – do intérprete e replicá-la. Isso ocorre independente da “sinceridade” do intérprete, isto é, de ele estar realmente sentindo essa emoção.

Segundo Diderot²⁵² (apud SENNETT, 1976), o que garantiria a identidade entre uma e outra performance dramática seria um método de transmitir à platéia emoções sem realmente senti-las. O ator é responsável por um trabalho de gerar emoções na platéia, mas, se depender de sentir essas emoções para passá-las, cada performance será uma performance diferente e esta nunca poderá ser replicada: “No processo de chegar a esses signos, o ator parou de sentir a

²⁵¹ A performance may range, in principle, from the completely ‘novel’ (spontaneous invention) to the completely fixed (a traditional religious rite).

²⁵² DIDEROT, Denis. *The Paradox of Acting*. Trad. W.H. Pollack. Nova Iorque: Hill&Wang, 1957.

emoção do modo como a audiência para quem transmite essas emoções as sentirá” (SENNETT, 1976, p.112)²⁵³.

A platéia, neste sentido, também é intérprete. Não são lágrimas reais que correm por sua face, mas lágrimas performáticas. Segundo Firth (1998), “uma performance encenada é estruturada por uma suspensão de ‘fellow feeling’ ou, talvez, por uma espécie de imitação deste: sabemos que o ator está atuando raiva, então atuamos nossa resposta assustada.”²⁵⁴ (p. 217).

A performance exige ao mesmo tempo um grau de espontaneidade e de interpretação de um personagem. Ela tem como objetivo não só comunicar como causar uma transformação no público. Um ritual é um bom exemplo: um ritual eficaz envolve transformação dos participantes. No ritual não é necessário que haja uma audiência distinta dos intérpretes, “as pessoas podem se transformar em uma audiência para si mesmas”²⁵⁵ (BELL, 1997, p.75).²⁵⁶

O ritual, e a performance em geral, envolve enquadramento (*framing*), conceito de Bateson que posiciona a mensagem a ser transmitida dentro de um contexto que ajuda a compreensão sobre como esta comunicação deve ser entendida.

Framing é uma espécie de metacomunicação e, segundo Bateson²⁵⁷ (apud KLEVJER, 2006), o jogo é sua forma mais primitiva. No jogo, porém, assim como no ritual, esta metacomunicação é frágil, sempre no limite de ser quebrada:

A distinção entre “jogo” e “não-jogo”, como a distinção entre fantasia e não-fantasia, é certamente uma função de um processo secundário, ou “ego”. Dentro do sonho, o sonhador normalmente não tem consciência de que está sonhando, e dentro do “jogo” ele precisa com frequência ser lembrado de que “Isso é um jogo” (...) No processo primário, mapa e território se igualam; no processo secundário, podem ser discriminados. No jogo, tanto se igualam, quanto se distinguem²⁵⁸ (BATESON apud KLEVJER, 2006, p.35).

Essa posição limiar do jogador e do participante de um ritual – que precisa ser lembrado de tempos em tempos da função lúdica de sua performance – é uma das razões que fazem do jogo em sentido amplo uma forma potencialmente poderosa para a transformação e a transmissão de emoções e idéias.

²⁵³ In the process of arriving at this signs, an actor has ceased to feel the emotion as the audience to whom he conveys these emotions will feel them.

²⁵⁴ A staged performance is framed by a suspension of fellow feeling or, perhaps, by a kind of enactment of it: we know the performer is acting anger, so we act our fearful response.

²⁵⁵ People can become an audience to themselves.

²⁵⁶ Como veremos, isso é especialmente verdadeiro em relação à performance de jogos.

²⁵⁷ BATESON, Gregory. *Steps to an ecology of mind: collected essays in anthropology, psychiatry, evolution and epistemology*. Londres: Intertext Books, 1972.

²⁵⁸ The discrimination between “play” and “nonplay”, like the discrimination between fantasy and nonfantasy, is certainly a function of secondary process, or “ego”. Within the dream the dreamer is usually unaware that he is dreaming, and within “play” he must often be reminded that “This is play”(…) In the primary process, map and territory are equated; in the secondary process, they can be discriminated. In play, they are both equated and discriminated .

Catherine Bell (1997) argumenta que por meio de enquadramento (*framing*) a performance pode se referir a verdades mais gerais e abrangentes do que as da representação ficcional, isto é, por meio da representação, argumentos, idéias, concepções reais podem ser transmitidas para o jogador/participante, que é a própria audiência destes atos.

Para isso, não é necessário que haja realismo, mas imersão neste círculo mágico do jogo. Assim como em uma simulação, no ritual e no jogo a simplificação e redução da forma são comuns, criando categorias mais amplas que podem ser projetadas na experiência humana (BELL, 1997).

A performance envolve o trabalho do intérprete em direção a um objetivo. A ação corpórea na produção da performance está sempre ligada ao que está sendo feito e por quê, isto é, tem sempre um objetivo.

É fácil perceber como a performance se aplica à ação do jogador no *videogame* ou do fruidor no drama interativo. O jogador age a partir de uma ferramenta – assim como o músico faz sua performance a partir de um instrumento – para viabilizar ou atualizar um texto em uma obra. O texto, o jogo programado, só vira obra no momento em que o jogador atua em performance tendo em vista um objetivo. O jogador está presente em três níveis: no nível do intérprete, que constrói e completa a obra para a fruição de uma audiência, e no nível da audiência, que interpreta, se identifica e se emociona com a obra e no nível do jogador, aquele que está imerso nos dois níveis se tornando o intérprete primeiro por sua ação real que resulta (ou corresponde) a ações ficcionais e intérprete em sua relação com a obra que experimenta em tempo real, identificando-se e transportando-se para o mundo narrativo.

O jogador é duplamente performático: sua performance está presente tanto como intérprete, ator da fantasia, gerador da narrativa, como quanto audiência, aquele que diante da obra completa não só a interpreta, como interpreta também seu papel de fruidor, como Charlie ou o menino que brinca com o pai.

Os três níveis de presença a partir do drama interativo:

Jogador-intérprete	Mundo do jogo	Participação	Avatar
Jogador-audiência	Mundo narrativo	Identificação e empatia	Personagem
Jogador	Mundo real	Imersão	Jogador

Essas três funções se mesclam de modo que é difícil separá-las. Tomemos *Passage* como exemplo: o jogador-intérprete busca os tesouros ou percorre o espaço do mundo – sem um

objetivo muito específico a não ser tentar aumentar o seu placar (que ele ainda não sabe muito bem como funciona) –, em certo momento pode ou não se apaixonar, mas certamente irá morrer ao final. Para o jogador-intérprete essa morte tem um significado diferente do que para o jogador-audiência. Em *Passage*, especialmente, é claro como o jogador-intérprete tem a função principal de viabilizar a experiência estética do jogador-audiência. Sua “diversão” como intérprete chega ao fim de modo a proporcionar uma experiência completa e emotiva à audiência. Esses dois níveis emocionais somam-se no terceiro nível, proporcionando uma experiência duplamente intensa em emoção.

Percebe-se como essas funções acumuladas – assim como no rito – intensificam a experiência do jogador que, em sua posição limiar, oscila entre jogador-intérprete, jogador-audiência e o mundo real. A aproximação entre o jogador-intérprete e o mundo real é de certa forma mais evidente – em função de sua mediação imediata via instrumentos técnicos – do que entre jogador-audiência e mundo real, separados pela imersão gerada pela narrativa. A imersão narrativa, portanto, é intensificada pela interatividade proporcionada pela interação do usuário, de modo que a maior aproximação entre mundo ficcional e o jogador provavelmente seria alcançada pela realidade virtual, na qual a mediação seria transparente e as ações reais seriam idênticas às ficcionais.

A performance do jogador exige a espontaneidade – presente especialmente na descoberta das regras e de uma análise quase inconsciente de suas possibilidades a cada momento – e do assumir de um papel – a partir não só de um avatar ou de uma fusão ontológica, mas também de um recentramento (RYAN, 2001).

O recentramento é o colocar-se do jogador em um mundo ficcional de modo a dele fazer parte. Este recentramento permite que considere o mundo ficcional como o mundo atual e a partir dele estabeleça os mundos possíveis e atue em direção ao mundo possível que deseja, isto é, que dentre os mundos possíveis a partir do mundo atual (o da ficção), escolha que caminho quer tomar em direção ao seu mundo possível desejado (seu objetivo).

Em *Masq*, por exemplo, o jogador precisa agir dentro de um limite de tempo. Este limite tem como objetivo garantir essa espontaneidade performática do jogador-intérprete. A este não deve ser dado muito tempo para analisar todas as possibilidades e para aonde essas possam o levar: não se trata de um jogo estratégico, mas de um jogo performático. O jogador-intérprete é recentrado no mundo da narrativa a partir de sua fusão ontológica com o protagonista e dentro deste mundo atual precisa tomar decisões de modo a possibilitar o alcance de seu mundo possível desejado – aquele em que consegue o dinheiro para lançar a coleção. O jogador-real está duas vezes imerso, a partir do jogador-audiência que se identifica e torce por seu personagem e a partir

do jogador-intérprete que age no mundo ficcional, recentrado em sua atualidade, de modo a tentar construir a narrativa desejada.

Para que o jogador continue imerso na forma de jogador-audiência é necessário que certas medidas sejam tomadas para que o mundo ficcional não tome conta do mundo real, causando um choque de realidades. É preciso também que a experiência seja orquestrada de modo que o mundo real não tome conta do mundo ficcional, mas deixe com que este esteja momentaneamente mais presente do que o outro. As emoções causadas pelo mundo ficcional precisam ser controladas de modo a não inibir o prazer da audiência (RYAN, 2001). Estas negociações são feitas a partir de restrições.

4.4 Restrições (*constraints*)

Já vimos como a interatividade pode ser um risco para a imersão quando não bem trabalhada. Por exemplo, em *Inanimate Alice*, por vezes, as setas em que o jogador clica para que a história prossiga em vez de colocá-lo dentro do mundo da narrativa, o lembram de sua posição externa: um caso em que sua participação como jogador-intérprete atrapalha sua participação como jogador-audiência. Isto é, se o espectador estava imerso nas imagens, palavras e sons do mundo de Alice (neste caso por meio de representação (*depiction*)), a seta em que o jogador tem que clicar em um primeiro momento interrompe esta imersão, assim como um comercial em um filme sendo exibido na televisão.

No entanto, as experiências que se está analisando predominantemente permitem uma atuação mais complexa por parte do jogador-intérprete que o posiciona dentro do mundo da narrativa, permitindo sua imersão em dois níveis – espacialmente, a partir de sua participação, e emocional e temporalmente, a partir da narrativa.

Vale ressaltar que, assim como a separação em níveis de presença, esta separação em tipos de imersão só existe para fins didáticos e de análise. Na realidade, estas variáveis se unem em um sentimento único – e intensificado em relação ao proporcionado pelas mídias fixas – de imersão. Ainda que estes três tipos de imersão sejam possíveis nas mídias fixas, todos os três são intensificados pela experiência participativa. Ainda que esta simbolize mais fortemente a imersão espacial, em função do entrelace entre as três formas imersivas, tanto a imersão temporal quanto a emocional são diretamente afetadas.

No entanto, estas duas últimas dependem da presença narrativa em algum grau, o que não quer dizer que uma experiência não-narrativa não cause emoções – como frustração,

satisfação etc. – ou não tenha dimensões temporais – como duração ou término –, mas somente que estas dimensões, neste caso, não estão relacionadas à imersão em um mundo ficcional.

No caso destas produções, a imersão espacial é primordialmente função do tipo de interação que é permitido ao jogador-intérprete dentro do mundo ficcional.

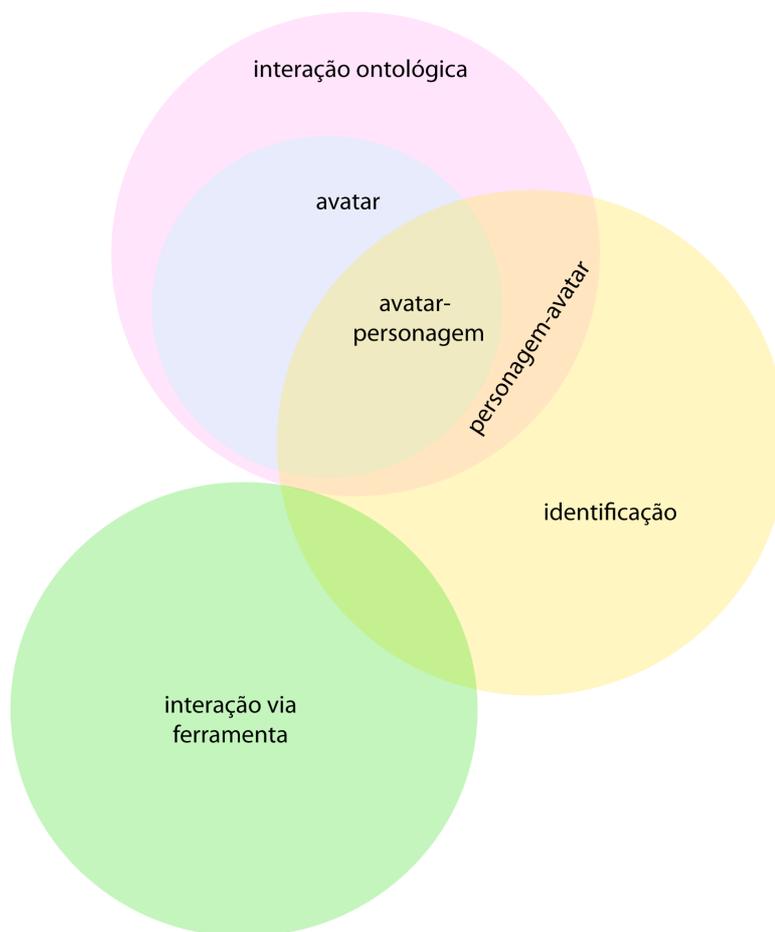
Uma produção como *I Wish I were the Moon* cria uma imersão espacial muito menor do que uma produção como *Façade*, por exemplo. Por quê? Em IWIwtM, o jogador atua como intérprete – é a partir de sua atuação e, somente nela, que a obra é composta – mas sua atuação não vem de dentro do jogo, mas de fora. O jogador não interpreta um personagem da história, tendo poder sobre suas ações, mas interpreta o próprio autor, podendo criar as diferentes histórias. O mesmo acontece com *The Storyteller*, ainda que neste produção a presença do jogador-intérprete no mundo ficcional seja mais direta. Enquanto em IWIwtM o mecanismo de atuação fotográfico é evidentemente externo, em *The Storyteller*, a atuação vem de dentro da produção, permitindo uma manipulação direta dos personagens. Todavia, esta manipulação não está relacionada à fusão ontológica ou encarnação de um personagem específico, o que diminui a intensidade da imersão emotiva, ainda que garanta uma limitada imersão espacial.

Em *Façade*, por outro lado, as ações do jogador-intérprete correspondem a ações de seu avatar-personagem. Essas ações são relativamente livres e pouco simbólicas – exceto a digitação – para que possamos considerar o personagem do jogador em *Façade* como um avatar, no sentido dado por Klevjer (2006). A imersão espacial é mais forte por conta deste tipo de interação. A imersão emotiva e temporal, por outro lado, estão relacionadas à construção da narrativa. Cabe lembrar, todavia, que a imersão emocional também está ligada ao avatar, mas ao avatar-personagem, isto é, àquele que tem uma função, um objetivo, um sentido dentro da narrativa.

Isto faz com que o avatar-personagem de *Façade*, por exemplo, seja menos imersivo emocionalmente do que o avatar-personagem de *Masq*, apesar de sua imersão espacial ser significativamente maior. Isto se dá porque o personagem incorporado via interação ontológica em *Masq* é narrativamente muito mais completo do que o personagem avatariamente incorporado em *Façade*. De seu avatar em *Façade*, o jogador só sabe o nome, o sexo e que, de alguma maneira conhece Grace e Trip. Como conhece, por que conhece e por que está lá faz parte da narrativa que ele mesmo irá construir – podendo tornar essas respostas explícitas ou não. Em *Masq*, por outro lado, o protagonista tem seu presente apresentado para o jogador no início da experiência, um passado que vai sendo revelado pelos outros personagens ao longo do jogo e um futuro que será determinado – dentre as opções permitidas – pelo jogador. Essa construção do personagem faz com que se torne mais real, mais humano e mais fácil para o jogador-audiência se identificar. Em *Façade* o personagem representado pelo avatar depende somente da

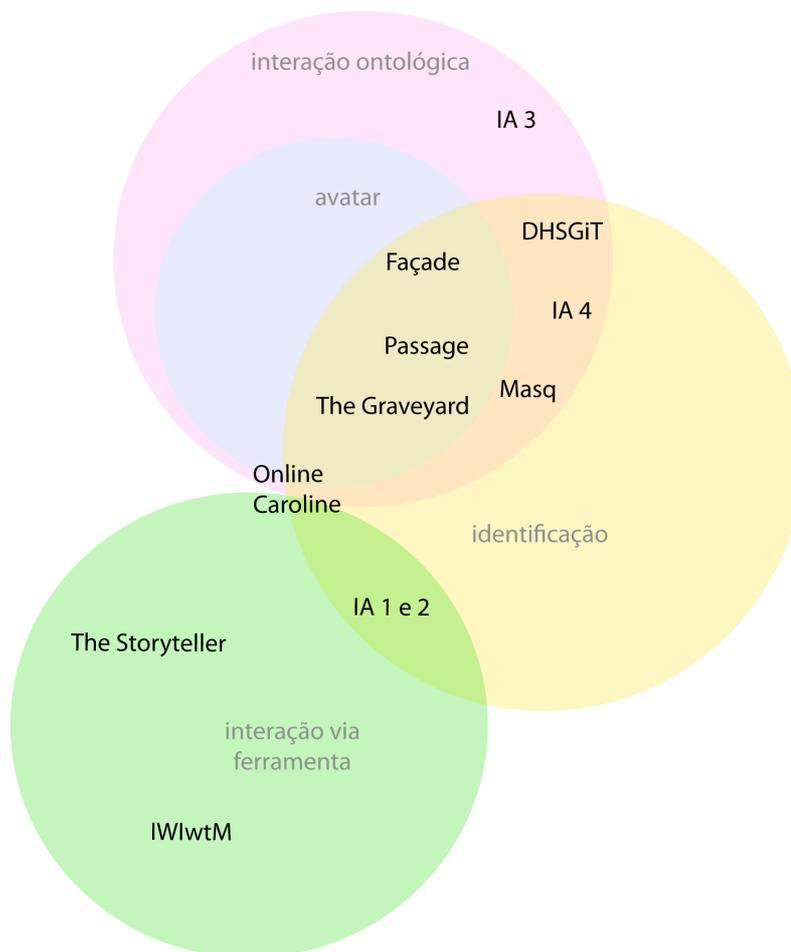
construção do jogador, estando mais próximo dele e, conseqüentemente, dificultando a identificação.

Vejamos as formas possíveis de presença conforme esquematizadas na figura abaixo:



A participação no mundo ficcional por meio de interação ontológica engloba a participação pela incorporação de um avatar, no sentido proposto por Klevjer (2006). No momento em que a identificação narrativa se soma à participação de por meio de um avatar, esse avatar se transforma em um avatar-personagem. Quando a interação ontológica envolve a construção narrativa pode-se falar em um personagem-avatar, ou seja, um personagem incorporado (e, neste sentido um avatar no sentido amplo do termo) por meio de interação ontológica. Nota-se que tanto a interação ontológica, quanto a participação por meio de avatar podem existir isentas de identificação com personagem e que a interação via ferramenta pode, por vezes, co-existir com essa identificação. Percebe-se também que a possibilidade de identificação existe independente da possibilidade de participação “física” no mundo ficcional, assim como a interação via ferramenta.

Vejamos como essas formas presenciais são aplicadas nas diferentes produções em questão:



Façade, *Passage* e *The Graveyard*, como foi visto anteriormente, permitem a atuação do jogador por meio de um avatar-personagem. Entre estas três produções, *Façade* é a que está mais distante da identificação do jogador com o personagem, como foi visto anteriormente. *Masq*, *Inanimate Alice* (episódio quatro) e *DHSGiT* permitem uma interação ontológica do jogador, que interage por meio do ponto-de-vista de personagem a partir de ações simbólicas.

A participação em *Online Caroline* está entre a do avatar-personagem e a do personagem-avatar. Em alguns momentos, como na abertura e leitura dos e-mails de Caroline, o jogador atua como avatar-personagem a partir de ações idênticas às do mundo real, em outros momentos o jogador atua por depiction olhando para a imagem na webcam e imaginando estar vendo Caroline, em outros momentos ainda, o jogador atua em uma linha tênue entre interação ontológica, na medida em que atua como se fosse o personagem por meio de ações simbólicas – respondendo ao questionário de Caroline, por exemplo, e a interação via ferramenta, na medida em que está explorando o site. O fato de a história de Caroline ter como cenário um mundo compossível ao mundo real e o jogador poder jogar como si próprio, afasta parcialmente a

identificação – já que não é possível se identificar consigo mesmo –, mas ainda a mantém na medida em que qualquer representação instaura um círculo mágico, um afastamento do jogador, que se enxerga como personagem dentro da trama.

Inanimate Alice (episódios um e dois) funcionam por meio de interação via ferramenta, mas possibilitam a imersão por meio da identificação com o personagem. *Inanimate Alice* (episódio 3) permite a interação ontológica a partir de um personagem, Brad. No entanto, esta forma de interação parece externa à narrativa, não proporcionando qualquer sentimento de imersão ou encarnação no personagem. *The Storyteller* e *IWIwtM*, como foi visto, funcionam a partir da interação via ferramenta e não permitem uma real identificação com nenhum dos personagens, na medida em que permitem o controle de todos eles de uma forma exterior à narrativa.

As construções narrativas prévias e fixas, decorrentes da construção narrativa e mais incidentes em interações via personagem-avatars, servem como uma forma de limitação e direcionamento para a imaginação do participante. Ao contrário do que se imaginaria à primeira vista, este tipo de limitação pode trazer benefícios à experiência do jogador. Essas limitações podem ser de vários tipos, desde o estabelecimento de contexto – como é o caso em *Façade*, por exemplo – como o de regras explícitas de interação – como é o caso de *DHSGiT*. As limitações funcionam como forma de direcionar o participante para uma experiência gratificante, isto é, no caso da narrativa, estimulá-lo, sem limitar demais seu poder de ação, a ter uma experiência completa no sentido narrativo, com começo, meio e fim.

4.4.1 Formas de limitar o participante

O medo da imersão total causado pela interação com novas mídias é resultado de uma busca infundável pela transparência do meio, algo que Katie Salen e Eric Zimmerman (2004) chamam de falácia imersiva:

A falácia imersiva é a idéia de que o prazer de uma experiência midiática está em sua habilidade de transportar sensorialmente o participante para um realidade ilusória, simulada. De acordo com a falácia imersiva, essa realidade é tão completa que idealmente a moldura cai de modo que o jogador realmente acredita ser parte de um mundo imaginário²⁵⁹ (p.450, 451).

²⁵⁹ The immersive fallacy is the idea that the pleasure of a media experience lies in its ability to sensually transport the participant into an illusory, simulated reality. According to the immersive fallacy, this reality is so complete that ideally the frame falls away so that the player truly believes that he or she is part of an imaginary world

No entanto, o mito do Holodeck corre o risco de se tornar o delírio quixotesco. Isto é, para que a imersão seja prazerosa é preciso ter garantia da irrealidade do mundo imaginário; é preciso ter consciência da “borda”, dos limites do círculo mágico.

Uma forma de garantir que essa experiência seja prazerosa é por meio de restrições. Se em produções variáveis o sentimento de imersão do espectador/jogador é intensificado por meio da participação, é preciso moldar essa participação de modo que ela não faça com que o jogador se perca no mundo ficcional, sempre permitindo a existência de uma lua que o permita lembrar o caminho de casa.

Essas restrições são responsáveis pelo equilíbrio entre realidade e ficção, regulando a imersão especialmente por meio da interatividade permitida.

Chris Crawford (2005) sugere que boas restrições em produções variáveis não impõem as preferências do autor para os jogadores, mas oferecem uma gama de opções razoáveis e depois impõem as conseqüências de suas ações.

Contudo, o primeiro tipo de limitações encontrado nas produções digitais são as limitações técnicas, às quais nos referimos previamente como regras de interface. Essas limitações podem ser limitações de *hardware* ou *software* ainda não resolvidas – como um sistema de inteligência artificial que permita uma interação mais natural – ou limitações impostas propositalmente pelo programador do *software*, isto é, que restringem as formas de interação com a interface. O primeiro tipo de limitação pode ser causado, por exemplo, por uma limitação universal, dependente do que é possível ou não fazer no meio digital, ou por uma limitação orçamentária. Já o segundo tipo de restrição é uma opção – estética e funcional – feita pelo autor/programador sobre como o fruidor irá interagir com a obra. Exemplos deste último tipo são inesgotáveis: o só poder clicar nas setas em *Inanimate Alice*, o mapa e seus limites espaciais em DHSGiT, os menus de *Masq*, e assim por diante. Essas restrições fazem parte da criação do autor. No capítulo 3, vimos como Kate Pullinger e Chris Joseph optaram, conscientemente, por um tipo de interação em que o fruidor não tivesse que fazer opções sobre o desenrolar da história.

O que se percebe é que não é a interação, mas as limitações interativas, que podem dificultar a imersão. Isto é, se em vez de bater palmas para ajudar a Sininho, as crianças pudessem agir como personagens do mundo ficcional de Peter Pan, sem mediação explícita, a imersão teria mais chance de ser resguardada:

Por que, na RV [realidade virtual], longe de destruir a ilusão, a possibilidade de interagir com o mundo virtual reforça o sentimento de sua presença? Vamos primeiro reparar que na vida real (VR) também, a liberdade de agir acentua nossa ligação com o

ambiente. A maior diferença entre RV e VR, por um lado, e ambientes textuais, por outro, é a natureza semiótica da interatividade. Em um ambiente textual o usuário negocia com signos, tanto como ferramentas (palavras ou ícones nos quais clicar), quanto como alvo de ação (o texto é trazido à tela como resultado do clique), mas na VR e na RV toda a ação passa pelo corpo. Isto não significa negar que é necessária uma mão para clicar ou escrever em ambientes textuais ou que as entidades encontradas na RV são basicamente signos digitais, mas se realizado, o ideal do desaparecimento do meio significa que usuário experimenta na RV pelo menos a sensação de um encontro direto com a realidade²⁶⁰ (RYAN, 2001, p. 284).

A presença do jogador no mundo ficcional por meio da realidade virtual seria a incorporação de um avatar no sentido mais intenso, na medida em que as ações efetuadas pelo jogador não simplesmente corresponderiam às ações efetuadas pelo avatar, mas seriam idênticas, cada uma em uma realidade – o mito do Holodeck. No entanto, existem gradações desta presença “física” no meio digital e até mesmo a interatividade simbólica, como vimos, é capaz de possibilitar a imersão em um mundo ficcional.

Ainda que se valorize a imersão, especialmente em uma produção narrativa, ela não depende, para ser prazerosa, de ser produzida por meio da transparência. Ela pode envolver, no meio digital principalmente, um certo grau de hipermediação a partir da participação do usuário. Esta consciência da mediação permite que as emoções sejam resultantes da imersão e da interatividade – do ato performativo – e, portanto, que estas sejam experimentadas com algum grau de auto-reflexão.

A forma de interação, ou seja, as regras de interface determinam a forma de interação do usuário com o *software* e desta forma, colaboram ou não para sua imersão no mundo ficcional. Vale ressaltar que como as regras são contextualizadas, isto é, relacionadas à narrativa do jogo, não está em jogo somente a imersão espacial, mas também as imersões temporal e emocional. Em *DHSGiT*, o fato de o jogador só poder entrar no lugar aonde há um marcador, limita a sua exploração do espaço. Em *The Graveyard*, a impossibilidade de ver o avatar quando este sai da direção fixa da câmera, impede a exploração do espaço do cemitério.

Traduzindo, todas estas restrições, que à primeira vista parecem simples restrições de interface são, na verdade, restrições mais complexas que têm como objetivo a manutenção do arco narrativo da história. Em *DHSGiT*, a presença do marcador direciona os passos do jogador para que não perca o fio narrativo. Em *The Graveyard*, o fato de não se poder explorar o cemitério

²⁶⁰ Why is it that in VR, far from destroying illusion, the possibility of interacting with the virtual world reinforces the sense of its presence? Let us first note that in real life (RL) also, freedom to act enhances our bond to the environment. The main difference between VR and RL, on one hand, and textual environments, in the other, is the semiotic nature of interactivity. In a textual environment the user deals with signs, both as tools (the words or icons to click on) and as target of the action (the text brought to the screen as the result of clicking), but in RL and VR all action passes through the body. This is not to deny that it takes a hand to click or write in textual environments, or that the entities encountered in VR are ultimately digital signs, but if realized, the ideal of the disappearance of the medium means that the VR user experiences at least the sensation of a direct encounter with reality.

faz com que o fruidor se concentre na narrativa que quer ser contada. Deste modo, estas limitações, de certa forma às custas de um certo grau de imersão espacial, buscam proporcionar ao jogador uma imersão temporal e emocional mais intensa.

Independente da existência ou não de narrativa, no jogo estes limites funcionam com a intenção de direcionar os jogadores para seus objetivos. Jogos que proporcionam um espaço de exploração livre são chamados *sandbox games*. Ainda assim estes jogos apresentarão regras de interface e, possivelmente, limites e restrições de outros tipos.

As limitações, porém, são fundamentais para a narrativa na medida em que podem ser utilizadas de modo a garantir sua completude, estabelecendo assim diferentes graus de progressividade. No entanto, precisam ser utilizadas com cautela de modo a permitir agenciamento ao fruidor, intensificando assim sua imersão espacial e sua possibilidade de identificação com o personagem. Cabe ressaltar que esta identificação é possível justamente a partir da visão crítica e distanciada do fruidor. Não se está falando de uma imersão ilusória, mas de uma imersão consciente.

As limitações podem ser explícitas ou implícitas (LAUREL, 1991). Restrições explícitas funcionam melhor quando colocadas antes da experiência. Em *The Graveyard*, antes do começo da experiência, o jogador recebe seu *script*: deve levar a senhora até o banco em frente à capela, esperar ela estar pronta para sentar, sentá-la e ouvir a música. Estas são restrições explícitas, isto é, regras que dizem o que o jogador deve ou não fazer. Uma restrição explícita também pode ocorrer na forma de mensagem de erro quando o *software* não aceita ou não entende as ações do jogador, o que usualmente quebra rapidamente a imersão. Algo semelhante ocorre em *Inanimate Alice* no episódio 3 quando para prosseguir com a história o jogador que não recolheu todas as bonequinhas é avisado que precisa retornar às cenas anteriores para recolhê-las antes de prosseguir.

Restrições implícitas, por sua vez, são aquelas mencionadas anteriormente, e outras como o fato de de repente virar noite em DHSGIT e o jogador não conseguir ter acesso a determinada sala ou quando Grace ou Trip fazem um comentário vago a partir do que é dito pelo jogador, retomando o caminhar da narrativa.

Laurel (1991) aposta que a melhor forma de limitar o usuário é a partir do contexto. Segundo a autora, “restrições baseadas no contexto são uma habilidade humana comum, exercitada automaticamente na maior parte das situações e não requerendo esforço concentrado ou atenção explícita”²⁶¹ (p.105), uma atitude comum e inconsciente na performance cotidiana do

²⁶¹ context-based constraints is a common human skill, exercised automatically in most situations and not requiring concentrated effort or explicit attention”

homem moderno. Andrew Stern, um dos criadores de *Façade*, em um post escrito em *Grand Text Auto*, explica como uma das grandes preocupações na construção de *Façade* foi a credibilidade, isto é, a possibilidade de o sistema responder de forma crível à interação do jogador. Segundo Stern, isso envolveu a simulação de um “crazy guy”, alguém que quisesse agir fora do contexto e que, mesmo assim, tivesse uma resposta às suas ações de modo a manter o contexto do mundo ficcional.

Hassan “Acetone” Mikal (2007) lançou no blog *Something Awful* um manifesto a favor do que ele chama de “Asshole Physics”: “A física do idiota permite que os jogadores liberem suas frustrações no mundo virtual, diminuindo seu desejo total de ser um idiota na vida real”²⁶² (p.2). Esse manifesto exalta jogos que permitam interações fora do contexto e, principalmente, agressivas e incorretas – tudo o que um adolescente gostaria de fazer mas não pode – não relacionadas ao objetivo do jogo, mas com resultados significativos no mundo ficcional. Neste manifesto, Mikal se refere a *Façade* e sua boa contextualização:

Devo apontar que há um jogo chamado *Façade* que está fazendo todo tipo de avanço em IA [inteligência artificial] Idiota. Não há nada mais divertido do que chamar os personagens principais por um insulto racial logo de cara e assistir a eles jogarem você para fora e fechar a porta em sua cara. Se somente pudéssemos ver este tipo de progresso em títulos comerciais²⁶³ (p.3).

A proposta de Chris Crawford (2005) para o design de histórias interativas segue o mesmo raciocínio contextual: “Se um jogador escolhe se jogar do penhasco, mate-o. Se ele se comportar grosseiramente, o condene ao ostracismo. Seu design não precisa ser sem valor moral ou estético; precisa somente *considerar* todas as opções razoáveis do jogador, não *recompensá-las*”²⁶⁴ (p. 210)”, o que é exatamente o que acontece em *Façade*.

As restrições atuam também na construção da imersão temporal – viabilizada ou por um limite temporal ou por uma construção discursiva.

Em ambos os casos, trata-se da construção de suspense. Como foi visto no Capítulo 2, a imersão temporal pode estar ligada à idéia de um tempo limitado para a construção de um objetivo, como em um jogo de futebol no qual o tempo está acabando e o jogador precisa fazer um gol para ganhar. Aqui o suspense é criado somente pela expectativa e pelo tempo que está prestes a acabar. A construção narrativa – caso haja uma – é linear. Não é o discurso ou a

²⁶² Asshole Physics allow gamers to get out their frustrations in the virtual world, lowering their overall desire to be an asshole in real life.

²⁶³ I should note that there is a game called *Façade* that is making all sorts of strides in Asshole A.I. There is nothing more fun than calling the main characters a racial epithet right off the bat and watching them throw your ass out and shut the door in your face. If only we could see this kind of progress in commercial titles.

²⁶⁴ If a player chooses to jump off a cliff, kill him. If he behaves boorishly, ostracize him. Your design doesn't have to be morally or aesthetically valueless; it need only *address* all reasonable player options, not *reward* them.

narrativa que criam o suspense, mas o próprio correr do tempo. Pode-se argumentar que o suspense depende do placar, de modo que se um time estiver ganhando de 3x0 não haverá suspense. Todavia, percebe-se que o jogador e a platéia, especialmente, está sempre aguardando os últimos segundos do jogo para respirar aliviada, isto é, está sempre aguardando os últimos segundos para ser liberada do suspense. Tanto o jogador-intérprete quanto o jogador-audiência estarão temporalmente imersos aguardando o resultado.

A segunda forma de viabilizar o suspense é a partir da construção do discurso. Segundo Ryan, este tipo de construção de suspense depende do interesse do leitor no destino do personagem e de uma incerteza condicionada a uma certa antecipação do possível. Quanto menor o número de resultados possíveis, quanto mais polarizado este resultado, maior o suspense. Ryan (2001) distingue quatro tipos de suspense, em ordem decrescente de intensidade: o quê?, como? (ou por quê?), quem? e metasuspense.

Podemos distinguir o suspense baseado em o quê? em todos os episódios de *Inanimate Alice*, por exemplo, nos quais experimentamos em todo o episódio a dúvida sobre o que vai acontecer: Alice e Ming encontrarão John?; Alice reencontrará seus pais?; Alice e sua família conseguirão sair da Rússia?; Alice conseguirá sair do prédio?. *Online Caroline* também cria este tipo de suspense a respeito de David e da XPT: Caroline está correndo perigo?; David está colocando Caroline em perigo?. Praticamente todas as produções analisadas recorrem a esse tipo de suspense em algum grau. Este suspense proporciona imersão temporal fácil de construir pois não exige uma variação entre tempo do discurso e tempo da história, ambos iguais, o que é bastante comum em produções interativas. Além disso, esse tipo de suspense cria uma forte tensão emocional quando há identificação com o personagem.

O como? (por quê?) e o quem? estão ambos presentes em DHSGiT. Ao início da experiência o jogador é avisado que coisas estranhas vêm acontecendo na escola e que seu objetivo é justamente investigar estes acontecimentos, ou seja, descobrir quem e por quê está atrás destes fatos. Este tipo de imersão temporal exige uma certa distinção entre o tempo do discurso e o tempo da história na medida em que o jogador tenta desvendar o passado. Ainda que a narrativa do jogo – a descoberta e suas conseqüências – ocorram no presente, as partes da história misteriosa – construída de eventos passados – são descobertas aos poucos, em momento posterior ao acontecimento e não necessariamente em ordem cronológica.

O metasuspense, por sua vez, está relacionado à própria construção narrativa, a como o autor costura pedaços aparentemente soltos de narrativa. De certa forma, pode-se considerar *Passage* como um metasuspense, um jogo em que até o último segundo o jogador fica sem saber que sentido dar àquilo, qual é o objetivo do autor e qual o objetivo do próprio jogo. No final, o

autor costura as peças do quebra-cabeça em uma narrativa. Como vimos, essa costura ocorre por um radical corte no poder de interação do fruidor – equivalente à sua morte.

Todos os cinco tipos de imersão temporal envolvem restrições autorais, ainda que o segundo caso as exija de forma mais branda. O primeiro envolve um limite temporal da experiência previamente estabelecido. O terceiro e o quarto envolvem a construção de um discurso separado da história, o que implica participação autoral na construção progressiva da narrativa – um narrador ou grande imaginador. O quinto, por sua vez, requer atuação do autor no fechamento da estrutura narrativa e, para que tal faça sentido, alguma restrição sobre o que é possível acontecer ao longo da narrativa.

No segundo caso, o suspense está ligado à existência de opções, isto é à incerteza. No auge do suspense, essas opções usualmente estarão polarizadas em dois eixos. Ora, a existência de opções é o sentido mesmo da narrativa interativa. Todavia, para que se caminhe para o suspense, para que se caminhe para duas opções possíveis e contrárias, o autor precisa guiar de alguma forma o fruidor da obra, ainda que de modo mais implícito.

As restrições, portanto, precisam equilibrar a construção da narrativa com a possibilidade de atuação do narrador. A construção narrativa, o alcançar de um objetivo – ainda que não imediatamente explícito, como em *Façade* – requer restrições. São essas restrições que irão viabilizar a imersão espacial, a partir do que é permitido ao jogador em termos de atuação e escolhas, a imersão emocional, produzindo um personagem e uma história consistente ao mesmo tempo permitindo a participação do jogador em sua construção, e a imersão temporal – viabilizada ou por um limite temporal ou por uma construção discursiva.

Essas formas de limitar o participante, ademais, são formas de chamar atenção para a ficcionalidade do mundo adentrado, isto é, formas de apontar sua forma representativa. Essa distinção entre ficção e realidade é natural e, muitas vezes, inconsciente, mas extremamente importante e fundamental na criação de uma experiência prazerosa.

4.5 O diferencial expressivo do drama interativo

O drama interativo proporciona ao usuário uma dupla imersão: por sua narrativa, pode viabilizar uma imersão temporal e emocional semelhante àquela viabilizada por um texto escrito ou por um filme assistido. Por outro lado, proporciona uma imersão espacial totalmente destoante da dos meios tradicionais de comunicação, dos meios fixos. A imersão espacial e, conseqüentemente, a intensificação da imersão temporal e emocional do drama interativo se dá a partir da participação do fruidor no espaço ficcional a) a partir de sua atuação no mundo

imaginário de forma tangível, isto é, simulando uma interação física ou b) a partir de uma interação ontológica nas quais suas ações físicas equivalem – mesmo que simbolicamente – a ações ficcionais. Em ambos os casos esta interação está diretamente relacionada à encarnação de um personagem (ver quadro da seção anterior).

A partir desta encarnação, pode-se, para fins de análise, distinguir três níveis de fruição da experiência: a) o do jogador-intérprete, aquele centrado no personagem, que, dentro do mundo do jogo age performaticamente na construção da história; b) o do jogador-audiência, aquele que assiste ao desenrolar da trama narrativa construída pelo intérprete e age de forma performática em sua recepção; e c) o mundo real, onde está o jogador que atua por meio de movimentos que são projetados no mundo ficcional e de sua identificação com o personagem. Esses três níveis não são na realidade distintos: a recepção do jogador-audiência afeta o corpo pertencente ao jogador que molda diretamente as ações do jogador-intérprete.

A imersão espacial, nas mídias fixas viabilizadas por meio de recursos estilísticos, no drama interativo é fruto da encarnação de um personagem a partir de sua interação no mundo narrativo. Quanto mais significativa essa participação – a participação será o quão mais significativa quanto conseguir viabilizar escolhas que resultem em conseqüências e resultados significativos e coerentes – e quanto mais consistente a narrativa, mais essa imersão espacial será complementada pelas imersões temporal e emocional. Assim como os níveis de fruição, estes tipos de imersão só podem ser separados para fins didáticos, sendo praticamente impossível separar na prática a imersão espacial, da emocional ou da temporal.

O drama interativo causa um impacto nos usuários diferente daquele a que se submete o leitor ou o espectador – mesmo aquele de uma exposição dramática. No caso das produções que estamos analisando, o jogador é também o “leitor/espectador”, ou seja, é ao mesmo tempo co-autor e receptor da representação. Além disso, é também, em alguns casos, personagem-avatar e, em alguns outros, um avatar-personagem.

Como vimos, todas as narrativas envolvem um grau de construção por parte da audiência: a audiência negocia a partir do que lê/ouve/vê suas expectativas em relação ao desenrolar da história, readaptando-a a cada novo acontecimento. Em um livro ou filme, porém, o leitor/espectador não tem o poder de alterar a história ou o discurso a ele apresentado: este discurso é fixo e as expectativas culminarão finalmente no texto apresentado, ainda que possam se estender indefinidamente sobre o que acontecerá depois de terminado o discurso. O jogo não apresenta um discurso fixo, mas um discurso que vai sendo construído a partir da intervenção do jogador. Este jogador é claramente limitado por uma série de restrições, mas quanto mais

interativo o jogo, maior a possibilidade de realizar suas expectativas na construção de seu discurso imaginado.

O drama interativo implica uma ação que vai além da recepção e interpretação, envolvendo configuração e construção. Esta característica cria um grande potencial expressivo, uma grande possibilidade de identificação, de colocar-se no mundo, de experimentar novas realidades, de transmitir e transformar, de aprender.

Nas mídias fixas, o potencial expressivo do meio está concentrado sobre a capacidade imersiva do espectador, com a possibilidade do jogador identificar-se com o personagem e experimentar aqueles sentimentos como se fossem seus. Nas mídias variáveis, no drama interativo em particular, o potencial expressivo do meio ainda está relacionado com a imersão, mas esta imersão não depende somente da identificação entre jogador e personagem, mas também, e fundamentalmente, da participação no mundo narrativo a partir de um avatar – da interatividade.

Segundo Umberto Eco²⁶⁵ (apud MURRAY, 1998, p.296), “o encanto do texto é que ele te força a encarar o destino”²⁶⁶. Para Ryan (2001), a desconstrução da autonomia do texto – isto é, da necessidade interna que algo aconteça – precisa ser substituída por uma autonomia do jogador, de modo que este não se torne uma marionete na mão do autor. A imersão causada, entre outras coisas, pela autonomia e fechamento deste mundo imaginário, será agora causada pela possibilidade de agir, com escolhas significativas, na construção deste mundo imaginário.

Todavia, essa autonomia, ao permitir agenciamento – escolhas que resultem em conseqüências significativas dentro do contexto do mundo –, deve criar uma (ou várias) necessidade(s) interna(s) do texto, devolvendo ao texto uma certa autonomia. Esta determinada autonomia do texto – ou progressão, se quisermos nos referir ao mecanismo por meio do qual é alcançada – deve ocorrer para que a experiência narrativa atinja sua potencialidade.

Passage serve como um exemplo de construção narrativa a partir da autonomia do texto: assim como nas obras fixas não é possível escapar do destino – neste caso, assim como na vida, a morte. Pode-se traçar vários caminhos que levem o personagem até esse momento, mas no final este é inevitável. Neste caso, porém, o jogador é mesmo uma “marionete” na mão do autor. É a partir de sua pretensa liberdade, de sua ilusão de que pode fazer o que quiser, que o autor impõe a sua história. O resultado aparece para o jogador menos como uma necessidade interna do texto – um resultado inexorável diante do acontecido – do que como uma necessidade externa do autor.

²⁶⁵ Entrevista com Umberto Eco interview, em “The Connection”, WGBH Radio, 6 de novembro de 1995.

²⁶⁶ The charm of the text is that it forces you to face destiny.

Masq, por exemplo, atua de outra forma: as possibilidades e os mundos possíveis vão se tornando mais ralos a partir das escolhas do jogador, até que, diante dos acontecimentos, é necessário que determinada coisa aconteça. Isto se torna claro quando o jogador experimenta a narrativa pela segunda vez, mudando suas escolhas, e criando, a partir delas, outros resultados necessários e, conseqüentemente, outra narrativa.

Algo semelhante acontece em *Dangerous High School Girls in Trouble*: as pistas descobertas e o quê e quando se faz com elas, resultam em acontecimentos que, dentro do contexto do mundo narrativo, parecem inquestionáveis, isto é, necessários. Todavia, diferente de *Masq*, em que a relação entre um acontecimento e outro é mais direta – não falar com Susan ao telefone faz com que Susan fique brava e reclame – em DHSGiT os acontecimentos são mediados por minijogos que podem, às vezes, ser re-experimentados imediatamente caso se perca, não dando a entender uma necessidade tão imediata entre uma ação e seu resultado.

A imersão do jogador na narrativa digital, portanto, está condicionada tanto à identificação com o personagem (um *plus* nos jogos narrativos), como, em um nível mais trivial, com o adentrar no mundo ficcional a partir de um avatar ou de uma interação ontológica por meio do qual é possível interagir com o mundo do jogo.

A imersão no mundo ficcional não resulta em uma imersão quixotesca, sem auto-reflexão, mas possibilita – assim como os meios fixos, ou talvez mais por conta da maior interatividade – um olhar externo e crítico, ao mesmo tempo em que interno e imersivo, que culminam em uma experiência conscientemente emotiva.

O drama interativo possibilita o vivenciar de emoções “como se fossem” reais, permitindo que o sujeito reaja de formas diferentes, testando suas reações e emoções, liberando-as ou conformando-se com elas. Walton (1978) aponta como a partir da possibilidade de estar presente em mundos imaginários, a importância cultural e emocional que é dada às representações faz perfeito sentido:

O lugar importante que romances, peças e filmes ocupam em nossas vidas é misterioso somente se supusermos que estamos posicionados meramente do lado de fora dos mundos ficcionais, olhando para dentro, encostando nossos narizes em uma barreira inviolável. A partir do momento em que nossa presença nos mundos ficcionais é reconhecida, explicações plausíveis são fáceis de encontrar²⁶⁷ (p. 25).

Mundos ficcionais são importantes na medida em que nossa participação neles permite, entre outras coisas, a resolução de conflitos, a expressão de sentimentos reprimidos ou

²⁶⁷ The important place that novels, plays and films have in our lives appears mysterious only on the supposition that we merely stand outside fictional worlds and look in, pressing our noses against an inviolable barrier. Once our presence within fictional worlds is recognized, suitable explanations seem within reach.

socialmente inaceitáveis – veja o caso do “Asshole Physics” – e uma experimentação de cenários que pode ajudar no enfrentamento de momentos reais futuros (WALTON, 1978).

Segundo Pavel²⁶⁸ (apud WALKER, 2003), nossos egos ficcionais podem estar mais aptos a sentir e expressar emoções do que nosso egos reais: “depois de sua volta da viagem aos domínios da arte, os egos ficcionais iriam efetivamente fundir-se de volta nos egos atuais, dividindo com eles seu crescimento ficcional”²⁶⁹ (p.37). Isso é possível diante de um distanciamento natural do jogador. Ao mesmo tempo que a imersão intensificada no mundo ficcional por meio da incorporação de um personagem permite a afecção do jogador por emoções, estas não são emoções idênticas àquelas que seriam experimentadas em uma mesma situação vivida no mundo real, mas estas emoções submetidas a um distanciamento do jogador e a uma visão crítica, estes semelhantes à interação com outras formas artísticas.

A grande diferença do drama interativo em relação às outras formas artísticas é que a participação no mundo ficcional não é mais possível somente pela identificação e pelo constante recentramento do leitor em mundos atualizados pelo autor. As atualizações do mundo ficcional são agora feitas pelo próprio leitor, na medida em que se torna leitor-personagem, leitor e ator ao mesmo tempo.

Ao contrário do ator que controla suas emoções de modo a poder criar na audiência sempre o mesmo resultado emotivo, o ator-avatar (o jogador-intérprete) não tem essa preocupação já que sua performance é única e transitória por natureza, tendo como audiência ele mesmo.

Mais do que se imaginar como personagem do mundo ficcional para somente vê-lo seguir um caminho que não seria sua opção, o jogador-intérprete pode escolher seu caminho, se identificando de forma mais intensa com o personagem e, conseqüentemente, proporcionando experiências mais intensas ao jogador-audiência, ele mesmo.

²⁶⁸ PAVEL, Thomas. *Fictional Worlds*. Cambridge, MA/Londres: Harvard UP, 1986.

²⁶⁹ After their return from travel in the realms of art, fictional egos would effectively melt back into actual egos, sharing with them their fictional growth.

CONCLUSÃO

Ao longo deste trabalho, buscou-se analisar como o drama interativo é uma atualização do formato narrativo no meio digital. Aposta-se que a estrutura narrativa pode se manifestar em diversos meios, em maior ou menor grau. Isto não é dizer que a narrativa possa ser transposta de um meio ao outro: o texto narrativo, ou a obra, envolve o meio que a medeia e o receptor que a completa. Deste modo, a forma de interação do leitor com essa obra – seja por meio da leitura, em uma interação não-ergódica, seja pela incorporação de um avatar – sempre contempla um envolvimento do fruidor.

Cada meio possui determinados recursos estilísticos para a construção de uma narrativa. Buscou-se mostrar como a utilização das especificidades do meio digital – em especial sua característica processual – colaboram para a construção de uma produção particular deste meio, uma produção que sofreria transformações significativas caso precisasse ser transposta para outra forma de mediação. Propôs-se que o drama interativo é a direção para aonde se caminha na busca de alcançar este propósito.

Para que uma produção seja qualificada como drama interativo, supõem-se que seja uma experiência individual que permita a criação de uma narrativa a partir da participação do jogador por meio de escolhas significativas através do ponto-de-vista (do controle) de um personagem da história. Este tipo de produção representa uma fusão entre narrativa e jogo. A vertente lúdica deste tipo de experiência está presente, principalmente, em função da participação do espectador/fruidor na obra.

O drama tradicional já faz parte de um conceito mais amplo de jogo, traduzido na palavra da língua inglesa *play*, assim como o faz-de-conta, ambos incluídos por Caillois (1994) na categoria de jogo mimético. O drama interativo permite que o usuário do meio digital participe de um faz-de-conta direcionado para a construção da narrativa no sentido aristotélico – com começo, meio e fim. Por outro lado, este tipo de produção extrapola a narrativa em seu sentido restrito – isto é, no sentido em que *diegesis* e *mimesis* são consideradas duas formas distintas – na medida em que permite a espontaneidade e a atuação da *performance* dramática.

O fruidor do drama interativo é jogador na medida em age aqui e agora na construção de uma narrativa que, idealmente, é a história decorrente da busca de um objetivo. O drama interativo tende a um tipo de jogo que se encontra na borda entre *paidia* e *ludus*, proporcionando liberdade ao jogador de duas formas. Em primeiro lugar, o objetivo narrativo não precisa ser um único – de modo que a experiência não implica vitória ou derrota –, e não necessariamente precisa funcionar como uma restrição – ser estabelecido como uma forma de guiar o participante em determinado caminho. Em segundo lugar, suas regras não devem guiar o jogador em um único caminho, mas proporcionar a ele uma variedade de caminhos que se afunilem a partir de regras o mais emergentes possível. As duas formas dependem de equilíbrio para viabilizar uma interação esteticamente prazerosa. Na construção deste tipo de produção, uma maior liberdade de objetivo exige a existência de regras mais progressivas. Estas duas liberdades não são inversamente proporcionais: é possível atingir um grau de liberdade médio em relação ao objetivo ao mesmo tempo em que se intensifica a experiência livre no sentido de regras emergentes (ver gráfico Capítulo 3).

A forma de participação do espectador, portanto, o aproxima do jogador. Ao contrário de uma longa discussão, que já parece superada, sobre como narrativa e jogo não podem existir na mesma estrutura, os trabalhos analisados demonstram de que forma isso é viável, inclusive a partir da análise de produções que não alcançam este objetivo, tendendo tanto para o jogo não-narrativo, quanto para a narrativa não-lúdica. O que se percebe, na verdade, é que no momento atual da era do *videogame* um jogo não-narrativo é um formato raro, ainda que a narrativa na maior parte dos jogos não esteja relacionada ao *gameplay* e não seja o objetivo do jogo, como é o caso no drama interativo.

Nota-se que o drama interativo ainda manifesta-se como uma tendência a ser aprimorada em seu funcionamento ludo-narrativo, de modo a equilibrar seus traços narrativos e lúdicos, ou seja, o controle autoral necessário para a criação de uma experiência narrativa completa e a liberdade necessária para que o fruidor participe como co-autor e intérprete da obra. É claro desde já, pela variedade de produções que foram analisadas, que não há um mecanismo único para que este equilíbrio seja obtido, a não ser uma tentativa ampla de combinar a imersão e a interatividade a partir da *performance* do jogador.

Como essa *performance* será viabilizada depende das restrições que serão colocadas pelo autor – tanto em termos de interface quanto em termos de construção narrativa. A presença do autor continua marcada neste tipo de produção, agora não somente dividida com a audiência, mas também, como no drama, com o intérprete.

No drama interativo, as funções de intérprete e audiência se somam em uma única pessoa, o jogador. É ele o responsável pelos atos do personagem, ao mesmo tempo em que é ele o responsável pela interpretação do resultado destes atos na construção da obra a partir do texto – aquilo previamente programado pelo autor. A atuação do intérprete varia de acordo com as restrições impostas pelo programador.

Seja ele um avatar – identificando de forma física e perceptual as ações do jogador com aquelas de seu personagem –, seja ele um personagem que atua a partir de interação ontológica – de modo que ações reais estimulem determinadas ações virtuais – o intérprete, ainda que simbolicamente, está presente dentro do mundo ficcional a partir de determinado controle das ações de um personagem. Sua presença neste mundo é ainda intensificada pela imersão causada pela narrativa em si – pela possibilidade de sentir empatia em relação ao(s) personagem(ns) e transportar-se imaginariamente para o mundo narrativo.

Com o fim da polarização entre jogo e narrativa e o crescente papel da narrativa nos *videogames*, reforça-se a importância da narrativa e da representação para vida e a cultura humana. Desde os primórdios a representação em geral – e a narrativa em particular – são formas de o homem comunicar seus desejos, seus medos, sua história e analisar suas possibilidades de ação no mundo e suas possíveis conseqüências.

O ser humano se transporta para mundos ficcionais a partir de livros, filmes, músicas, jogos etc. – adereços-mundo – ou objetos – adereços de cena. O drama interativo é mais um adereço-mundo, mas permite uma participação mais intensa, semelhante àquelas dos adereços de cena em função da possibilidade de experimentação que sua interatividade proporciona.

A partir do drama interativo, o usuário é capaz de testar cenários, reações, emoções e pontos-de-vista. O drama interativo, ademais, mostra-se uma forma característica da sociedade contemporânea e de seu viés lúdico. Serve como mais uma representação que constrói e reflete nossa ética contemporânea, uma ética que exige a experimentação e a elaboração de alternativas diante de um mundo em constante transformação e geração de incertezas.

Propõe-se que se perceba o drama interativo, assim como o *videogame* em geral, como uma representação que, ao mesmo tempo em que produz e possibilita uma experiência emocional intensa, proporciona uma experiência reflexiva a respeito da representação e, conseqüentemente da realidade contemporânea. Um nível de experiência não pode ser separado do outro, já que ambos são construídos simultaneamente pela imersão auto-reflexiva que este meio possibilita.

Para a construção desta tese partiu-se de conceitos tradicionais e históricos de narrativa e jogos, aplicando-os, com uma certa flexibilidade, a uma nova mídia, os *videogames*. Acredita-se que, ao contrário da argumentação dos ludologistas na década de 1990, assim como uma gramática

perceptiva é criada por meio de remediação de gramáticas perceptivas anteriores, a análise dessas novas gramáticas perceptivas precisam partir de parâmetros já existentes e discutidos de modo a aos poucos transformá-los criando uma nuvem conceitual própria.

Ademais, a utilização dos conceitos narratológicos para a análise deste formato em desenvolvimento parte do princípio da qualidade universal da narrativa, independente de sua mediação, buscando apontar diferentes recursos estilísticos utilizados em sua construção.

Cabe notar que, em termos de construção narrativa, o meio digital se aproxima mais da construção narrativa cinematográfica – em sua mistura de imagem, voz e escrita – do que da escrita/impressa e mesmo da teatral. Ao grande imaginador cinematográfico podemos equiparar o grande programador digital, uma espécie de autor maior que define de antemão e externamente as possibilidades narrativas da produção.

Que o narrador interno exista em *games* de forma tão integrada, como o narrador de *Passage*, por exemplo, é uma grande surpresa diante de um histórico de tamanha resistência em relação a jogos narrativos. Que a construção autoral narrativa possa conviver com a participação interativa lúdica não é tão surpreendente diante do papel fundamental que a narrativa exerce na construção do sujeito, da história de vida, das relações humanas.

Este trabalho se limitou a analisar a construção ludo-narrativa a partir de algumas produções – todas *singleplayer* e todas mediadas pelo computador pessoal – que pareciam, de alguma forma, conseguir combinar de modo intrínseco e particular jogo e narrativa.

Considera-se, a partir deste estudo, o drama interativo não como uma categoria estanque de produções digitais, mas como uma vertente dos *videogames*. Percebe-se, no âmbito dos *videogames*, uma dificuldade de enquadrar o que pertenceria ou não a essa categoria. Vê-se uma opinião mais abrangente por parte de premiações que consideram títulos polêmicos como *Façade* e *The Graveyard* na categoria jogos.

Este trabalho poderá ser posteriormente aprofundado a partir de uma análise mais abrangente do posicionamento do drama interativo em relação a outros tipos de jogos digitais, como jogos de multiusuários (MMORPGs), jogos com tendências narrativas fortes (Black&White, Deus Ex, Fable etc.) e ARGs. Os primeiros são interessantes na medida em que podem proporcionar diversas mininarrativas por meio de *quests*, por exemplo, divididas com outros usuários e seus avatares. Os segundos são interessantes na medida em que, apesar de não terem a narrativa como objetivo, esta desempenha um papel importante em relação à jogabilidade. Os últimos, por sua vez, expandem a narrativa do jogo de modo a incluir nela a narrativa da vida real.

Ademais, uma análise dos considerados *art-games* como *Passage*, em sua singularidade, se mostraria especialmente significativa no que diz respeito à construção narrativa integrada com a jogabilidade. Ainda que o grau narratológico atingido seja variável, estes jogos têm como objetivo transmitir uma mensagem por meio do *gameplay*, algo relacionado tanto com a construção de uma narrativa quanto com a exploração das incertezas pós-modernas, como vimos em *Passage*.

Ainda a ser exploradas estão as construções ludo-narrativas digitais fora do computador pessoal – experiências em realidade virtual como CAVEs (Cave Automatic Virtual Environment) e outros tipos de instalações. Este tipo de produção, no entanto, ainda tem seu acesso restrito a centros de pesquisa e exposições artísticas, o que diminui seu efeito em relação à população conectada e dificulta sua análise. A análise desse formato seria especialmente proveitosa diante do mito do Holodeck, da possibilidade de transparência e imersão total na construção de uma narrativa gratificante como as vividas por Kathryn Janeway, capitã da nave espacial Voyager, no seriado Star Trek (ver MURRAY, 1998). Ademais, este tipo de produção serve como contraponto ou objeto comparativo para a presença do jogador/espectador no mundo imaginário por meio da incorporação de um avatar ou de interação ontológica.

Outra questão que precisa ser melhor explorada é o reconhecimento de produções e pesquisas brasileiras nesta área. A existência de uma multiplicidade de blogs, listas de discussão e *sites* oficiais de jogos e literatura eletrônica internacionais, estimula e facilita o conhecimento de experiências estrangeiras. Nota-se que a participação do Brasil neste circuito colaborativo continua limitado, ainda que aparições pontuais sejam feitas. Adicionalmente, percebe-se o estudo de *videogames* como um tema que começa a ganhar espaço no Brasil – e no mundo, por sinal –, não só na construção de *software* – mais ligada às áreas de computação e informática –, mas também em sua discussão teórica, midiática e cultural. Entre os blogs brasileiros que versam, entre outras coisas, sobre o tema pode-se destacar o *labcult*²⁷⁰ e o *carnet de notes*²⁷¹. Realidade sintética²⁷², *gamecultura*²⁷³ e *nongames*²⁷⁴, os dois primeiros coletivos e o último individual, são blogs que buscam mostrar a pesquisa brasileira nesta área.

Do ponto de vista da potencialidade emocional e crítica proporcionada pelo drama interativo, caberia estudar mais a fundo que tipo de utilização “séria” e/ou “jornalística”, por um lado, e de “propaganda” e “artística”, por outro, poderiam ser viabilizadas a partir deste formato. Uma análise da possível retórica persuasiva (BOGOST, 2007) que poderia ser construída a partir deste formato seria interessante em duas medidas. Em primeiro lugar, seu potencial imersivo-

²⁷⁰ Disponível em: <www.labcult.blogspot.com>.

²⁷¹ Disponível em: <<http://www.andreleamos.info/2009/03/filmmaker-plans-eyeborg-eye-socket.html>>.

²⁷² Disponível em: <www.realidadesintetica.com>.

²⁷³ Disponível em: <<http://www.gamecultura.com.br/>>.

²⁷⁴ Disponível em: <<http://www.nongames.blogspot.com/>>.

interativo cria uma possibilidade de experiência intensa que parece ser especialmente adequada à utilização retórica do meio. Em segundo lugar, a utilização de *videogames* como uma mídia crítica é um tema que precisa ser melhor explorado e desenvolvido.

Nota-se o crescimento de jogos sérios, com função primordialmente informativa e de aprendizado; de jogos jornalísticos, a partir da abordagem crítica ou humorística de temas cotidianos em voga; dos chamados *advergame*, usados como forma de chamar atenção para novos produtos e serviços; e ainda os *art-games*, que Bogost prefere chamar de *procedural games*, criados com a intenção de transmitir uma (ou várias) idéias via jogabilidade.

Sem dúvida essas temáticas podem ser aplicadas ao drama interativo e sua utilização neste sentido expandiria as possibilidades críticas e persuasivas do meio digital.

Nota-se, portanto, que o tema ainda comporta uma série de questões a serem respondidas e estudadas em trabalhos e pesquisas futuras.

Neste trabalho, todavia, buscou-se oferecer um apanhado do diferencial deste tipo de produção, suas características primordiais, sua forma de mesclar jogo e narrativa em uma produção lúdica com objetivo de construção narrativa a partir da possibilidade performática do jogador.

Por essa razão, dentre todos os nomes utilizados para produções que têm como o objetivo a criação de uma narrativa no meio digital, optou-se por utilizar o termo “drama interativo”. Em primeiro lugar, a vertente performática deste tipo de produção é fundamental para a compreensão do seu diferencial. Em segundo, drama interativo retrata bem a fusão de imersão e interatividade na criação de uma produção narrativa e lúdica.²⁷⁵

Analisaram-se as vantagens de considerar essa produção pelo nome de “jogo dramático”, principalmente o fato de ser um nome novo, não atrelado a nenhuma definição prévia. No entanto, jogo dramático privilegia a vertente lúdica e pode ser associado a diversos jogos que contêm narrativa. Ademais, todo jogo é performático, de modo que seria uma redundância referir-se a um jogo dramático. Apesar das definições já existentes, no momento drama interativo parece a forma de melhor descrever este tipo de produção.

A intenção deste estudo foi apontar e analisar como diferentes tipos de produção ludonarrativas trabalham a construção narrativa a partir do formato lúdico de modo a avaliar como esta junção favorece ou não a construção narrativa, enquadrando-a ou não no formato proposto. Neste processo, ficou claro que o drama interativo pode se atualizar de diversas formas no meio digital, não estando preso a uma “receita” específica.

²⁷⁵ Lembrando que, a partir do conceito de Ryan (2001), estamos considerando o drama como um modo narrativo.

Buscou-se, também, analisar a partir de que mecanismos principais o jogador é capaz de adentrar o mundo ficcional, construir a narrativa e obter uma experiência estética satisfatória e potencializada em relação às mídias fixas tradicionais. Para tal, utilizou-se o conceito de *performance* como representativo da presença do jogador no meio digital e estudos não só relativos à imersão via interatividade – característica deste meio – mas também relativos à presença em mundos imaginários como viabilizada por narrativas em um sentido geral. Ressalta-se que é justamente a fusão destas duas formas de estar presente em mundos imaginários que proporciona um prazer estético potencializado.

Espera-se que, com esse estudo, a importância do drama interativo como formato narrativo, estético e crítico seja reconhecida, assim como seu potencial como forma de negociação com a realidade contemporânea. Ademais, deseja-se que este seja mais um trabalho entre muitos que serão desenvolvidos sobre tema, na intenção de que se possa, cada vez mais, compreender o *videogame* em seu potencial narrativo e crítico – tanto do ponto de vista de sua autoria, quanto do ponto de vista de sua audiência.

BIBLIOGRAFIA

AARSETH, E. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore/Londres: John Hopkins University Press, 1997.

_____. Genre trouble: narrativism and the art of simulation. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P. *First person: new media as story, performance, and game*. Cambridge: MIT Press, 2004.

ADAMS, Ernest. A Few Remarks on Creative Play. In: *Gamasutra – Designer's Notebook*, 29 de abril de 2005. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/features/20050429/adams_01.shtml>. Acesso em: 30 de março de 2009.

ARISTÓTELES. Coleção *Os pensadores*. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

BAL, Mieke. *Narratology*. Toronto: University of Toronto Press, 2002.

BARBOSA, Marialva; SÁ, Simone Pereira de. Disciplina Textualidades Eletrônicas, 2º semestre de 2006. Niterói: Universidade Federal Fluminense.

BARTHES, Roland. *Elementos de semiologia*. São Paulo: Cultrix, 2000.

_____. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis: Vozes, 1973.

BECK, John C.; WADE, Mitchell. *The kids are alright. How the gamer generation is changing the workplace*. Boston: Harvard Business School Press, 2006.

BEGOÑA Gros. The impact of digital games in education. *First Monday*, volume 8, number 7 (July 2003). Disponível em: <http://firstmonday.org/issues/issue8_7/gros/index.html>. Acesso em: 20 de março de 2007.

BELL, Catherine. *Ritual: perspectives and dimensions*. Nova Iorque/Oxford: Oxford University Press, 1997.

BERMENGUI, Daniel. I wish I were the moon. In: *Ludomancy*. 3 de setembro de 2008 (a). Disponível em: <<http://www.ludomancy.com/blog/2008/09/03/i-wish-i-were-the-moon/>>. Acesso em: 10 de março de 2009.

_____. The Storyteller. In: *Ludomancy*. 15 de setembro de 2008 (b). Disponível em: <<http://www.ludomancy.com/blog/2008/09/15/storyteller/>>. Acesso em: 10 de março de 2009.

BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas: magia, técnica, arte e política*. São Paulo, Brasiliense, 2008.

BOGOST, Ian. *Persuasive Games*. Cambridge, MA/Londres: MIT Press, 2007.

_____. Persuasive Games: The Proceduralist Style. *Gamasutra*, 21 de janeiro de 2009. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/3909/persuasive_games_the_.php>. Acesso em: 31 de março de 2009.

_____. *Unit Operations: an approach to videogame criticism*. Cambridge, MA/Londres: MIT Press, 2006.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge, MA/Londres: MIT Press, 1999.

BORIE, Monique et al. *Estética Teatral: textos de Platão a Brecht*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

BROOKS, Peter. *Reading for the plot. Design and intention in narrative*. Cambridge, MA/Londres: Harvard University Press, 1984.

BRUNER, Jerome. *Making Stories: law, literature, life*. Cambridge, MA/Londres: Harvard University Press, 2003.

BUSH, Vanevar. As we may think. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick (eds.). *The new media reader*. Cambridge, MA/Londres: MIT Press, 2003.

CAILLOIS, R. *Los juegos e los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1994.

CAMPBELL, Joseph. *The hero with a thousand faces*. Novato: New World Library, 2008.

CARROLL, John; CAMERON, David. "To spice the islands": interactive process drama. *5th International Digital Arts & Culture Conference*, RMIT, Melbourne, 2003.

CHATMAN, Seymour. *Story and discourse. Narrative structure in fiction and film*. Ithaca/Londres: Cornell University Press, 1993.

CRAWFORD, Chris. *On interactive storytelling*. Berkeley: New Riders, 2005.

_____. Process Intensity. *The Journal of Computer Game Development*, 1(5), 1987. Disponível em: <http://www.erasmatazz.com/library/JCGD_Volume_1/Process_Intensity.html>. Acesso em: 25 de março de 2007.

DELEUZE, Gilles. *A dobra: Leibniz e o barroco*. São Paulo: Papyrus, 1991.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. Rhizome. In: _____. *Mil Platôs – capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: 34, 1995.

DIBBELL, Julian. *My tiny life*. Nova Iorque: Henry Holt, 1998.

ECO, Umberto. *Lector in fabula*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

_____. *Obra aberta*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

ELECTRONIC LITERATURE ORGANIZATION. Definição de Literatura Eletrônica. Disponível em: <<http://eliterature.org/>>. Acesso em: 10 de setembro de 2007.

_____. *Electronic Literature Collection*, volume 1. Disponível em: <<http://collection.eliterature.org/1/>>. Acesso em: 2 de março de 2009.

_____. *Electronic Literature Collection*, volume 1. *Palavras-chave*. Disponível em: <<http://eliterature.org/>>. Acesso em: 5 de abril de 2008.

ELROD, Corvus. Who Holds the Talking Stick? In: *Man Bytes Blog*. 4 de fevereiro de 2009. Disponível em: <<http://corvus.zakelro.com/2009/02/who-holds-the-talking-stick/>>. Acesso em: 10 de fevereiro de 2009.

ESKELINEN, M. Towards computer game studies. In: WARDRIP-FRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat. *First person: new media as story, performance, and game*. Cambridge: MIT Press, 2004.

FEDERMAN, M. *What is the meaning of the medium is the message?* 2004. Disponível em: <<http://individual.utoronto.ca/markfederman/MeaningTheMediumistheMessage.pdf>>. Acesso: 20 de julho de 2006.

FIRTH, Simon. *Performing rites: on the value of popular music*. Cambridge, MA/Londres: Harvard University Press, 1998.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FRASCA, G. *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*, 1999. Disponível em: <www.ludology.org>. Acesso em: 23 de março de 2007.

_____. *Simulation versus narrative: introduction to ludology*. 2003. Disponível em: <www.ludology.org>. Acesso em: 23 de março de 2007.

GAUDREAU, André; JOST, François. *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Buenos Aires: Paidós, 1995.

GENETTE, Gérard. *Figures III*. Paris: Du Seuil, 1972.

_____. Fronteiras da narrativa. In: *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis: Vozes, 1973.

GREEN, C. Shawn; BAVALIER, Daphne. Action video game modifies visual selective attention. *Nature* 423, 2003, p. 534–537.

GUARDIAN.CO.UK. *Down with Alice*. Quinta, 7 de dezembro de 2006. Disponível em: <<http://www.guardian.co.uk/books/2006/dec/07/technology.internet>>. Acesso em: 31 de março de 2009.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. Materialidade da comunicação: viagem de uma intuição. In: SÜSSEKIND, Flora; DIAS, Tânia. *A historiografia literária e as técnicas da escrita. Do manuscrito ao hipertexto*. Rio de Janeiro: Casa de Rui Barbosa/Vieira&Lent, 2004.

HALL, Stuart. “Cultural studies: two paradigms”. In: *Media, Culture and Society*, 2 (1980), p. 57-72. Disponível em: <ecmd.nju.edu.cn/UploadFile/17/8064/paradigms.doc>. Acesso: 27 de março de 2009.

HARVEY, Auriea; Samyn, Michael. *Realtime Art Manifesto*. 2006. Disponível em: <<http://tale-of-tales.com/tales/RAM.html>>. Acesso em: 10 de fevereiro de 2009.

HAVELOCK, Eric. *Preface to Plato*. Cambridge, MA/Londres: Belknap Press, 2006.

HEYER; CROWLEY. “Introdução”. In: INNIS, Harold. *The bias of communication*. Toronto: Toronto, 1991.

HOGGART, Richard. *Le culture du pauvre*. Paris: Editions de Minuit, 1970.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

- INNIS, Harold. *The bias of communication*. Toronto: Toronto, 1991.
- JENKINS, Henry. Game design as narrative architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat. *First person: new media as story, performance, and game*. Cambridge: MIT Press, 2004.
- JOHNSON, Steven. *Cultura da interface*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- _____. *Everything bad is good for you*. Londres: Penguin Books, 2006.
- JUUL, Jull. A Clash between Game and Narrative. Paper presented at the *Digital Arts and Culture conference*, Bergen, Noruega, Novembro 1998. Disponível em: <http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html>. Acesso em: 20 de abril de 2007.
- _____. Games telling stories? A brief note on games and narratives. *Game Studies*, 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>>. Acesso em: 20 de abril de 2007.
- _____. Half-real: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: MIT, 2005.
- _____. The Open and the Closed: Game of emergence and games of progression. In: *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, Frans Mäyrä (Ed.), p. 323-329. Tampere: Tampere University Press, 2002. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html>>. Acesso em: 27 de março de 2009.
- _____. Without a goal. In: Krzywinska, Tanya; Atkins, Barry. (Eds.) *Videogame/Player/Text*. Manchester: Manchester University Press, 2007. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/withoutagoal/>>. Acesso em: 20 de abril de 2007.
- KANE, Pat. *The play ethic*. Oxford: Pan Books, 2004.
- KELSO, Margaret Thomas; WEYHRAUCH, Peter; BATES, Joseph. Dramatic presence. In: *Presence, The journal of teleoperators and virtual environments*, MIT Press, 1992.
- KERCKHOVE, Derrick. "McLuhan and the "Toronto School of Communication"". In: *Canadian Journal of Communication*, 1989, p. 73-79.
- KEVERNE, Justin. Communicating Intent. In: *Groping the Elephant*, 4 de fevereiro de 2009. Disponível em: <<http://gropingtheelephant.wordpress.com/2009/02/04/communicating-intent/>>. Acesso em: 25 de março de 2009.
- KLEVJER, Rune. *What is the avatar? Fiction and embodiment in avatar-based singleplayer computer games*. Tese de Doutorado apresentada à Universidade de Bergen, 2006. Disponível em: <<http://folk.uib.no/smkrk/>>. Acesso em: 31 de março de 2009.
- LAMARQUE, Peter. Narrative and invention: the limits of fictionality. In: NASH, Cristopher (Ed.). *Narrative in culture. The uses of storytelling in the Sciences, Philosophy and Literature*. Londres/Nova Iorque: Routledge, 1994.
- LANDOW, George P. *Hypertext 2.0: the convergence of contemporary critical theory and technology*. Edição rev. e amp. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
- LAUREL, Brenda. *Computers as theatre*. Reading: Addison-Weasley, 1991.
- LEVINSON, Paul. *A arma suave. História natural e futuro da revolução da informação*. Lisboa: Bizâncio, 1998.
- LÉVY, Pierre. As tecnologias da informação. São Paulo: 34, 1993.

- LOGAN, Robert K. *The sixth language: learning a living in the Internet age*. Toronto: Stoddart, 2000.
- MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.
- MAGERKO, Brian. *A proposal for an interactive drama architecture*, 2002. Disponível em: <<http://www.eecs.umich.edu/~magerko/research/magerko.AAAI.2002.pdf>>.
- MANOVICH, Lev. New Media from Borges to HTML. In: WARDRIP-FRUIN, Noah; MONTFORT, Nick. (Eds.) *The new media reader*. Cambridge, MA/Londres: MIT Press, 2003.
- _____. *The language of new media*. Cambridge, MA/Londres: MIT Press, 2001.
- MARTIN, Wallace. *Recent theories of narrative*. Ithaca : Cornell University Press, 1986.
- MATEAS, Michael; STERN, Andrew. FAQ. In: *Façade*. Disponível em: <<http://www.interactivestory.net/faq/>>. Acesso em: 10 de fevereiro de 2009.
- _____. Structuring content in the Façade interactive drama architecture. In: *Proceedings of Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment (AIIDE 2005)*, Marina del Rey, junho de 2005.
- MCGONIGAL, Jane. A real little game: the performance of belief in pervasive play. 2003. Disponível em: <<http://www.avantgame.com/writings.htm>>. Acesso em: 10 de fevereiro de 2009.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem (Understanding media)*. São Paulo: Cultrix, 1964.
- MEADOWS, Mark Stephens. *Pause & Effect: the art of interactive narrative*. Indianapolis: New Riders, 2003.
- MIKAL, Hassan “Acetone”. The Asshole Physics Manifesto. 20 de setembro de 2007. In: *Something awful*. Disponível em: <<http://www.somethingawful.com/d/news/asshole-physics-manifesto.php?page=1>>. Acesso em: 31 de março de 2009.
- MILLER, Carolyn Handler. *Digital Storytelling. A creator's guide to interactive entertainment*. Burlington, MA/Oxford: Elsevier, 2008.
- MONTFORT, Nick. *Twisty Little Passages. An approach to interactive fiction*. Cambridge, MA/Londres: MIT Press, 2005.
- MURRAY, J. From game-story to cyberdrama. In: WARDRIP-FRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat. *First person: new media as story, performance, and game*. Cambridge: MIT Press, 2004.
- _____. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Nova Iorque: MIT, 1998.
- _____. Inventing the medium. In: WARDRIP-FRUIN, Noah; MONTFORT, Nick. (Eds.) *The new media reader*. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.
- NELSON, Ted. A file structure for the complex, the changing, and the indeterminate. In: WARDRIP-FRUIN, Noah; MONTFORT, Nick. (Eds.) *The new media reader*. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.
- O *Globo*. Teórico diz que alunos devem ser estimulados a refletir sobre a relação da literatura com suas vidas. Entrevista Tzvetan Todorov. Rio de Janeiro: Caderno Prosa&Verso, 24/1/2009.
- ONG, Walter. *Oralidade e cultura escrita: a tecnologização da palavra*. São Paulo: Papirus, 1998.
- PEREIRA, Vinícius Andrade. *Comunicação e memória: estendendo McLuhan*. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO, 2002. 184p. Tese de Doutorado. Orientador: Prof. Dr. Paulo Vaz.

_____. Tendências das tecnologias de comunicação: da escrita às mídias digitais. Trabalho apresentado no XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2002.

QUEIROZ, Francisco. *Nongames*. Disponível em: <<http://www.nongames.blogspot.com/>> Acesso em: 30 de março de 2009.

REID, Elizabeth. *Cultural formations in text-based virtual realities*. Melbourn: University of Melbourn, 1994. Tese de mestrado. Disponível em: <<http://www.aluluei.com/>>. Acesso em: 30 de março de 2009.

ROHRER, Jason. *What I was trying to do with Passage*. Novembro, 2007. Disponível em: <<http://hcssoftware.sourceforge.net/passage/statement.html>> . Acesso em: 30 de março de 2009.

ROSENTIEHL, Pierre. *Enciclopédia Einaudi. Lógica combinatória (vol.13)*. Portugal: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1988.

RYAN, Marie-Laure. Multivariant narratives. In: SCHREIBMAN, Susan; SIEMENS, Ray; UNSWORTH, John. (Eds.) *A companion to digital humanities*. Oxford: Blackwell Publishing, 2004, pp. 415-430.

_____. *Narrative and the split condition of digital textuality*. Disponível em: <www.dichtung-digital.com/2005/1/Ryan>. 2005.

_____. *Narrative as virtual reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore/Londres: Johns Hopkins, 2001.

SÁ, Simone Pereira de. Explorações da noção de materialidade da comunicação. *Revista Contracampo*, Ed. Especial. Dossiê 40 anos de Understanding Media. Número duplo, 10 e 11, 2004.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of play. Game design fundamentals*. Cambridge, MA/ Londres: MIT Press, 2004.

SAMYN, Michael. Ten reasons why computer games are not games. *Tale of Tales*, 25 de junho de 2007. Disponível em: <<http://tale-of-tales.com/blog/2007/06/25/ten-reasons-why-computer-games-are-not-games/>>. Acesso em: 25 de junho de 2007.

SENNETT, Richard. *The fall of public man*. Londres/Boston: Faber and Faber, 1976.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

SNYDER, Ilana. *Hypertext: the electronic labyrinth*. Nova Iorque: Nova Iorque University Press, 1996.

STERN, Andrew. New Interactive Drama in the Works (Part 2). In: *Grand Text Auto*. 11 de dezembro de 2006 (b). Disponível em: <<http://grandtextauto.org/2006/12/11/new-interactive-drama-in-the-works-part-2/>>. Acesso em: 20 de dezembro de 2006.

_____. Some Joe Schmo Was First to Experience True Interactive Drama. In: *Grand Text Auto*. 13 de fevereiro de 2007 (a). Disponível em: <<http://grandtextauto.org/2007/02/13/some-joe-schmo/>>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2007.

_____. What Do Non-Gamers Want? In: *Grand Text Auto*. 22 de maio de 2007 (b). Disponível em: <<http://grandtextauto.org/2007/05/22/what-do-non-gamers-want/>>. Acesso em: 25 de maio de 2007.

STEUER, Jonathan. Defining virtual reality: dimensions determining telepresence. *Journal of Communication*, 4(24), outono 1992, pp. 73-93.

SUTTON-SMITH, Brian. *The ambiguity of play*. Cambridge, MA/Londres: Harvard University Press, 2001.

SZILAS, Nicolas. Interactive drama on computer: beyond linear narrative. *Proc. AAAI Fall Symposium on Narrative Intelligence, North Falmouth*, novembro de 1999.

TODOROV, Tzvetan. As categorias da narrativa literária. In: *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis: Vozes, 1973.

TURKLE, Sherry. Video games and computer holding power. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick. (Eds.) *The new media reader*. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.

WALKER, Jill. *Fiction and Interaction: how clicking a mouse can make you part of a fictional world*. Dr. art. thesis. Department of Humanistic Informatics. University of Bergen. Norway, 2003. Disponível em: <<http://jilltxt.net/txt/>>. Acesso em: 30 de março de 2009.

WALTON, Kendall. Fearing Fictions. *The Journal of Philosophy*, vol.75. No. 1, p.5-27, janeiro de 1978.

WARDRIP-FRUIIN, Noah. *Expressive processing: on process-intensive literature and digital media*. Tese de doutorado, Brown University, 2006. Disponível em: <<http://www.noahwf.com/texts/nwf-diss-expressiveProcessing.pdf>>. Acesso em: 30 de março de 2009.

_____. Playable media and textual instruments. *Dichtung-digital*, 2005. Disponível em: <<http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2005/1/Wardrip-Fruin/>>. Acesso em: 31 de março de 2009.

WIKIPEDIA. *Non-game*. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Software_toy>. Acesso em: 30 de março de 2009.

_____. *The Hero with a Thousand Faces*. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/The_Hero_with_a_Thousand_Faces>. Acesso em: 30 de março de 2009.

WILLIAMS, Raymond. *Television: technology and cultural form*. Londres: Routledge, 2002.

ZUMTHOR, Paul. *A letra e a voz*. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

JOGOS:

ALTERACTION. *Masq*. 2002. Disponível em: <<http://www.alteraction.com/>>.

BERMENGUI, Daniel. 2008. *The Storyteller*. Disponível em: <<http://www.ludomancy.com/blog/2008/09/15/storyteller/>>.

_____. 2008. *I wish I were the moon*. Disponível em: <<http://www.ludomancy.com/blog/2008/09/03/i-wish-i-were-the-moon/>>.

MATEAS, Michael; STERN, Andrew. *Façade*. 2005. Disponível em: <<http://www.interactivestory.net/>>.

MOUSECHIEF CO. *Dangerous High School Girls in Trouble*. 2008. Disponível em: <<http://www.mousechief.com/dhsg/index.html>>.

PULLINGER, Kate; JOSEPH, Chris. 2006. *Inanimate Alice*. Disponível em: <<http://www.inanimatealice.com/>>.

RORHER, Jason. *Passage*. 2007. Disponível em: <<http://hcssoftware.sourceforge.net/passage/>>.

TALE OF TALES. 2008. *The Graveyard*. Disponível em: <<http://tale-of-tales.com/TheGraveyard/index.html>>.

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)