



**AS MÚLTIPLAS HISTÓRIAS DE
UM UNIVERSO NARRATIVO ABERTO**
Estudo de caso do videojogo *Elder Scrolls V: Skyrim*

Alexandre Costa de Luna Freire Filho

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em
Design e Desenvolvimento de Videojogos
(2.º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Francisco Alexandre Lopes Figueiredo Merino

Covilhã, 2017

Dedicatória

À Alice,

Minha aventura,

maior brincadeira,

melhor história.

Agradecimentos

À minha família, que me faz ser quem sou e está comigo sempre. Alice, Cris, Luca, Juliana, Rodrigo, Letícia, Fátima, Alexandre.

Aos inúmeros amigos que jogaram comigo, durante tanto tempo. Bob Ju pelas incontáveis horas de Super Nintendo, Ovídio pelas incontáveis horas de D&D, Vampiro e Paranóia. E não cito mais nomes porque estes jogos sempre incluíam muita gente.

Aos amigos envolvidos no trabalho: Valéria, Bruno, Catarina, por me incentivarem no *gamedesign* e no mestrado; Michelle, por ter lido e relido estas páginas talvez até mais do que eu; todos os companheiros de curso.

À paciência quase infinita do professor Francisco Merino, que me deu todas as pistas para chegar até aqui.

E também aos que inspiraram jogos, brincadeiras e histórias: Arneson, Gygax, Miyamoto, Hein*Hagen, Achilli, Baker, Cook, Greenwood, Salvatore, Wyatt, Costikyan, Gelber, Goldberg, Varney e muitíssimos outros.

Alex

Resumo

Este trabalho investiga possibilidades de poéticas narrativas em um formato de videogame mais recente e complexo, o *open world*. Este tipo de jogos oferece uma ampla agência narrativa aos jogadores, e esta entra em conflito com o controle narrativo por parte dos *gamedesigners*. As histórias criadas pelos jogadores a cada *playthrough* de *Elder Scrolls V: Skyrim* surgem através de um acordo entre jogador e game designer, nos quais o jogador exerce diferentes papéis diegéticos, moldando uma experiência narrativa que emerge por meio de sua interferência e trabalho, sendo o jogador agente da formação da sua experiência narrativa durante o jogo. O mundo narrativo, inserido dentro do círculo mágico do jogo, é criado pelo game designer, e serve como um ambiente aberto de múltiplas possibilidades narrativas, um parque de diversões no qual o jogador explora e molda a sua experiência. Ao criar um acordo entre jogador e *gamedesigner* em um sistema de software que tenta emular um TRPG, tem-se uma obra aberta, uma máquina tecedora de histórias dentro do mundo narrativo de *Elder Scrolls V: Skyrim*.

Área

Videogames, narrativa.

Palavras-chave

Videogame; narrativa; RPG; obra aberta; storytelling.

Abstract

This work investigates narrative poetic possibilities in modern and complex videogame format: *open worlds*. This kind of game offers players ample narrative agency, and this conflicts with game designers narrative control. Stories created by players in each Elder Scrolls V: Skyrim play through emerge from an agreement between player and game designer, in which the player exerts different diegetic roles, molding a narrative experience that emerges from his interference and work, being the player an agent in the formation of the narrative experience during the game. The narrative world, inserted inside the games' magic circle, is created by the game designer, and serves as an open environment with multiple narrative possibilities, an amusement park in which the player explores and molds his experience. By creating this agreement between player and game designer in a software system that tries to emulate a TRPG, we have an open work, a story weaving machine inside the narrative world of Elder Scrolls V: Skyrim.

Area

Videogames, narrative.

Keywords

Videogame; narrative; RPG; open work; storytelling.

Índice

<u>Dedicatória</u>	<u>i</u>
<u>Agradecimentos</u>	<u>ii</u>
<u>Resumo + Palavras-chave</u>	<u>iii</u>
<u>Abstract + keywords</u>	<u>iv</u>
<u>Índice</u>	<u>v</u>
<u>Lista de figuras</u>	<u>vii</u>
<u>Lista de acrónimos</u>	<u>ix</u>
<u>Capítulo 1. Press Start to Begin</u>	<u>1</u>
<u>1.1 Introdução</u>	<u>3</u>
<u>1.2 Enquadramento teórico</u>	<u>5</u>
<u>1.3 O problema da interatividade em jogos de mundo aberto</u>	<u>5</u>
<u>1.4 Elder Scrolls 5: Skyrim</u>	<u>8</u>
<u>1.5 Metodologia e trajeto investigativo</u>	<u>12</u>
<u>1.5 Objetivos</u>	<u>15</u>
<u>Capítulo 2. As narrativas lúdicas</u>	<u>16</u>
<u>2.1 Realidades paralelas: círculo mágico e flow</u>	<u>17</u>
<u>2.2 A Narratologia e o computador como meio de contar histórias</u>	<u>17</u>
<u>2.3 Contraponto: a Ludologia</u>	<u>19</u>
<u>2.4 Propostas de conciliação e a ludo-narratologia</u>	<u>20</u>
<u>2.5 Interatividade x agência</u>	<u>22</u>
<u>2.6 Núcleos e satélites</u>	<u>22</u>
<u>2.7 Modelos de narrativa nos videojogos</u>	<u>23</u>
<u>2.7.1 A narrativa temporal nos videojogos</u>	<u>26</u>
<u>2.7.2 Jogos de mundo aberto</u>	<u>28</u>
<u>2.8 Os problemas da narrativa interativa segundo Adams</u>	<u>29</u>
<u>2.9 Resumo</u>	<u>30</u>
<u>Capítulo 3. Caminhos invisíveis: possibilidades narrativas para os videojogos de mundo aberto</u>	<u>31</u>
<u>3.1 A herança académica dos videojogos</u>	<u>31</u>
<u>3.2 Interseção: o mundo da narrativa e o círculo mágico</u>	<u>32</u>
<u>3.2.1 O círculo mágico</u>	<u>33</u>
<u>3.2.2 Misturando círculo mágico e mundo narrativo</u>	<u>34</u>
<u>3.3 Formato: começo, meio e fim.</u>	<u>34</u>
<u>3.4 Fórmulas narrativas. O monomito e a arquitrama.</u>	<u>36</u>
<u>3.5 Universos narrativos interconectados</u>	<u>37</u>
<u>3.6 Escrevendo a história por linhas tortas</u>	<u>39</u>

<u>3.7 Obra aberta: Três níveis de abertura estética</u>	<u>39</u>
<u>3.7.1 Os três níveis de obra aberta</u>	<u>40</u>
<u>3.7.2 O jogo como narrativa aberta</u>	<u>43</u>
<u>3.8 As camadas de abertura narrativa dos videojogos</u>	<u>44</u>
<u>3.9 O autor-jogador, ou a morte do game designer</u>	<u>46</u>
<u>3.10 Resumo</u>	<u>49</u>
<u>Capítulo 4. Um conhecimento arcano e esquecido: o Tabletop RPG</u>	<u>50</u>
<u>4.1 Rolando os dados</u>	<u>51</u>
<u>4.1.1 Uma pequena história dos RPGs</u>	<u>53</u>
<u>4.2 RPGs focados em narração</u>	<u>54</u>
<u>4.3 A Regra de Ouro do RPG</u>	<u>56</u>
<u>4.4 A negociação de autoria entre jogadores e game designers</u>	<u>57</u>
<u>4.5 Resumo</u>	<u>59</u>
<u>Capítulo 5. The Elder Scrolls V: Skyrim</u>	<u>60</u>
<u>5.1 Um passeio por Tamriel</u>	<u>60</u>
<u>5.2 Um mundo em busca de um protagonista.</u>	<u>63</u>
<u>5.2.1 Criação de personagens: Profissões, habilidades e poderes</u>	<u>64</u>
<u>5.3.2 Relações com outros personagens NPCs:</u>	<u>69</u>
<u>5.3 Tramas. Teias de aranha. Novelos.</u>	<u>71</u>
<u>5.3.1 A Arquitrama</u>	<u>74</u>
<u>5.3.2 Caminhos narrativos secundários</u>	<u>77</u>
<u>5.3.3 As tramas narrativas como um parque de diversões</u>	<u>83</u>
<u>5.4 Game over? Onde está o final de Skyrim?</u>	<u>86</u>
<u>5.5 Resumo</u>	<u>86</u>
<u>Capítulo 6. Conclusão: o parque de diversões da fantasia</u>	<u>89</u>
<u>Bibliografia</u>	<u>91</u>
<u>Anexos *</u>	<u>1</u>

Lista de imagens, gráficos e tabelas

Imagens

- Imagem I: Mapa de Tamriel, dividido pelas províncias nas quais acontecem os jogos da série *Elder Scrolls* p. 62
- Imagem II: Mapa da província de *Skyrim*, com seus pontos principais p. 63
- Imagem III: Customização da personagem principal p. 64
- Imagem IV: Caminho de evolução do poder mágico de destruição p. 65
- Imagem XV: Diálogo com uma NPC argonian p. 66
- Imagem VI: Lydia, *housecarl* de *Whiterun*, uma das seguidoras mais populares em fóruns do jogo p. 70
- Imagem VII: Braith, a rapariga agressiva, uma das crianças do jogo p. 71
- Imagem VIII: A temível galinha de Riverwood p. 74
- Imagem IX: Estatísticas de missões completadas por um jogador p. 75
- Imagem X: O caminho percorrido por um avatar para terminar cada uma das tramas p. 76
- Imagem XI: Missão de assassinato de Halcyon, enviada por Astrid, líder da *Dark Brotherhood* p. 78
- Imagem XII: Mapa criado por usuários com a localização das Dragon Quests opcionais p. 82

Gráficos

- Gráfico I: Avaliação do jogo por parte dos entrevistados p. 13
- Gráfico II: Quantas vezes fez um playthrough diferente de *Skyrim*? p.13
- Gráfico III: Modelo 1- Estrutura da trama linear, com núcleos e satélites p.25
- Gráfico IV: Modelo 2- Estrutura multilinear com início e finais únicos p.26
- Gráfico V: Modelo 3- Estrutura multilinear com começos múltiplos e final convergente p. 27
- Gráfico VI: Modelo 4- Estrutura multilinear com começo único e finais divergentes p. 27
- Gráfico VII: Modelo 5- Estrutura multilinear com começos múltiplos e finais divergentes p. 27
- Gráfico VIII: Jogos similares a *Skyrim* p. 61
- Gráfico IX: Quantidade de horas jogadas em *ESV: Skyrim* p. 72
- Gráfico X: Missões da Main Questline, dividido segundo a estrutura da Jornada do Herói de Campbell p. 72
- Gráfico XI: Quantidade explorada do mundo narrativo pelo jogador p. 76
- Gráfico XII: Posição do jogador contra ou a favor da *Dark Brotherhood* p. 78
- Gráfico XIII: Árvore de núcleos narrativos da DLC *Dawnguard* p. 79
- Gráfico XIV: Que lado preferiu ao jogar *Dawnguard* p. 80
- Gráfico XV: Núcleos da trama da Guerra Civil p. 81
- Gráfico XVI: Que lado preferiu na trama da Guerra Civil p. 81
- Gráfico XVII: Qual é a trama favorita no jogo? p. 83
- Gráfico XVIII: Quantidade de jogadores que completaram a Main Questline p. 83

Gráfico XIX: O quanto sente que criou a própria história em Skyrim p. 84

Tabelas

Tabela I: Definição de videogame segundo vários autores p. 56

Tabela II: Associação conceitual entre obra aberta e nível de escrita segundo Hammer p. 59

Lista de acrónimos

CRPG - Computer RPG

DM - Dungeon Master (Mestre de jogo)

ESV - Elder Scrolls V

FPS - First Person Shooter (Jogo de tiro em primeira pessoa)

GM - Game Master (Mestre de jogo)

MMO - Ver MMORPG

MMORPG - Massive Multiplayer Online RPG

Open World - Jogo de mundo aberto

RPG - Roleplaying game (jogo de interpretação de papéis)

Sandbox - Outro nome para jogos de mundo aberto, no qual o jogador tem a possibilidade de interagir e alterar partes do mundo narrativo do jogo

TRPG - Tabletop RPG

Walkthrough - Jornada do avatar em um jogo de mundo aberto

Capítulo 1. Press Start to Begin

1.1 Introdução

Em todo o mundo, em todas as culturas humanas, em todos os estágios da civilização, encontramos o hábito de contar histórias. Das pequenas fábulas e contos para acalantar as crianças, passando pelas vidas e feitos de reis e imperadores até as grandes obras de arte da Literatura Universal, a tradição de contar histórias está presente. De um ponto de vista utilitário, com objetivos e intenções variados: como uma maneira de transmitir conhecimento, por diversão, ou mesmo para tentar entender o nosso papel no mundo e encontrar respostas para a vida, o universo e tudo o mais. Temos a imagem mítica do grupo de hominídeos sentados à noite, ao redor da fogueira, narrando a caçada ou como escapou de ser caçado por alguma fera. A invenção da escrita permitiu que elas permanecessem ao longo do tempo, atravessando gerações e, em muitos casos, culturas e civilizações.

Graças aos textos gravados, podemos entender e estudar alguns padrões, fórmulas e estruturas narrativas que perduram através dos tempos, e admirar certos personagens e suas aventuras que atravessaram milênios e venceram o esquecimento. A maneira como as histórias são contadas é alterada constantemente, dependendo do autor, da mídia, do tempo disponível, e vários outros fatores. Algumas das expressões artísticas mais antigas chegaram até os tempos modernos em forma de poesia, teatro ou fábulas, enquanto outras foram surgindo depois com a emergência de certos avanços tecnológicos, como a fotografia, a pintura, o cinema e a banda desenhada. Dos gregos antigos até os dias de hoje, as maneiras de se contar histórias evoluíram, e também os estudos relacionados às suas estruturas. É possível encontrar traços de DNA de várias outras formas narrativas nos videogames, como por exemplo a estrutura de três atos: início, desenvolvimento e conclusão; o *Deus Ex Machina*; a arte como imitação; as definições de personagens presentes na Poética de Aristóteles (1991).

Se o filme, pelo menos em sua formulação mais convencional, “*consiste em uma história contada com imagens, diálogos e descrição, no contexto de uma estrutura dramática*” (Field, 2007, Loc. No. 425), os videogames, por existirem no mesmo espaço -um ecrã com sistema de som - a meu ver aparentam herdar uma grande quantidade de técnicas narrativas audiovisuais já estabelecidas.

Modelos universalizantes da forma narrativa, como a morfologia do conto popular, de Vladimir Propp (2010), ou Herói de mil caras, de Joseph Campbell (1959), almejaram sistematizar de alguma maneira a arquitetura básica de uma narrativa. Estes -e vários outros- existem em manuais e regras de criação artística em praticamente todos os meios expressivos, e algumas dessas estruturas são transpostas de um meio para outro. Em se tratando especificamente do cinema -a arte narrativa audiovisual mais popular e universal do Século XX- encontramos técnicas, modelos e formatos sintetizados tanto por diversos autores de técnicas de guião -Syd Field (2007), Robert McKee (2010), Blake Snyder (2005), como também de teóricos do cinema -Christian Metz (1974), Seymour

Chatman (1980)- ou a versão cinematográfica da Jornada do Herói, feita na Jornada do Escritor, de Christopher Vogler (1997). Trabalhos como tem feito Léo Falcão (2008, 2015) buscam trazer esta fonte de estruturas diegéticas de outros meios para a narrativa do videogame.

Herdeiro desta longa tradição da narrativa, como forma de expressão humana, o videogame é fonte de um imenso conflito diferenciador: o fato dos videogames serem, antes de tudo e com o perdão do pleonasma, um *jogo*. Temos então a colisão de duas grandes fontes de conhecimento: os jogos também são tão antigos quanto a espécie humana. Johan Huizinga, autor de *Homo Ludens* (2001) defendia que são mais antigos que os seres humanos, já que elementos dos jogos são encontrados nas brincadeiras de animais. Huizinga apresenta um conceito fundamental para a existência do jogo, o *Círculo Mágico*, um espaço alternativo onde o jogo acontece separado do mundo real. Nos jogos narrativos, é possível encontrar uma sobreposição entre o Círculo Mágico e o mundo narrativo, o universo onde as tramas se desenrolam. Os jogos permitem a “suspensão da crença”, uma certa capacidade de ignorar elementos do mundo exterior, necessária tanto para que o jogo exista quanto para a existência de uma imersão narrativa (Ernest Adams, 2013a, Loc. No. 790). Alguns dos jogos mais antigos são de tabuleiro, dados ou sorte, tipificados por Roger Callois (1961) como *Alea*. Callois utilizava o termo *Mimesis* para classificar os jogos nos quais havia interpretação de papéis, sendo estes os mais propensos à formação de histórias. Muitas das brincadeiras de faz-de-conta mais antigas, como polícia-e-bandido e similares, são tipos de jogos com algum tipo de interpretação de papéis e possuem elementos narrativos.

Devido à sua natureza híbrida, é preciso ver a existência de elementos narrativos nos videogames não como um valor booleano, verdadeiro ou falso, mas algo gradativo, com uma definição de jogos que abarque desde um jogo de abstrações matemáticas como 2048 (Gabriele Cirulli, 2014), mas que também aceite os jogos de RPG¹. É importante frisar que a existência de uma narrativa, e se esta é aberta ou fechada não é um juízo de valor: um jogo abstrato pode ser tão interessante quanto um *open world*. Além disso, talvez por consequência da pouca idade do meio videogame² comparado tanto com os jogos analógicos quanto com meios de narração tradicionais, acredito que os desenvolvedores de videogames ainda estão no início da exploração das possibilidades de mediação e os recursos que a interatividade oferece à narrativa e vice-versa.

O aumento da capacidade técnica das plataformas de videogame mais recentes³ permite que os videogames ofereçam uma combinação de um extenso universo virtual com complexas tramas narrativas entrelaçadas. Isto possibilita uma profunda imersão dos jogadores em um ambiente geográfico ficcional habitado por personagens com passado e relações entre si. Ao explorar estes mundos, vislumbra-se a possibilidade de que as decisões e experiências do jogador venham a criar uma agência narrativa que não é comum em outras as formas de mediação nas quais se contam histórias, como o cinema e a literatura. Estas novas formas de expressão poética, oriundas da

¹ Do inglês *Roleplaying Games*, jogo de interpretação de papéis, uma tipologia de jogos criada em 1974 e à qual dedicamos um capítulo.

² *Pong* (Atari, 1972), é um dos primeiros arcades comerciais, que simulava uma partida de tênis de mesa.

³ Este vídeo demonstra a evolução da capacidade gráfica dos videogames, do início até os tempos atuais. <https://www.youtube.com/watch?v=3H6hnFV-nDU>, visitado em 29 de agosto de 2017.

interatividade, apontam caminhos, possibilidades e bifurcações ainda pouco explorados, tanto na academia quanto na indústria.

Como anotação pessoal para explicar meu interesse no tema, antes de dedicar anos à escrita profissional, havia um leitor. Antes de estudar o *gamedesign*, era jogador, *mestrava*⁴ TRPGs, e brincava. Como apreciador, nunca percebi uma barreira clara entre as histórias do *Senhor dos Anéis* (2001) escritas por Tolkien e as que criávamos em grupo ao jogar RPGs de papel e lápis. A grande diferença, simplesmente, parecia-me ser que, nos TRPGs, meus amigos e eu éramos os verdadeiros contadores da história, enquanto que um leitor simplesmente “escutava” a voz do autor. Os videogames seguiam este modelo: tradicionalmente, e seguindo o modelo da literatura e do cinema, “contavam” histórias. Quase sempre. Há alguns anos, encontrei em *Elder Scrolls V: Skyrim* algo um pouco diferente: não só eu, mas uma considerável quantidade de jogadores compartilhava na internet experiências individuais de diferentes narrativas, um fascinante contraste com os paradigmas tradicionais. Depois de décadas visitando histórias e mundos fantásticos na literatura, cinema, mas também dentro de jogos de RPG e videogames, neste trabalho busco encontrar pontes entre as possibilidades estéticas de tantos mundos narrativos analógicos e o universo lúdico eletrônico.

Tenho o conhecimento arcano de vários livros de uma biblioteca fantástica, um mapa da geografia virtual do mundo de *Nirn* que explorarei, um mentor e algumas pistas. Agora é só segui-las. Como costuma acontecer nos videogames, nos rincões inexplorados é que se encontra a verdadeira aventura.

1.2 Enquadramento teórico

“Luto pelos homens que segurei em meus braços, morrendo em solo estrangeiro. Luto por suas esposas e filhos, cujos nomes escutei sussurrados em seus últimos suspiros. Luto pelos poucos que voltaram para casa, para encontrar seu país cheio de estranhos vestidos em rostos familiares! Luto pela minha gente, empobrecida ao pagar as dívidas de um Império demasiado fraco para governá-los, mas que os marca como criminosos por tentar fazê-lo por si! Luto para que todas as batalhas que tive não sejam em vão! Luto... Porque devo.”⁵

Ulfric Stormcloak, personagem de *ESV: Skyrim*

A evolução tecnológica dos computadores permitiu um aumento exponencial na capacidade narrativa dos videogames nos últimos vinte anos. O salto pode ser demonstrado visualmente, dos jogos em duas cores até as resoluções de ultra definição de hoje em dia, realidade virtual que sugere uma imersão quase completa do jogador em um mundo alternativo. Cabe ressaltar que, enquanto objeto, o videogame é um fenômeno recente. A sua evolução técnica, criativa e até mesmo conceitual é exponencial. Tecnologias que se popularizaram nas últimas duas décadas,

⁴ Neologismo utilizado no Brasil para o ato de ser o Mestre de Jogo de um TRPG. Lembro-me que a comunidade brasileira costumava tomar liberdades ao criar palavras pouco coerentes com a Norma Culta, como o termo RPGista para designar o jogador de TRPG.

⁵ “I fight for the men I've held in my arms, dying on foreign soil. I fight for their wives and children, whose names I heard whispered in their last breaths. I fight for we few who did come home, only to find a country full of strangers wearing familiar faces! I fight for my people, impoverished to pay the debts of an Empire too weak to rule them, yet brands them criminals for wanting to rule themselves! I fight so that all the fighting I've already done hasn't been for nothing! I fight... because I must.” (Tradução nossa)

como a realidade virtual ou os jogos *multiplayer*⁶, permitem a criação de novos jogos, novos mundos, novas histórias. A importância dos videogames como produto mercadológico e veículo de entretenimento massivo cresce⁷, assim como as capacidades técnicas de articulação de elementos expressivos, estéticos e técnicos do meio.

A situação atual dos videogames encontra um paralelo no nascimento do cinema. O teórico do cinema Christopher Metz mostra a evolução da linguagem do cinema, em sua obra *Film Language: A Semiotics of the Cinema (1974)*, comparando a linguagem dos primeiros anos aos filmes feitos em meados do século XX. Esta evolução continua até os dias de hoje, e acreditamos que um paralelo pode ser criado com a nascente indústria dos videogames. Em algumas décadas, observamos o surgimento desta nova forma de expressão e podemos estudar a sua evolução à medida em que ocorre. Em estudo recente, Falcão (2015, p. 114) apontava que

“uma ampliação do escopo para jogos geradores de narrativas como RPGs e MMORPGs deve promover formulações significativas não apenas quanto à teoria, como também a metodologias e estratégias criativas destes mesmos jogos. Em consequência, o conhecimento produzido acerca de processos colaborativos de prefiguração e configuração de narrativas pode servir para outros campos relativos à cultura participativa, de ações em redes sociais ao ativismo na web”.

O fato de vermos cada vez mais jogos narrativos *multiplayer*⁸ nos quais os jogadores interpretam papéis e criam suas próprias histórias dentro de mundos virtuais, como *World of Warcraft*, *Star Wars*, *Minecraft*; jogos cujos enredos formam séries dentro de universos narrativos mais vastos (Merino, 2015), aponta para exemplos narrativos cada vez mais complexos⁹. Estas histórias exigem mais planeamento e profundidade dos guiões, principalmente por darem ao jogador um papel ativo, através de uma limitada liberdade de escolha e de ação, restringida por regras, mas que causa uma experiência única para cada vez que o jogo é executado. (Adams, 2013a, Loc. No. 441). Este é fator condicionante tanto no processo de criação do software quanto no momento de usufruir a história executada pelo computador.

Na literatura ou o cinema, temos um *autor* e um *leitor* ou *espectador*. Mesmo que o autor seja um coletivo de pessoas -no caso do cinema, o seu papel é o de *criar a história*, enquanto que o espectador a recebe, aprecia, interpreta, usufrui. O jogo, por sua natureza híbrida, dá um papel mais ativo ao *jogador*, e este possui uma certa capacidade de alterar elementos. “Um ambiente virtual pode ser de ordem narrativa, mas é sempre por natureza um ambiente interativo, “ como ressalta Zagalo (2009, p. 17). Esta liberdade entra em conflito com a narrativa tradicional, já que pode alterar a ordem dos eventos, as escolhas das personagens e até mesmo a duração da obra.

⁶ Ainda que experimentos de jogos multiplayer tenham existido na ARPANET, como *Zork (1978)*, a popularização de jogos de fantasia para múltiplos jogadores pode ser datada com a criação do termo MMORPG por Richard Garriot, criador de *Ultima Online (1997)*.

⁷ Estudo da Juniper Research estima que a faturação do mercado de videogames atingirá 100 mil milhões de dólares estadunidenses em 2017. <https://www.cnbc.com/2017/02/15/digital-games-market-to-see-sales-worth-100-billion-this-year-research.html>, visitado em 22 de agosto de 2017.

⁸ Estudo estima o tamanho do mercado MMO em aproximadamente 25 mil milhões de dólares estadunidenses, ou seja, um quarto do total do mercado de videogames. <https://www.statista.com/topics/2290/mmo-gaming/>, visitado em 22 de agosto de 2017.

⁹ Em análise do mercado de videogames em 2016, o site Polygon apontou um surgimento de cada vez mais jogos que fazem críticas políticas ou sugerem mensagens com significado. <https://www.polygon.com/features/2016/12/16/13958746/2016-the-year-in-games>, visitado em 22 de agosto de 2017.

Isto nos leva à definição de que o videogame pressupõe dois gêneros discursivos: o narrativo e o lúdico, como aponta Falcão (2015, p.80). Estes coexistem dentro de um só objeto, como um amálgama. Há, entre criadores e também utilizadores, uma certa priorização. Pode-se até chegar a discutir se dentro dos videogames é possível fazer um juízo de valor, discutindo se a narrativa linear criada pelo *gamedesigner* é mais importante que a história que emerge através da experiência do jogador, diluindo-se ou diminuindo o papel de autoria da narrativa.

Para entender melhor o funcionamento do papel individual e decisório do jogador, e ir além da narrativa tradicional dos videogames, precisamos dar um passo atrás dos conhecimentos audiovisuais do cinema, e olhar para o que outros modos expressivos alcançaram, como a literatura e o teatro, e outros tipos de jogo, como os RPGs de papel, podem aportar novas abordagens para os problemas e soluções narrativas dos videogames *open world*. É possível imaginar que, no futuro, máquinas mais potentes e softwares mais complexos, ou até mesmo um sistema narrativo utilizando Inteligência Artificial, poderão alcançar uma capacidade técnica similar à de um *Dungeon Master*¹⁰ de carne e osso. Por isso, uma nova definição dos papéis do jogador acabará sendo precisa, e que será necessariamente diferente de outros *media* audiovisuais lineares.

Dentre todas as tipologias de videogame, esta investigação visa realizar uma análise das possibilidades dramáticas de um videogame de CRPG *open world* atual, no âmbito da dinâmica entre os atos de narrar uma história e jogar um jogo. Para isso, utilizaremos a teoria da Ludonarratologia, de Aarseth, além de estudos da narrativa em TRPGs, além de conceitos de outras áreas acadêmicas, mais especificamente os ensaios *Obra Aberta*, de Umberto Eco; *Morte do Autor*, de Roland Barthes. Minha intenção, com esta análise, é observar a tensão entre liberdade do jogador e histórias bem-formadas, elencada por Adams (2013b) na sua tese sobre os *Problemas da Narrativa Interativa*, em um dos mais populares CRPGs da década, *Elder Scrolls V: Skyrim*.

1.3 O problema da interatividade em jogos de mundo aberto

Este trabalho está construído em torno a uma questão central que consideramos particularmente pertinente, tanto no sentido de entender os formatos narratológicos da mídia videogame quanto para entender o papel do jogador na criação das histórias.

• **Como funciona a dinâmica entre o controle narrativo do *gamedesigner* e a agência do jogador em um videogame *open world*?**

A interatividade levanta questões críticas sobre processos narrativos, nomeadamente ao conflito entre liberdade de interação e a capacidade de contar uma história coerente, como sugere Crawford (2012). Para que os videogames alcancem seu espaço como meio narrativo, é preciso entender e superar o conflito causado pela interatividade, já que esta é fundamental para a existência do *gameplay*. Esta oposição entre liberdade de interferir na história -chamada agência

¹⁰ Mestre de Jogo, termo usado nos RPGs para o jogador que exerce papel de árbitro e narrador.

narrativa por alguns teóricos dos *game studies* (Murray 2003, Crawford 2012, Adams 2013b)- e o formato tradicional, sequencial, dos modelos narrativos de outras artes está presente em grande parte dos videogames mais recentes. E com o aumento dos sistemas de programação, dos recursos de produção e do tamanho destes jogos, eles ampliam as possibilidades de escolha que os jogadores têm enquanto jogam. Chris Crawford explica que “*se a história for realmente interativa, então o jogador deve ser capaz de mudá-la. Mas, se o jogador muda a história, o artista não pode controlar o seu desenvolvimento e o jogador provavelmente arruinará a história*”. (2012, Loc. No. 1309)

Em “O discurso lúdico: um estudo sobre jogos e narrativa” (2015), Falcão analisa dois jogos, *Tetris* (Alexey Pajitnov 1984) e *Prince of Persia* (Ubisoft Montreal 2008), de acordo com seu modelo proposto de análise. Os jogos, single player e com estruturas narrativas fechadas, terminam por poder ser encaixados em estruturas fixas em atos, com começo, meio e fim, semelhantes às experiências narrativas cinematográficas.

O dilema que se apresenta é: como permitir que o jogador altere a história e ao mesmo tempo manter a coerência narrativa, ritmo e tensão em jogo de mundo aberto. O célebre conflito entre ludologistas e narratologistas sugere que a narratologia tradicional, principalmente a focada em histórias sequenciais, não será suficiente para resolver a questão da interatividade.

Nos videogames popularmente denominados *sandbox*, a participação do jogador é caracterizada pela liberdade de explorar o espaço virtual do mundo. É através desta liberdade exploratória que se constrói a experiência de um ou mais avatares dentro daquele ambiente ludonarratológico. Enquanto o cinema ou a novela oferecem uma história sequencial fechada, dentro de um videogame narrativo de mundo aberto cada jogador experimenta uma combinação sequencial diferente de eventos. Esta é resultante de suas escolhas e também de elementos randômicos, sendo quase impossível delimitar uma única história universalizante.

Questões de investigação relativas à narrativa de mundos abertos (*open world*)

Ao investigar a natureza do ambiente narratológico dos videogames, esta investigação baseou-se em alguns questionamentos para tentar apontar diferenças formais entre narrativas tradicionais e videogames de mundo aberto.

- **É possível encontrar exemplos de narrativas diferentes em um mesmo videogame, criadas com os mesmos elementos pré-escritos no software, produzidas a partir de diferentes escolhas feitas por diferentes utilizadores?**

No videogame de mundo aberto, o jogador controla personagens que navegam por uma miríade de escolhas narrativas dentro de um mundo diegético criado pelo videogame, como em um labirinto de tramas bifurcadas, desenrolando a trama através de suas escolhas e tendo responsabilidade pelas escolhas da personagem. Enquanto que em uma obra de narração linear há um só sentido narrativo, imutável porque fixos no meio -papel, película, partitura- no mundo aberto, o jogador pode combinar e re-combinar diferentes elementos, sugerindo a possibilidade da criação de novas

narrativas. Ainda que os videogames mais antigos permitissem ao jogador algum grau de controle sobre as ações de uma personagem, estas não resultavam em consequências amplas o suficiente para que se pudesse considerar uma nova história. Porém, se as escolhas dos jogadores são tão diferentes que permitem a criação de diferentes histórias a cada vez que executem o software do jogo, pode-se analisar o jogo não como uma história, mas como uma máquina geradora destas.

*** Se conseguirmos múltiplas histórias dentro de um videogame de mundo aberto, quem é o verdadeiro autor delas?**

Esta segunda questão é um desenvolvimento da primeira. Em um meio narrativo interativo que funcione como uma máquina geradora de histórias, na qual há um criador do software e um jogador que desenvolve uma história a partir dele, surgem questões de autoria inerentes, tornando o autor um ente fluido, não-estático. Se o *gamedesigner* cria a ilusão de escolha, o jogador não possui agência narrativa, sendo apenas um peão que circula dentro de um caminho traçado, um espectador. Porém, se o jogador possui verdadeira agência narrativa, sendo capaz de criar suas próprias histórias, dentro de uma obra criada por outro, pode-se vislumbrar um papel de autoria coadjuvante. Este parece-nos ser um campo para o qual a ludologia não tem uma resposta muito clara, e talvez esta possa ser encontrada em um campo próximo mas não tão visitado: os jogos de interpretação de papel e lápis, analógicos, conhecidos como RPGs. Ainda que normalmente, o videogame busque fundamentação teórica na narratologia e no cinema tradicional, outros campos das artes e jogos experimentais podem oferecer definições conciliatórias e caminhos úteis para entender esta questão.

1.4 Elder Scrolls 5: Skyrim

Qualquer análise dos jogos de mundo aberto se encontrará com um problema de natureza temporal: este tipo de jogos costuma ter histórias extremamente longas. Enquanto um filme pode ser observado em cerca de 2 horas, é prática usual encontrarmos jogos cujas histórias duram dezenas de horas. Desta forma, temos o corte epistemológico nesta investigação que nos leva a analisar somente um objeto. Esta abordagem permite aprofundar o estudo das tramas e das histórias possíveis do objeto e, talvez, apontar uma característica comum a outros jogos de mundo aberto.

O videogame analisado, *Elder Scrolls 5: Skyrim*, (neste trabalho, abreviado para ESV) é o quinto jogo da série *The Elder Scrolls*, lançado em 11 de novembro de 2011 para PlayStation 3, Xbox 360 e PC. Seu roteirista principal é Emil Pagliarulo¹¹, também responsável por outros jogos como *Fallout 3* (2008) and *Fallout 4* (2015). Cabe frisar que não há uma larga distância temporal desde o lançamento e o estudo para avaliar o valor artístico intrínseco da obra no âmbito dos videogames. Ainda que não se possa assumir que ESV seja um clássico ou uma obra-prima dos videogames -como

¹¹ imdb: http://www.imdb.com/name/nm1596410/bio?ref_=nm_ov_bio_sm, visitado em 25 de março de 2017.

Cidadão Kane no cinema, ou *Hamlet* no teatro. Porém, o fenômeno dos jogos massivos *sandbox* ainda é recente, devido à complexidade técnica do formato. Pode-se justificar a escolha de *ESV: Skyrim* com o auxílio da crítica profissional, sendo este o primeiro jogo ocidental da história a receber 40/40 (nota máxima) na conceituada revista japonesa *Famitsu*, além de mais de 200 prêmios *Game of the Year*¹². O jogo conseguiu três galardões nos prêmios Video Game Awards no ano de seu lançamento, incluindo o de melhor jogo. Em votação popular na plataforma de downloads *Steam* em 2017, *ESV: Skyrim* recebeu o *Test of Time Awards*¹³, o que pode ser um indício de seu valor intemporal. Nas entrevistas com jogadores, ao serem questionados sobre jogos de estilo *sandbox*, usuários citaram frequentemente os jogos da fabricante *Bethesda*, nomeadamente *Elder Scrolls* e *Fallout*, junto com a série *DragonAge (BioWare)* e *Witcher (CD Projekt Red)*.

Ocasionalmente, foi necessário comparar o videogame *ESV: Skyrim* com outros, do mesmo gênero ou não, além de jogos de RPG de mesa, como também filmes, livros e outros formatos narrativos.

1.5 Metodologia e trajeto investigativo

Este trabalho percorre a bibliografia da Ludonarratologia, como Esper Aarseth, Chris Crawford e Ernest Adams, e amplia a busca apoiando-se em fontes dos jogos de interpretação de papéis analógicos, como Jessica Hammer e Jennifer Grouling Cover, que abordam questões narrativas há mais tempo que os jogos eletrônicos. Além destes, investigamos fontes da Narratologia, da Teoria do Cinema e da Semiótica que nos serviram como parâmetro comparativo.

O *corpus* ludológico está restrito à análise aprofundada de um único jogo, *Elder Scrolls V: Skyrim*. A versão jogada para este estudo foi a *Legendary Edition* para Xbox 360, da Microsoft, que consiste no jogo original e nos 3 DLC lançados até hoje, *Dawnguard* (2012), *Hearthfire* (2012) e *Dragonborn* (2012). No caso do jogo estudado, o investigador tem registrado em plataforma Xbox 360 aproximadamente 200 horas em um só *walkthrough* -ou seja, com a mesma personagem, iniciando a história somente uma vez, não chegando a explorar 80% do mundo diegético.

Relevância epistemológica

O surgimento dos videogames *multiplayer* e *open world*, a partir da segunda metade dos anos 90, oferecem desafios extremamente complexos para os *game designers* no âmbito da criação de histórias. Nesta modalidade de jogo, um personagem ou grupo de personagens controlados pelo jogador se movem livremente e possuem uma ampla liberdade de escolha de objetivos e a

¹² Segundo o fabricante, na edição remasterizada, em <http://www.gamestop.com/xbox-one/games/the-elder-scrolls-v-skyrim-special-edition/131511#productDetails>, visitado em 12 de junho de 2017.

¹³ Steam Test of Time Awards, em <http://store.steampowered.com/SteamAwards/>, visitado em 9 de junho de 2017.

sequência que os conquista. Faz-se necessário um questionamento se as estruturas narrativas tradicionais da ludologia são capazes de abarcar e definir este fenômeno recente.

Léo Falcão, na sua tese de doutoramento (2015), sugere que estes formatos geram dificuldades de enquadramento nos modelos narrativos tradicionais devido à liberdade de movimentação e escolhas dos jogadores. Com um ambiente virtual consideravelmente mais extenso e com menos restrições de possibilidades no ambiente de mundo aberto, são imensas as possibilidades de ação que o jogador dispõe e uma ampla liberdade narrativa é colocada em seu controle.

Autores como Crawford, Adams e Falcão produziram abordagens epistemológicas consistentes relativas à criação de modelos narrativos em jogos de interpretação eletrônicos, e apontam para uma dicotomia entre o controle de um narrador-criador-da-obra e a liberdade do jogador de realizar escolhas narrativas, amplificada em um jogo de interpretação de mundo aberto. Nele, o *level design* simula a total liberdade para que o jogador decida seus caminhos, mas ainda assim permite que o jogador tenha a experiência de uma coerência narrativa. Como consequência da dicotomia liberdade x agência, nossa proposta é estudar como funciona a formação de narrativas em um jogo de mundo aberto sob a luz da ludo-narratologia, com a ajuda de conceitos de áreas afins, como jogos analógicos, ou mesmo outras áreas da ciência, para tentar entender a poética aberta lúdica.

Algumas definições utilizadas neste trabalho:

Devido ao corte epistemológico que reúne campos acadêmicos diversos, é importante ter em conta que iremos utilizar conceitos e definições da área dos videogames, mas também de jogos analógicos, da psicologia, da narratologia tradicional e de outras áreas das Ciências Humanas. Visando ancorar alguns conceitos, é importante iniciarmos os trabalhos com as seguintes definições:

A- Jogo

Neste trabalho, usaremos a definição de jogo de Salen & Zimmerman (2004):

“O jogo é um sistema no qual jogadores se engajam num conflito artificial, definido por regras, que apresenta um resultado quantificável”.

Esta é semelhante à de Adams, que aponta os elementos fundamentais do jogo, “regras, objetivos, brincadeira/atuação (*play*) e fingimento” (2013a, Loc. No. 379). A variada tipologia de jogos e a dificuldade de sua definição concreta se dá pela grande quantidade de objetos que são chamados jogos. Estes estão presentes na cultura humana desde tempos imemoriais, e surgem do desejo humano de brincar e da nossa capacidade de fingimento (Adams, 2013a, Loc. No. 362). Para o autor, o jogo necessita incluir a liberdade de atuar e de decidir como atuar, de maneira limitada pelas regras e, no caso dos videogames, por limitações de hardware e software.

B- História e Narrativa

Segundo Hühn e Sommer (2013), narrativa é um ato comunicativo no qual uma cadeia de acontecimentos possui uma estrutura significativa e é transmitida por um meio em particular, e de um ponto de vista particular. Este conceito pode ser aplicado a vários meios, quer literários, cinematográficos, poemas ou mesmo o videogame.

Seguindo estruturalistas franceses como Roland Barthes, Tzvetan Todorov e Gérard Genette, este binómio diferencia o quê e o como de uma narrativa, ou seja, a história (*histoire*) e o discurso (*discours*): o conteúdo seria a história e o discurso a forma de expressão (Metz, 1974, p. 20). Bakhtin e os formalistas russos definem estes conceitos com os termos fábula e trama -*sjuzhet* (in Caparica, p.54-55). Esta diferenciação é encontrada em vários estudos de *gamedesign*, como Cover, Falcão, Aarseth, e se apresenta fundamental para a discussão da chamada “narrativa emergente”.

Para Marie-Laure Ryan (2003), a escolha de um meio modifica a maneira pela qual a história é formada, apresentada e recebida, e o formato do videogame requer uma adaptação de alguns conceitos no estudo das narrativas devido às características do meio videogame, nomeadamente as resultantes da interatividade. Do mesmo modo que contar uma história em uma pintura não é o mesmo que contá-la em uma banda desenhada, ou que o teatro é diferente do cinema, os videogames possuem elementos narrativos que o diferenciam da Sétima Arte, e estes precisam ser levados em consideração.

Ryan (p. 3) define história e narrativa como:

- 1- semântica: a trama, ou a história -a descrição dos eventos que são contados, o esqueleto básico dos eventos em ordem cronológica;
- 2- sintaxe: o discurso -as técnicas e maneiras de representação que tornam a história realidade, como a escolha de palavras, imagens ou sons utilizados.

Segundo Ryan, ainda existe um terceiro elemento desta tríade, a pragmática, o estudo do videogame como performance.

C- Jogador

A questão de nomenclatura para o papel do jogador é complexa. *Interactor* é um conceito apresentado por Murray (2003) para definir o utilizador de uma narrativa em meio eletrónico. A autora o utiliza para comparar os videogames com o cinema e a literatura tradicional, sendo o *interactor* ativo em seu papel, não apenas assistindo à uma história pré-definida. Por outro lado, *experenciador* é o termo em português utilizado por Zagalo para definir o agente que vive, ou experimenta, o aspecto sensorial de um ambiente de realidade virtual (2009, p. 17), e que possivelmente pode ser aplicado a alguns videogames narrativos. Barthes (1974) chama *scriptor* ao indivíduo -que não é o autor original- que molda a história enquanto esta acontece, como um intérprete. Vários autores utilizam a terminologia autor para designar ao criador de uma obra. Leitor, expectador, audiência e plateia são termos usados para designar o que assiste a uma obra,

dependendo do meio. Cada um destes termos ressalta uma das ações inerentes ao ato de jogar um videogame, seja modificar a narrativa, interagir com um sistema eletrônico ou experimentar um mundo virtual. Neste trabalho, utilizamos vários deles em distintas situações.

D- Roleplaying game (RPG)

Em busca de um instrumental teórico mais abrangente para explicar os fenômenos narrativos dos jogos *open world*, buscamos a abordagem de Cover (2010) e Hammer (2007), que refletem de maneira profunda a formação diegética no âmbito dos jogos de interpretação de papéis de mesa, os conhecidos RPGs. Os desdobramentos desta tipologia de jogos e sua relação com videogames serão objeto de capítulo posterior, porém é necessário defini-los e delimitá-los neste estudo.

O RPG - jogo de interpretação de papéis, na sigla em inglês - é uma modalidade de jogo surgida nos Estados Unidos da América na década de 1970, derivada dos jogos de estratégia de tabuleiro. A sua influência em pouco mais de 30 anos pode ser vista na televisão, na literatura e principalmente nos videogames.¹⁴ Seus criadores originais partiram dos jogos de simulação de combates entre exércitos com miniaturas chamado *Chainmail* - desenvolvido por Gyax e publicado em 1971 - para desenvolver um sistema de regras no qual os jogadores controlavam um personagem único, enquanto um jogador - o mestre - decidiria o resultado das ações, explicaria o que estaria a acontecer durante o jogo e criaria as situações e histórias. O mestre - *Dungeon Master* - que exerce o papel misto de narrador e também de árbitro das regras, que costumam ser muito mais complexas que outros jogos tradicionais (Fundamentals of Role-Playing Game Design by Ernest Adams). Portanto, utilizamos a definição de Mackay (in Hammer, 2001, p. 5), para quem os jogos de interpretação de papéis se definem deste modo:

“um sistema de criação de histórias participatório e episódico que inclui certas regras quantificadas que ajudam um grupo de jogadores e um mestre de jogo a determinar como as interações espontâneas de seus personagens fictícios são resolvidas”.

Joris Dormans apresenta, em artigo no site gamestudies.org¹⁵ quatro tipos de jogos de interpretação de papéis, todos derivados do TRPG e, especificamente, do D&D. São eles o RPG de papel (TRPG, tabletop RPG), o live-action RPG (LARP, no qual os jogadores se vestem e atuam como os personagens), o CRPG (RPG em videogame, mediado por um ecrã de computador ou consola) e o massive multiplayer online games (MMORPGs), que é diferenciado, ainda segundo Dormans, do RPG de computador pela imensa quantidade de jogadores e o aspecto permanente dos mundos de jogo. Segundo explica, existem algumas diferenças entre os quatro tipos de jogos apresentados, e alguns jogadores podem jogar apenas alguns tipos (sendo as variantes eletrônicas provavelmente mais populares). Neste estudo, utilizamos esta siglas para diferenciar as distintas modalidades.

¹⁴ Ver artigo de Peter Bebegal no [boston.com](http://archive.boston.com/news/globe/editorial_opinion/oped/articles/2004/11/15/dungeons_and_dragons_we_love_you/) em 2004: http://archive.boston.com/news/globe/editorial_opinion/oped/articles/2004/11/15/dungeons_and_dragons_we_love_you/, visitado em 29 de março de 2017.

¹⁵ On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules. <http://gamestudies.org/0601/articles/dormans>. Visitado em 28 de março de 2017.

E- Videojogos sandbox

Um jogo *sandbox* (caixa de areia) ou *open world* (mundo aberto) insere o jogador em um imenso mundo virtual amplo, com a ausência de muros artificiais ou limitações que impeçam um livre vagar da personagem pelo mundo, e onde uma ampla coleção de mecanismos de causa e efeito narrativos geram eventos de trama, sem que este esteja obrigado a experimentá-los em uma ordem particular, conforme define Adams (2013, p.66). Este tipo de jogo diferencia-se de outros por não ter um único caminho de exploração, mas permitir que o jogador explore e modifique a realidade do mundo sem uma típica estrutura em níveis de dificuldade, e sem um enredo linear.

As entrevistas aos jogadores

Devido ao enorme tamanho do mundo virtual de *Nirn*, e também às múltiplas possibilidades narrativas, fizemos neste estudo uma investigação para recolher a experiência de vários jogadores¹⁶. A investigação foi feita através de um questionário na internet, no período entre 27 de abril e 9 de junho de 2017, que recebeu 112 respostas. Este esteve aberto para respostas ao público, e disponibilizado em dois canais do site Reddit, o primeiro focado na série *Elder Scrolls*¹⁷, e o segundo, especificamente no jogo V, *Skyrim*¹⁸. Além destes dois canais, o questionário foi divulgado no Twitter e no grupo de facebook dos alunos do G3D.

Cabe ressaltar que os entrevistados são jogadores, com experiência e que a grande maioria classifica o jogo muito positivamente. Quase todos os que responderam deram uma nota superior a 6 entre 10, sendo que mais da metade dão nota acima de 8. A grande maioria ainda joga *Skyrim* frequentemente, mesmo o jogo tendo sido lançado em 2011.

¹⁶ Para a análise das tramas narrativas, foram feitas inúmeras visitas à *Elder Scrolls wiki*¹, uma plataforma colaborativa que organiza informações sobre os jogos da série, assim como os fóruns *r/skyrim* e *r/elderscrolls* na plataforma reddit.

Elder Scrolls wiki, elderscrolls.wikia.com/wiki/, visitado em 9 de junho de 2017.

¹⁷ Postagem disponível em https://www.reddit.com/r/ElderScrolls/comments/6bqxww/what_are_your_skyrim_stories_and_experiences_a/, visitado em 23 de junho de 2017.

¹⁸ Postagem disponível em https://www.reddit.com/r/skyrim/comments/6br2id/what_are_your_skyrim_stories_and_experiences_a/, visitado em 23 de junho de 2017.

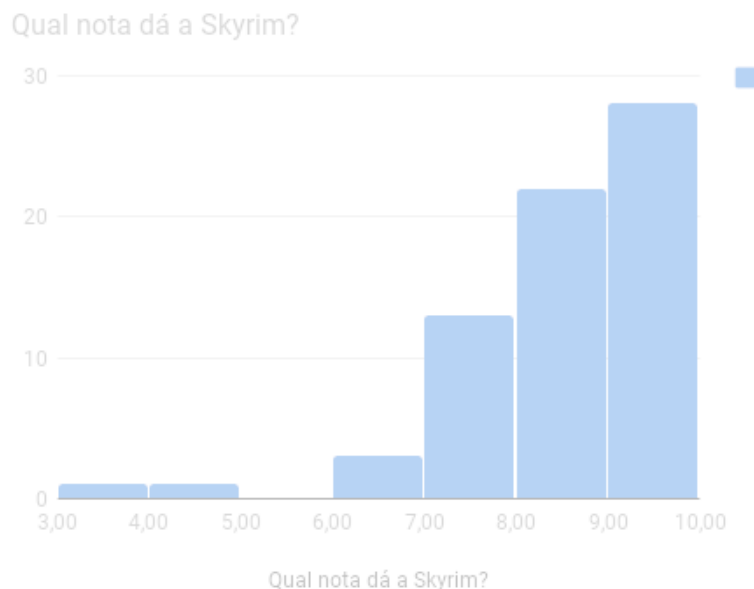


Gráfico 1: Avaliação do jogo por parte dos entrevistados

Em torno de 70% dos jogadores jogaram mais de 4 jogos diferentes, ou seja, um novo personagem e uma nova história. Em uma pergunta direta sobre a capacidade de gerar histórias diferentes, 4 pessoas disseram que não acreditavam que fosse possível, 20% disseram que possivelmente, e 73% disseram que sim.

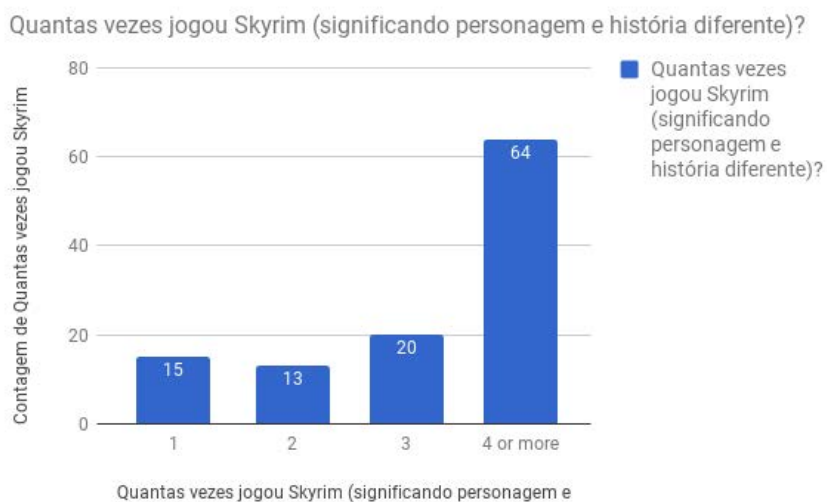


Gráfico 2: quantas vezes fez um playthrough diferente de Skyrim?

Finalmente, este estudo tenta coletar múltiplas possibilidades de histórias criadas em um só software-jogo, realizando uma compilação, uma pequena coletânea de exemplos distintos feitos por múltiplos jogadores. Para tal, fizemos um estudo, entrevistando jogadores, para observar se as diferentes decisões narrativas tomadas durante uma partida levaram as personagens a situações

dramáticas diferentes, ou pelo contrário, se o designer oferece opções que criem a ilusão de escolha ao jogador, mas este não pode escapar do caminho narrativo pré-determinado.

Estrutura da dissertação

O trabalho está dividido em seis capítulos. Este primeiro visa enquadrar o tema, o problema investigativo, a metodologia, o corpus da análise e os objetivos da investigação.

O trajeto investigativo inicia-se no segundo capítulo, analisando a presença das histórias e dos jogos na experiência humana. Nos debates sobre a criação de histórias em videogames, fica clara a presença de conceitos de outras áreas da academia. Em seguida, observaremos como o debate entre narratologistas e ludologistas pode ser conciliado na ludonarratologia. Aarseth (2012) vê a Ludologia como uma tentativa de criar no estudo de videogames uma disciplina correspondente à Narratologia na literatura ou no cinema. Seria uma proto-disciplina baseada na Narratologia. Então, analisaremos como autores como Aarseth, Murray, Laurel, Ryan, Jenkins, Crawford observam a dicotomia agência x liberdade do jogador, e então analisamos os conflitos que esta gera, além do papel que o jogador exerce ao criar a sua própria experiência.

No terceiro capítulo, comparando os conceitos de Círculo Mágico e universo narrativo, visitaremos o instrumental teórico de áreas do conhecimento que servem de modelo para estudarmos as narrativas, abarcando autores como Metz, Seymour Chatman, Umberto Eco, Roland Barthes, George Landow e Falcão. Ensaio como *Obra Aberta*, de Eco, e *Morte do Autor*, de Barthes (1974), nos darão pistas sobre possíveis fórmulas poéticas possíveis nos videogames. Neles, conceitos importantes para entender a formação das narrativas de *Skyrim* serão apresentados, como tipologias narrativas, universos narrativos e principalmente os formatos de histórias de outras mídias, adaptados ao mundo lúdico.

No quarto capítulo, traremos investigadores da área dos RPGs de papel e lápis (Cover 2010, Hammer 2007) para fundamentar posições relativas à liberdade de agência dos jogadores em um formato lúdico tradicional, não-eletrônico. Cover, ao estudar os TRPGs, demonstra que estes “possuem narrativa”, ou seja, não são exclusivamente narrativos, apesar de conter muitos dos elementos das narrativas tradicionais. Aqui cabe ressaltar uma crítica de Cover à ludologia: se os videogames devem tanto aos jogos de RPG de mesa, e estes são essencialmente jogos de contar histórias, por que na ludologia há tanto debate sobre a existência destas nos jogos?

Então, no capítulo 5, apresentamos análise de algumas histórias do jogo *sandbox Elder Scrolls V: Skyrim* através de exploração do jogo e entrevistas com jogadores, ainda que, em determinados pontos, outros videogames serão citados para comparação. Como tentaremos demonstrar através das histórias compiladas, é humanamente impossível que alguém observe todas as histórias possíveis dentro do jogo. Neste capítulo, teremos diferentes histórias recolhidas ou criadas por jogadores, suas personagens e situações narrativas que consideraram interessantes. Não é, de maneira alguma, uma tentativa de exaurir as possibilidades, mas apenas uma demonstração de

que diferentes jogadores experimentaram distintas situações utilizando o mesmo software. Através de uma comparação dos formatos narrativos elencados na literatura acadêmica com as estruturas contadas por jogadores do videogame *Elder Scrolls 5: Skyrim*, será possível observar como estes modelos se compatibilizam com um sistema de jogo mais complexo e amplo.

Finalmente, no capítulo 6, apresentaremos algumas conclusões e mapas dos problemas narrativos de jogos *sandbox* e *multiplayer* que não estão previstos nos modelos tradicionais de narrativas lineares, o que pode ajudar a compreender e servir de ferramenta para criadores e acadêmicos, além de apontar caminhos para futuros estudos.

1.5 Objetivos

O objetivo geral desta investigação é abordar questões relacionadas à formação das narrativas em jogos *open world*. Nestes, o antagonismo entre liberdade do jogador de criar sua própria história e o controle narrativo por parte dos *gamedesigners* parece gerar um impasse. Por isso, buscaremos encontrar, em autores que nos precedem, conceitos que possam vir a esclarecer a questão. A intenção de aprofundar o estudo sobre os jogos de mundo aberto visa coletar material teórico sobre um fenômeno lúdico recente.

Desta forma, o primeiro objetivo específico seria observar se as histórias resultantes dos videogames *sandbox* se afastam do paradigma formal de outros meios narrativos e, em caso positivo, como funcionaria este processo. No caso do presente estudo, apresentamos uma pequena coleção de histórias coletadas em entrevistas com jogadores. Assim, podemos estudar as narrativas de um videogame aberto e como os paradigmas narratológicos tradicionais funcionam em jogos com maior interatividade e agência lúdica. Isto poderia implicar em uma diferente maneira de ver a relação entre *gamedesigner* e jogador, autor e espectador da obra.

No caso de haver histórias diferentes, o segundo objetivo específico seria entender como as estruturas narrativas do jogo permitem que jogadores tenham uma liberdade narrativa maior e comecem a realmente criar suas próprias histórias dentro do mundo narrativo de *Skyrim*. Ainda que a presente investigação permita observar se a narratividade de um mundo aberto pode ser pensada e escrita de forma diferente de outras mídias, está restrita a apenas um objeto lúdico. Entretanto, pode indicar que as possibilidades poéticas apontadas por autores que nos precedem existem, e indicam novas possibilidades investigativas ainda mais amplas. Portanto, apontam para um aprofundamento da forma de produzir narrativas no sistema do jogo, o que pode ajudar jogadores, acadêmicos e *game designers* a apreciar, estudar e criar poéticas narrativas ainda sólidas, complexas e interessantes.

Capítulo 2. As narrativas lúdicas

Neste capítulo, examinamos o papel das narrativas em videojogos. Partimos do conceito de círculo mágico, oriundo do trabalho primordial de Johan Huizinga, para entendermos a dimensão alternativa em que o jogo se insere, e que também contém, como veremos no capítulo 3, as narrativas lúdicas. O conceito de *flow* nos mostra como o jogador consegue entrar dentro do círculo mágico de um jogo, seja ele analógico ou eletrónico. Então, partimos para um estudo aprofundado do *corpus* da chamada Narratologia nos videojogos, com os primeiros trabalhos que estudaram a formação de narrativas lúdicas, com autoras como Brenda Laurel, Janet Murray e Marie-Laure Ryan. Então, vemos as críticas à Narratologia feitas pelo grupo dos Ludologistas, entre eles Espen Aarseth e Gonzalo Frasca, e o problema de se tentar entender o videojogo com pontos de vistas extremos. Com Henry Jenkins começamos a entender as tentativas de conciliação entre narratologistas e ludologistas e vemos que a Ludonarratologia proposta por Aarseth possui elementos em comum com teorias narrativas anteriores, como Seymour Chatman, no cinema, e que o conceito de Núcleos e Satélites, que ambos utilizam, pode servir para a criação de modelos de trama. Léo Falcão apresentou um modelo completo que explica alguns modelos de trama inspirados no cinema e que, ainda que não possa ser aplicado de forma universal, serve como parâmetro para vários tipos de jogos. O capítulo se encerra com os problemas da narrativa interativa explicitados na tese de doutoramento de Ernest Adams.

2.1 Realidades paralelas: círculo mágico e *flow*

Johan Huizinga foi um medievalista, professor e historiador holandês que escreveu uma das obras seminais no estudo dos jogos, *Homo Ludens*, em 1938. Para ele, o ato de jogar é fundamental na formação do ser humano, e aponta exemplos de elementos lúdicos, mas também o reconhece em várias outras facetas da experiência humana, como a política, a guerra, o amor, a poesia, etc. *Homo Ludens* continua sendo um livro de referência no âmbito do game design. Uma dos contributos mais importantes desta obra para a ludonarratologia é o conceito de “círculo mágico”, uma espécie de dimensão alternativa da realidade, na qual as regras do jogo seriam superiores às regras da realidade. Este círculo mágico pode ser um ambiente físico que separa a área do jogo do mundo real, como um tabuleiro, arena, estádio, ou, no caso do videojogo, o ecrã. “O carácter especial e excepcional de um jogo é ilustrado de maneira flagrante pelo ar de mistério em que frequentemente se envolve. (...) Dentro do círculo mágico, as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade” (Huizinga, 2001, p. 15-16). A existência de uma fronteira que separa¹⁹ o mundo real e o de jogo é um conceito defendido por Roger Callois em *Man, Play and Games* (1962), cuja

¹⁹ O filme *The Game* (David Fincher, 1997) é um exemplo disso. Na trama, o personagem principal é raptado por um grupo de sequestradores e tenta escapar deles, até que, no final, se vê em uma situação de vida ou morte, e realmente acredita que vai morrer, até que lhe é revelado que tudo não se passava de um jogo, de uma encenação inserida e ao mesmo tempo destacada da realidade.

função seria a de preservar a natureza do jogo²⁰. Aqui cabe ressaltar que os trabalhos de Huizinga e Callois foram escritos antes do surgimento dos TRPGs e também dos videogames, e portanto estes autores não podiam aprofundar-se na análise deste tipo de jogos narrativos. Ainda assim, Callois definia uma de suas tipologias de jogo como mimese, ou interpretação de papéis, na qual o jogador entraria dentro de um universo de faz-de-conta. É através desta personificação de um avatar ou personagem que ocorrem a maioria das narrativas em TRPGs e CRPGs.

O psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi observa, (in Adams, 2013a, Loc. No. 9722) que quando uma pessoa executa uma tarefa pode entrar em um estado de alta produtividade e prazer que chamou *flow*, no qual perde a noção do mundo exterior. Este conceito é chamado na indústria de jogos de suspensão da descrença, “*suspension of disbelief*”, e serve para indicar aqueles momentos cruciais nos quais o jogador se sente completamente imerso dentro do mundo artificial do círculo mágico -no plano do jogo- ou do mundo narrativo -no plano da história.

2.2 A Narratologia e o computador como meio de contar histórias

Em *Computers as Theatre* (1993), a narratologista americana Brenda Laurel aplica conceitos de crítica teatral ao design de interfaces, descrevendo o computador como um meio, criando paralelos entre o computador e o teatro, inferindo que em videogames a máquina poderia dar ao jogador os papéis de ator e audiência, diferenciando-se de meios não-interativos por essa duplicidade. No videogame, deve-se ver a história como a soma de uma sequência de eventos que ocorrem durante o *gameplay*. Costuma-se chamar à história que surge à medida em que o jogador experimenta de Narrativa Emergente.

A professora Janet Murray, autora de *Hamlet on the Holodeck* (2003), é considerada uma das principais autoras narratologistas no estudo dos videogames. A sua principal obra posiciona o computador como um meio para a prática de contar histórias, como o papel serve a literatura ou o filme ao cinema. Murray conta brevemente a história do surgimento do cinema para dar a entender que o videogame ainda engatinha na sua expressividade, destacando que os primeiros filmes eram chamados de *photoplays* -um *portmanteau* entre foto e peça, em inglês- ou seja, uma forma de expressão aditiva, que somava a fotografia e o teatro, e que depois evoluiu, através de técnicas como a montagem e a superposição, para uma forma de expressão própria, com uma linguagem única e diferente das formas que lhe deram origem. O título *Hamlet on the Holodeck* funciona como uma metáfora para uma eventual e futura obra prima narrativa dos videogames. Para Murray, existem quatro propriedades essenciais dos ambientes digitais, que os separam de outras formas expressivas: serem procedurais, espaciais, participatórios e enciclopédicos²¹ (2003).

²⁰ O filme *The Game* (David Fischer, 1997), é um exemplo disso. Na trama, o personagem principal é raptado por um grupo de sequestradores e tenta escapar deles, até que no final, se vê em uma situação de vida ou morte, e realmente acredita que vai morrer, até que lhe é revelado que tudo não se passava de um jogo, de uma encenação inserida e ao mesmo tempo destacada da realidade.

²¹ Em breve resumo: procedurais porque, enquanto as narrativas tradicionais, como o cinema são lineares, nos ambientes digitais estas são criadas através de regras e procedimentos, aplicando algoritmos, regras e sequências lógicas para definir o que irá acontecer; espaciais, porque acontecem dentro de um ambiente navegável, tal qual uma Biblioteca de Babel, na

Murray elenca a imersão, a agência e a transformação como três dos prazeres principais trazidos pelo meio, cada um deles definido em um capítulo de *Hamlet no Holodeck*. Para ela, a possibilidade de entrar em um mundo diferente do real e experimentar novas realidades -o que ela define como imersão- seria um dos maiores atrativos da mídia eletrônica. Entrar em um ambiente de realidade alternativa -o círculo mágico de Huizinga- é algo que é potencializado de maneira única pelo computador.

Murray define agência como a capacidade de realizar ações significativas e ver o resultado de decisões e escolhas (2003, p. 127). Ao discorrer sobre a capacidade de um *interactor* de alterar a sua experiência durante a exploração de um videogame, no capítulo sobre agência, a autora levanta a questão de autoria, defendendo que, no meio eletrônico, esta é procedimental, criada pelas regras e algoritmos definidos pelo designer, negando ao *interactor* capacidade de autoria. Murray também menciona o prazer de transformar como um dos atrativos dos videogames: cada partida de um jogo é diferente e potencialmente cada história criada dentro de um jogo também pode ser. Esta é talvez a maior vantagem que a máquina tem em relação aos outros meios expressivos lineares. É permitido ao *interactor* alterar a realidade do jogo de uma maneira que nenhum meio permite. Ao necessitar o *input* do jogador, o jogo adapta-se e forma-se de acordo com as interações.

Marie-Laure Ryan (2003) escreveu sobre a imersão de forma extensiva, apontando a definição do conceito antes da existência dos videogames até a realidade virtual. Lembrou que desde sempre as pessoas metaforicamente “mergulhavam” nas histórias, “entrando” no mundo mágico narrativo. A criação da ficção permitia que as pessoas imaginassem um mundo criado pelo autor e nelas entrassem. O que a mídia eletrônica, e particularmente aparelhos de realidade virtual como o *Oculus Rift* permitem é que essa imersão envolva os sentidos. Enquanto que a literatura, a imersão era imaginária, o cinema permitiu ver, no espaço branco da tela; enquanto que um capacete de VR permite que alguém se mova, escute e até sinta cheiros. A tecnologia evoluiu para permitir que as pessoas entrem de verdade pelo buraco do coelho de Alice no país das maravilhas, de Lewis Carroll; no armário de Nárnia, de C.S. Lewis; na Matrix das irmãs Wachowski.

2.3 Contraponto: a Ludologia

O problema de ver jogos como histórias é tão antigo quanto os estudos dos videogames. Espen Aarseth (1997, p.2) critica as argumentações de Murray ao afirmar que “negar a diferença entre jogos e narrativas é ignorar qualidades essenciais de ambas as categorias.” Para ele, os videogames geram questões e desafios importantes que a teoria narrativa aplicada a meios tradicionais não consegue abarcar (2012, p.2). Junto com Gonzalo Frasca (1999), ele sugeriu a criação de uma nova

qual o *interactor* navega de acordo com sua vontade, onde podemos ver uma conexão com o Círculo Mágico de Huizinga; participatório, porque exige a presença ativa do *interactor*, não sendo este um espectador puro como em outras mídias; e finalmente enciclopédico, porque um ambiente digital de narração e jogo possui uma quantidade muito maior de recursos dramáticos do que os exibidos ao *interactor* em uma só experiência: a capacidade de multiplicar personagens, diálogos, situações, cenários, etc.

área do conhecimento, a Ludologia, que deveria entender os jogos como a Narratologia é usada para entender a narrativa (2012, p.2).

Ainda segundo Aarseth, a ludologia tinha uma postura radical, quando afirmava que "*TODOS os jogos NÃO são narrativas*". Esta é baseada na Narratologia tradicional e é uma crítica aos *story-games*, afirmando que são jogos ruins e também histórias malformadas. Para Aarseth, um contraponto a esta postura estaria no que chama de Ludologia Normativa, que não é tão radical. Ainda esta nova visão aceite a possibilidade de que os jogos se misturem com histórias, não seja algo simples ou fácil de fazer, segundo Aarseth em videoaula.²² Ele sustenta que, apesar de terem melhorado tecnologicamente, ainda há problemas e conflitos entre jogo e narrativa, como a criação de personagens credíveis, ações com significado ou histórias bem formadas e com nexos causais no sentido aristotélico.

Na obra *Cybertext - Perspectives on Ergodic Literature* (1997), Aarseth desenvolveu o conceito de texto ergódico para exemplificar um tipo de texto no qual o leitor precisa "trabalhar, ser ativo em relação a sua leitura, sem interpretar de uma maneira passiva" (pp 1-2). Este conceito define um tipo de texto no qual a recepção do conteúdo é definida de acordo com as escolhas do leitor. O processo de leitura de um texto ergódico assemelha-se à leitura de uma obra aberta, já a sua história será produzida de maneira dinâmica através da navegação do leitor pela obra. Não existiria um percurso único para desfrutar de uma obra, e sim cada leitor individual criaria o seu próprio texto de acordo com sua experiência, que pode ser tão única quanto a visão original do autor. O texto ergódico possui semelhanças com o conceito de hipertexto, que não necessariamente é um jogo. Esta visão se assemelha à de Costikyan, que sustenta que "a ficção hipertextual não tem um dos ingredientes fundamentais do jogo: um objetivo para o leitor, além de chegar ao final e entender a história" (2000, p. 46).

Uma leitura binária em termos Ludologia x Narratologia pode levar a interpretações autoritárias e reducionistas. No estudo dos videogames, pode-se encontrar visões extremas e irreconciliáveis, que podemos exemplificar com Murray (2004, p. 2) afirmando que "*os jogos são sempre histórias*" e Juul (1999, p.1) radicalizando que "*o jogo de computador simplesmente não é um meio narrativo.*" Estas duas posições, como afirma Aarseth (2012, p.2), não são conciliáveis, mas completamente opostas e incompatíveis e, portanto, improdutivas para entender o artefato videogame. Aarseth chega a nomear pan-narrativismo a ideia de que tudo é uma história: uma foto, um videogame, uma pedra, uma mosca. Argumenta que, se tal for verdadeiro, então o conceito é pouco útil para ser estudado. A partir daí, ele afirma que nem todos os jogos são histórias, sendo alguns - exemplificando com Pac-Man - apenas jogos, sobre os quais seria possível contar uma história, mas que, como mostrou, pode-se contar uma história sobre qualquer coisa. Adams opina que "*também é radical e improdutivo defender que todo jogo seria uma história, incluindo o xadrez, o futebol ou Bejeweled*" (2013b, p. 36). Nem todo jogo possui elementos de narração, apesar de eventos acontecerem em sequência. Muitos videogames de simulação não possuem história, mesmo tendo

²² Dito em vídeo-aula de Esper Aarseth em <https://vimeo.com/9771308>, visitado em 25 de março de 2017.

cut-scenes, como os simuladores de futebol ou mesmo o clássico Pong. Portanto, atribuir uma vocação narrativa a todo e qualquer jogo é tão perigoso quanto negá-la. Os dois autores aparentam concordar que seria preciso alcançar alguma forma de conciliação entre os dois pontos. Este, entretanto, não seria igualitário, ou seja, que ainda que hajam formas e expressões narrativas em um jogo, o elemento lúdico é prioritário. Os jogos são objetos híbridos e que, muitas vezes, não possuem de princípio o objetivo de contar histórias (Jenkins, 2004, p.1). No mercado, esta visão conciliatória tende a prevalecer, como afirma Jordan Mechner (in 2013b, p. 64)

No filme, a história é rainha... Não é assim nos videogames. O gameplay não existe para servir à história; é o contrário. O objetivo da história é servir de base e melhorar o gameplay... O desafio do escritor é inventar uma história que caiba no gameplay, potencializando as suas forças sem destacar suas limitações.

Também não são válidas as críticas baseadas em definições restritivas, ao afirmar que o jogo não pode realizar determinadas operações narrativas, ignorando que o mesmo ocorre em vários outros meios. Juul afirmava em 2001 que “os jogos não podem executar operações narrativas básicas como flashbacks ou flashforward” (p. 7), algo compreensível quase vinte anos atrás, mas ultrapassado nos jogos de hoje em dia, e ignorava que uma canção ou um poema são meios narrativos, ainda que não possam mostrar uma imagem, mas apenas evoca-las. Ou seja, cada meio possui vantagens e desvantagens para executar operações narrativas. Por exemplo, o cinema mais tradicional tem dificuldade para mostrar o que uma personagem está a pensar, uma operação facilmente executada na literatura. “Na literatura, a história de um livro acontece dentro da mente do leitor que a recebe” (Chatman, 1980, p. 13), enquanto que um meio verbal, o receptor da obra constrói mentalmente o mundo do objeto estético, “imaginando” o mundo de Nárnia enquanto lê o livro, enquanto em que uma linguagem meio, como a música, pintura, a relação não é tanto imaginativa, já que o espectador pode experimentar a narrativa através dos sentidos. É aparentemente o caso do videogame, no qual a ação narrativa normalmente acontece no espaço do ecrã, ainda que existam experimentos com cheiros, tato, etc.

2.4 Propostas de conciliação e a ludo-narratologia

Henry Jenkins (2004) ensaia uma conciliação entre os dois opostos ao afirmar que “nem todos os jogos contam histórias. Jogos podem ter formas abstratas, expressivas, experimentais, mais próximas de formas como a dança moderna do que do cinema,” uma abordagem mais equilibrada e apaziguadora. Ao utilizar diferentes maneiras de expressão que não o romance literário ou o cinema hollywoodiano, Jenkins permite um melhor entendimento dos novos aspectos narrativos do meio emergente. Jenkins, ele próprio um acadêmico da Comunicação, explora as possibilidades de se entender as narrativas em vários meios. Para ele, existe um sistema de mídias que contam histórias, como o cinema, os livros e a banda desenhada, e o videogame pode ser inserido neste mesmo contexto. A existência de mundos narrativos originados em um desses meios e que se espalharam para vários outros seria um exemplo disso, como *Batman*, da banda desenhada; *Star Wars*, do cinema; *Senhor dos Anéis*, dos livros; ou *Tomb Raider*, dos videogames. Um fator

importante a se considerar nesta abordagem de Jenkins é que, ainda que se tratem de histórias inseridas no mesmo ambiente narrativo, cada um dos meios possui diferenças profundas em termos de processos de narração, e por isso, seria enganoso aplicar teorias do cinema diretamente nos videogames ou mesmo na banda desenhada de maneira literal (2004, p.1). É possível, segundo ele, aprender muito através de comparações e modelos de outras mídias, sempre que se considere as diferenças entre os seus modelos de expressão. Os argumentos de Jenkins podem ser resumidos a 5 pontos:

1- Nem todos os jogos contam histórias. Alguns podem ser abstratos, expressivos ou experimentais; 2- Muitos jogos possuem aspirações narrativas e tentam tocar a emoção de seus jogadores, lembrando experiências narrativas prévias; 3- A análise da narrativa não necessita ser prescritiva: ser ou não uma história não é um juízo de valor, que torna um jogo melhor que outro; 4- A experiência de jogar um jogo não é simplesmente experimentar a história; e 5- Se alguns jogos contam histórias, dificilmente as contam da mesma maneira que outros *media*.

Jenkins menciona o conceito de história espacial, para definir um modelo de séries de palcos ou movimentos onde a história pode acontecer, mas que não são definidos como uma sequência linear de trama (2004, p.6). É uma crítica a autores como Costikyan, que só via a *“história como uma experiência controlada, criada conscientemente pelo autor, escolhendo certos eventos com precisão, em uma ordem específica, para criar um impacto máximo”* (in Jenkins, 2004, p.6).

Frasca, em uma obra mais recente (2003, p. 4) tomou uma posição mais apaziguadora:

“acredito que:

- 1) o jogador pode contar histórias de uma sessão de jogo.
- 2) Muitos jogos de computador contêm elementos narrativos, e em muitos casos o jogador pode jogar para ver cut-scenes ou terminar uma sequência narrativa.
- 3) Jogos e narrativas compartilham características estruturais.”

Esta posição mais conciliatória, não nega a narrativa nos jogos, mas argumenta que a presença desta dentro do videogame levanta questões ainda não resolvidas.

Aarseth, ao superar o debate entre Narratologia x Ludologia, sugere eliminarmos o termo “jogo” para software ludo-narrativo, e que a teoria narrativa tradicional -i.e. oriunda de outras mídias- não é suficiente para entender o formato narrativo dos jogos (2012, p.6). Não é fácil separar o que é jogo e o que é narrativa, sustenta este autor. Por isso, em seu modelo ludo-narratológico (2012, p.3), Aarseth defende que compartilham elementos em comum: o mundo, os agentes, objetos e eventos. Alguns destes elementos também são apresentados por Seymour Chatman (1980) na sua definição de elementos semióticos da história. O jogo é um contentor de histórias possíveis e narrativas possíveis, que podem ser executadas dentro de um mundo fictício contido dentro do círculo mágico, habitado por personagens, cheio de objetos, no qual acontecem eventos.

2.5 Interatividade x agência

“O jogador não pode criar o mundo da história. Ele não é dono da história. Mas precisa ter liberdade para decidir o que vai fazer no mundo, ou a sua atividade não seria um jogo”

Ernest Adams (2013a, Loc. No. 5143).

Para autores importantes de narrativa interativa (Janet Murray, Marie-Laurie Ryan, Chris Crawford, Ernest Adams), a diferença fundamental entre as narrativas tradicionais e os videogames, e que gera a maior quantidade de problemas conceituais é a agência narrativa. Ainda que seja comum, tanto no mercado como na academia, confundir interatividade e agência narrativa, para entendermos melhor objetos complexos como *Skyrim* ou os TRPGs, é preciso sermos mais precisos com estas definições.

Para alguns autores como Chris Crawford (2012), interatividade seria escolher entre uma parte ou outra da história, por exemplo ir para o castelo ou fugir para o campo, sem alterar as consequências dramáticas, enquanto que a verdadeira agência seria permitir que as decisões do jogador alterassem a história. Adams afirma que histórias nas quais o jogador não tem uma participação como ator e que não pode contribuir para a trama não são narrativas interativas (2013, p.13). Adams ressalta que é possível criar jogos nos quais os jogadores afetam o mundo do jogo -interagem com objetos- sem nenhuma capacidade de alterar a trama do jogo -ou seja, verdadeira agência-. Como exemplo, Adams cita *Sonic: the Hedgehog* (Sega, 1991), no qual o jogador pode executar inúmeras ações, porém não pode alterar os futuros eventos da história (2013, p.35).

Adams (2013, p. 9) diferencia hipertexto de interação ao explicar que o hipertexto é uma forma de texto que possui ligações entre partes diferentes, nas quais o leitor navega de acordo com suas escolhas. Em uma história realmente interativa, o sistema textual deve ser capaz de se alterar de acordo com as ações do utilizador, permitindo que este a altere e modifique com suas ações, de acordo com mecânicas que regem as consequências de suas atividades. Desta forma, os softwares dos videogames podem conter diversos algoritmos e mecânicas para calcular as consequências das ações do jogador, permitindo que interaja de maneiras distintas e gerando elementos narrativos diferentes, sendo então o jogador um ator na trama, escolhendo e decidindo o seu futuro dentro do universo virtual do videogame (2013b, p.13).

2.6 Núcleos e satélites

No cinema, Chatman (1980) apresenta o conceito de Núcleos e Satélites. Segundo esta definição, que ele extrai de Barthes, existem eventos mais importantes que outros em uma história, chamados núcleos, que são momentos narrativos que fazem a trama avançar, nos quais a direção da história toma seus rumos mais importantes, e que não podem ser eliminados sem a destruição da lógica narrativa. Os “pontos de virada” de Christopher Vogler (1997) e Syd Field (2007) seriam núcleos demarcados do guião do cinema: neles, acontecem as cenas que definem a forma da

história de maneira definitiva. O que Chatman chama de satélites são os acontecimentos menores, que florescem a história, mas não mudam a narrativa de maneira essencial. Aarseth também apresenta os conceitos de Núcleo e Satélite no seu modelo ludo-narratológico. Para ele, os núcleos seriam os elementos do jogo comuns a todas as combinações narrativas do jogo, enquanto que os satélites seriam histórias “opcionais”, ou seja, que não estariam presentes em todas as vezes que um jogador jogasse um determinado jogo.

A partir do conceito de Núcleos e Satélites, no âmbito dos videogames, surge a quebra de linearidade que separa as histórias dos videogames de outros meios. Em boa parte dos videogames, a narrativa pode ser encontrada em forma de hipertexto. Para Landow (2006, p. 235), *“hipertexto seria uma forma de escrita definida pelo encadeamento eletrônico de mídias que possuem as qualidades potenciais de multilinearidade, potencial multivocalização, riqueza conceitual e um certo controle e centralização deste no leitor ou utilizador”*.

Esta abordagem multidisciplinar o permitiu abandonar noções de centro, margens, hierarquia e linearidade, em favor de sistemas multilineares, contendo nós, links e redes. Quando o jogador toma uma decisão em um dos Núcleos da trama narrativa, está a realizar uma possibilidade prevista no jogo, o que não ocorre em tramas lineares. Cabe frisar que experiência individual do jogador ao assistir a história de um videogame é linear, passo a passo, evento a evento, ainda que isso não signifique que os jogos sejam lineares (Crawford, 2012).

2.7 Modelos de narrativa nos videogames

“Não podemos escolher os tempos em que vivemos. Tudo que podemos escolher é o que fazemos com o tempo que nos é dado.”²³

Gandalf, personagem da obra O Senhor dos Anéis, de JRR Tolkien

Na narrativa estruturalista, a estrutura se produz através do discurso. A literatura e o cinema impõem esta função ao autor. “O autor é quem navega pelo terreno da história e define qual é o caminho correto entre dezenas de possibilidades. Escrever a trama é a escolha do escritor de que eventos irão ocorrer no tempo” (McKee, 2010, Loc. No. 707). Caberia ao autor (Chatman, p. 21) escolher a sequência narrativa, fazer flashbacks. Assim, seria possível criar uma quantidade imensa de narrativas baseadas nos mesmos acontecimentos temporais.

O videogame e o texto interativo quebram essa definição quando permitem que o espectador tenha a função de escolher a sequência dos acontecimentos. Nele, o designer pode decidir ou deixar que o jogador decida os caminhos. A narrativa nos videogames acontece de duas formas, conforme encontramos em Falcão:

“Numa perspectiva mais acadêmica do game design, Salen & Zimmerman (2004) dividem a narrativa no jogo em duas categorias: a narrativa embutida e a narrativa emergente. A primeira é estabelecida como aquela implícita em jogos que se utilizam de uma

²³ “We cannot choose the times in which we live. All we can decide is what to do with the time that is given us.” Tradução do autor.

história para definir seus objetivos. A segunda diz respeito à história que surge da experiência do jogador.”
(In Falcão, 2015, p. 41).

Em um videogame, Adams (2013, p.30) define três tipos de eventos narrativos que podem ser experimentados por um jogador:

- 1- Narrados: eventos imutáveis, criados pelo designer, como vídeo de introdução, cenas de créditos, todas as cenas não-opcionais do jogo, como as *cut-scenes*.
- 2- Gerados por computador: eventos mutáveis que o software cria ou modifica na hora da apresentação, de acordo com parâmetros algorítmicos.
- 3- Gerados pelo jogador: conteúdo ou comportamentos que aparecem no ecrã devido à ação do jogador.

Desta forma, entende-se que a história do jogo é feita por duas componentes: a narrativa feita pelos *game designers*, e a criada pelos próprios jogadores, através das possibilidades criadas pelo resultado de suas escolhas. Adams sugere que “*o status do participante de uma história interativa é triplo: como ator, audiência e jogador.*” (2013a, p.21)

2.7.1 A estrutura discursiva dos videogames

A expansão das capacidades de processamento e dos recursos tecnológicos permitem aos designers e programadores pensarem em novos modelos de jogos e de possíveis caminhos narrativos não permitidos em uma narrativa linear. O software de um videogame possui a capacidade de combinar elementos narrativos, e por consequência, uma só partida de jogo não irá apresentar todas as combinações de trama. Por isso, é preciso entender que jogar um jogo até o final não é o mesmo que ver um filme até o final. O espectador do cinema pode observar a trama completa de um filme, enquanto que o jogador somente observa uma das tramas possíveis, aquela escolhida por suas ações. Adams chama a isto o Problema da Ausência de Texto Invariante, que define como “*dois jogadores não experimentam o jogo da mesma maneira, e mesmo um jogador não experimenta um jogo individual da mesma maneira duas vezes.*” (2013b, p.139)

No âmbito acadêmico, o trabalho de Leo Falcão (2009, 2015) parte do conhecimento narrativo cinematográfico para tentar organizar uma estrutura para as narrativas em videogames e criar um modelo para classificá-las. Acreditamos que serve para analisar histórias interativas fechadas, ou sem real agência por parte do jogador. Em sua dissertação de mestrado, Falcão (2009) elabora o conceito de mapas narrativos, “*uma interface de visualização multilinear em que se aplica ao planejamento de eventos dramáticos e objetivos o monitoramento de intensidade dramática, ritmo e mesmo consistência diegética.*”

Estes mapas narrativos são divididos em:

A- Trama linear, ou colar de pérolas

É a forma narrativa mais clássica. Nela, o jogador é um espectador da história: ainda que possa atuar e controlar uma personagem no jogo, não possui nenhum controle sobre a história. Os pontos narrativos cruciais, onde acontecem as verdadeiras mudanças na trama, são invariáveis, definidos pelo designer. Numa comparação simples, seria o mais próximo a um filme de pancadaria: o jogador controla a personagem nas cenas de luta, porém não tem nenhuma influência nos diálogos, nos pontos de virada, que movem a trama adiante.

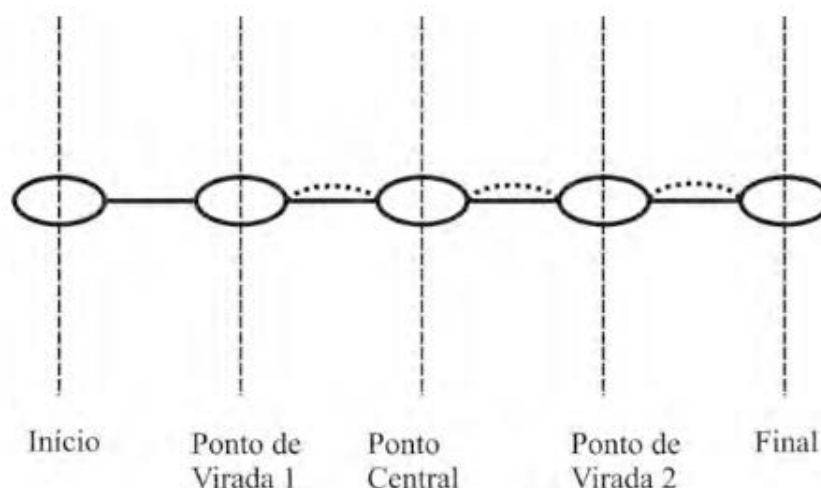


Gráfico III: Estrutura da trama linear, com núcleos e satélites (Falcão, 2008, p. 58)

Este modelo é -grosso modo- similar ao da história de um romance literário ou de um filme. A partir dele, Falcão iniciou seu trabalho de aproximação do cinema à narrativa lúdica. Temos os pontos-chave -os Núcleos- com situações narrativas imutáveis: o início, as grandes revelações, conflitos, etc., enquanto que o jogador pode interagir com o ambiente e com situações sem alterar a Trama Principal. Como apontam Field (2007), Snyder (2005) ou McKee (2010), boa parte da produção cinematográfica encaixa-se em um padrão similar a este, e é conhecida como *Jornada do Herói*, devido ao trabalho de Joseph Campbell, nomeadamente no livro *O herói de mil faces* (1959).

Videojogos como *Super Mario Bros* ou *Sonic: the Hedgehog* possuem uma estrutura linear. *Assassins' Creed 4: Black Flag* é um exemplo de jogo de mundo aberto dividido em níveis, seguindo a sequência narrativa fechada. Em *Skyrim*, a trama DLC *Dragonborn* é linear. Começa-se à explorar a ilha de Solstheim e daí uma sequência de eventos é disparada, e o jogador só possui a opção de segui-la até o final e derrotar outro *Dragonborn* ou abandoná-la. Outras tramas menos complexas do jogo, como a da Guilda dos Magos e a dos *Companions* também são lineares.

B- Trama multilinear, *forking path* ou *branching*

Neste tipo de trama, o jogador pode decidir caminhos em pontos determinados do jogo, decidindo para que parte da história a personagem vai seguir. São chamados em inglês de *forking path* -

caminhos que se bifurcam- ou *branching* -ramificantes- devido ao formato dos gráficos que geram. Estes modelos ainda seguem o padrão das histórias interativas, nas quais o *interactor* escolhe qual caminho seguir, mas estes são pré-determinados pelo designer.

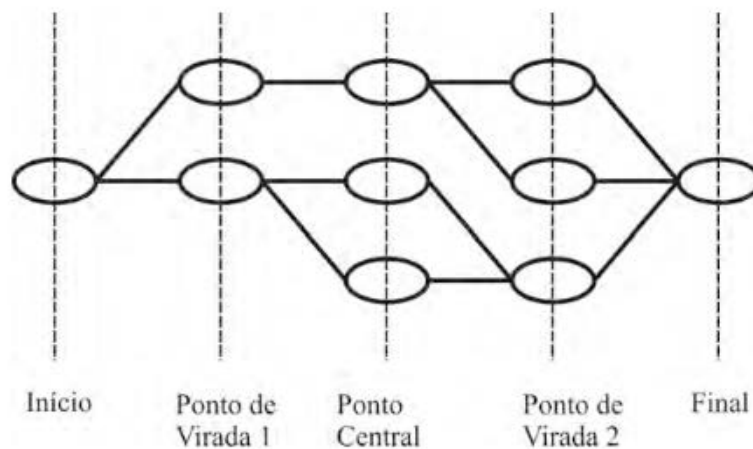


Gráfico IV: Estrutura multilinear com início e finais únicos (Falcão, 2008, p. 59)

Apesar de iniciar sempre no mesmo ponto, em um determinado momento o fio narrativo da trama se bifurca, e o jogador experimenta somente um dos dois ou mais caminhos possíveis. Em uma segunda experiência de jogo, chamada por alguns jogadores *walkthrough*, é possível vivenciar uma história diferente. Esta estrutura é a dos populares *Livros-Jogo*, hipertextos literários, ou videogames narrativos²⁴ como *Game of Thrones* (2014) da *Telltale Games*²⁵. Em *Skyrim*, a campanha da Guerra Civil tem este formato. A versão original do jogo inicia-se sempre no mesmo ponto, mas o jogador é livre para decidir se vai se aliar ao Império ou aos rebeldes StormCloaks, e esta decisão define as sequências de missões e até a resolução do conflito. Outras tramas como a da DLC *Dawnguard* possui a mesma divisão dicotômica: o jogador precisa escolher um lado entre duas facções em guerra e ajudá-la a vencer.

²⁴ Uma investigação bem completa sobre videogames de aventura dos anos 70 e 80 foi feita pelo autor deste website <https://bluerenga.wordpress.com/2017/08/25/having-played-every-adventure-from-the-1970s-some-thoughts/>, visitado em 29 de agosto de 2017.

²⁵ Extremamente assemelhados aos videogames, também podemos encaixar as histórias interativas da *Telltale Games*, aceites no mercado dentro da definição ampla de videogames, e vendidas para plataformas como *Playstation* e *Xbox*, como *Game of Thrones* (2014), *The Walking Dead* (2012), *Batman* (2016) e *The Wolf Among Us* (2013), além da grande maioria dos videogames com histórias interativas, nas quais os jogadores podem escolher o caminho traçado a seguir. Estes softwares, que começaram a se popularizar nos últimos anos, oferecem horas de experiência que, fundamentalmente são hipertextos audiovisuais. □ Neles, o jogador é um dos personagens, que interage com o mundo narrativo, explorando, buscando pistas e dialogando com outros personagens, seguindo os caminhos pré-definidos pelos designers.

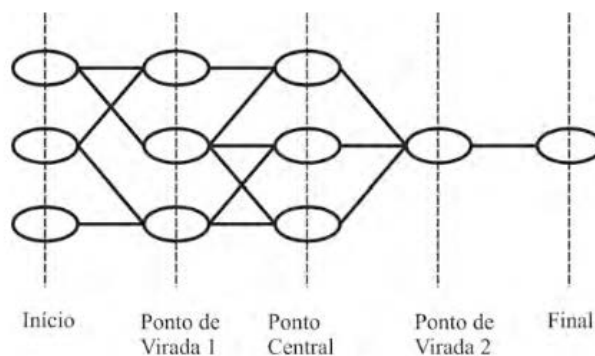


Gráfico V: Estrutura multilinear com começos múltiplos e final convergente (Falcão, 2008, p. 60)

A diferença entre o modelo 3 e o 4 é que o primeiro conduz inevitavelmente ao mesmo final, enquanto que o segundo apresenta combinações que levam a vários finais. Desta forma, para que o jogador possa ver os finais diferentes, deveria jogar outra vez.

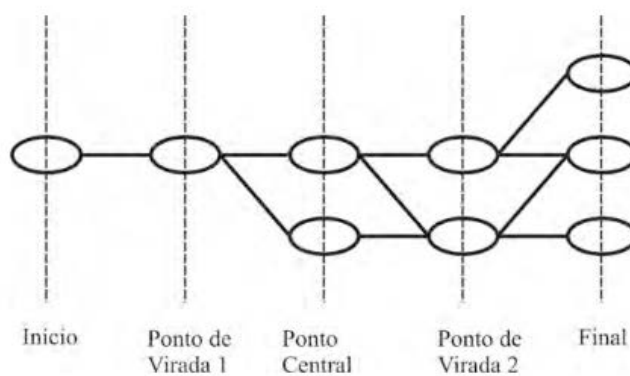


Gráfico VI: Estrutura multilinear com começo único e finais divergentes (Falcão, 2008, p. 61)

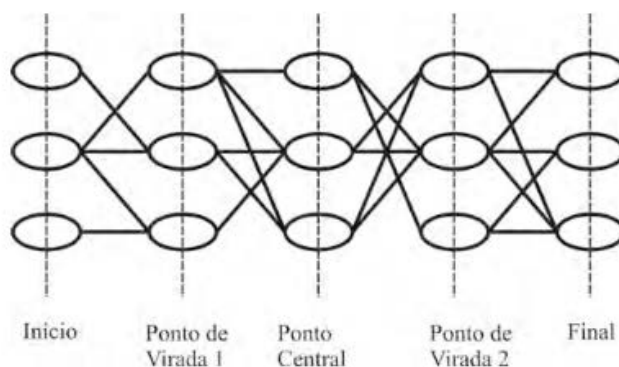


Gráfico VII: Estrutura multilinear com começos múltiplos e finais divergentes (Falcão, 2008, p. 61)

Estes modelos interativos citados são explicados por outros autores, como Crawford e Adams. Tentam abranger o máximo de jogos narrativos possíveis, partindo do pressuposto de que os jogos possuem uma história linear, com começo, meio e fim, atendendo aos princípios de uma narrativa tradicional que remonta à Poética de Aristóteles. Entretanto, não devem ser considerados como as únicas estruturas possíveis.

2.7.2 Jogos de mundo aberto

“O trabalho do designer não é o de contar uma história, mas de criar um mundo no qual as histórias podem acontecer.”

Ernest Adams (2013a, p.50)

As estruturas de tramas para videogames mais comuns, como colar de pérolas, *branching tree*, *fake branching*, *forking path*, não preveem uma verdadeira agência narrativa por parte dos jogadores e, na definição de Crawford (2012) são limitadas para explicar as liberdades que os jogadores começam a ter nos jogos *sandbox*. Neles, a história não pode ser controlada pelo designer. Este fenômeno acontece porque, ainda que os designers tenham controle sobre o software do jogo, não podem controlar a trama, estando esta dependente das ações e escolhas do jogador. Como aponta Adams, nos jogos de mundo aberto mais complexos e recentes, é impossível para os designers preverem todas as ações que podem ocorrer a um jogador (2013, p.122).

No caso de *Elder Scrolls V: Skyrim*, é possível identificar várias tramas diferentes. Estas, individualmente seguem formatos narrativos explicados na sessão anterior, porém elas não são necessariamente experimentadas em separado. Um jogador pode saltar da trama A para a B, levando poderes, armas, itens ou conhecimento de uma para a outra, recombinao e configurando a história de sua personagem de uma maneira única. Tal qual cada partida de xadrez gera uma combinação diferente através da ordem na qual cada peça é selecionada e movimentada de acordo com as escolhas do jogador, a sequência na qual cada elemento da trama emerge na narrativa de acordo com a interação do jogador gera uma possibilidade de combinações praticamente infinita, ou que pelo menos não pode ser explorada por uma só pessoa.

Jogos como a série *Assassins' Creed*, já mencionada, têm uma determinada sequência narrativa, com uma protagonista fixa, começo e final definidos, e o mundo é explorado de acordo com o desenvolvimento desta personagem, mas ainda assim são considerados jogos de mundo aberto. Entretanto, *Skyrim* -e possivelmente outros jogos- oferece uma amplitude de escolhas ainda maior que a maioria dos videogames.

2.8 Os problemas da narrativa interativa segundo Adams

Em seu doutoramento (2013b), o pesquisador anglo-americano Ernest Adams defende que os mundos extremamente complexos de alguns jogos oferecem tal liberdade aos jogadores que é impossível para um designer antecipar a consequência de suas ações (p.122). Ele elenca quatro

grandes problemas narrativos que surgem na relação entre a criação da trama e a experiência do *gameplay*: o problema da amnésia, o problema da consistência interna, o problema do fluxo narrativo e a tensão entre liberdade do jogador e histórias bem formadas (2013b, p.49-50)

1- O **problema da amnésia** se refere ao conhecimento geral do mundo que o personagem interpretado pelo jogador tem: normalmente nenhum. É um problema narrativo comum em universos fictícios, porém agravado pelo fato de o protagonista -e não somente o espectador- não conhecer nada do universo. O jogador, ao entrar no universo narrativo *in media res*, não conhece o mundo em que está inserido.

2- O **problema da consistência interna** se refere à dificuldade de alinhar o comportamento do jogador com a maneira que o designer vê o mundo, a história e o personagem principal. Ele existe porque o criador da história e o jogador podem não necessariamente buscar o mesmo objetivo narrativo.

3- O **problema do fluxo narrativo** envolve as questões relacionadas ao controle do ritmo da história, e como o designer pode tentar controlar a experiência das sequências da história de forma a gerar um clímax dramático. Nele, Adams levanta a impossibilidade de haver um tempo exato para que as coisas aconteçam na história, já que o jogador é livre para mover-se onde e quando quiser. Este problema, argumenta o autor, é bastante comum no tipo de jogos chamado *sandbox* ou *open world*, no qual o jogador pode explorar um mundo na ordem que queira, manipulando objetos e interagindo com pessoas, ativando mecanismos de causa-e-efeito que podem gerar eventos narrativos, porém sem ser obrigado a que ocorram em uma ordem particular (p. 66). Para solucionar este problema em jogos *open world*, Adams examinou algumas soluções, como eventos que dependem de ações do jogador, eventos decorrentes de tempo, e até uma combinação de ambos, uma mistura da passagem do tempo e de ações resultantes das ações do jogador (p. 68).

4- A **tensão entre liberdade do jogador e histórias bem formadas** é provavelmente o maior de todos os conflitos causados ao oferecer agência narrativa aos jogadores. Ela existe porque, quanto mais controle o designer exerce sobre o jogo para criar uma história bem formada, menor agência o jogador terá, e vice-versa. Isto ocorre porque a liberdade do jogador entra em conflito direto com o controle do designer, e este deve escolher, ao criar o jogo, o grau de tensão liberdade-controle que o videogame terá. Também é importante mencionar é difícil encontrar uma definição total de uma história bem formada. Existem muitos modelos de narrativa - como os citados Jornada do Herói, a estrutura aristotélica, a Morfologia do Conto Popular (Propp, 201), ou os formatos das histórias de Kurt Vonnegut²⁶ - são alguns exemplos, e nenhum deles consegue abarcar todas as narrativas existentes. Por definição, todos os modelos e estruturas narrativos existem para serem quebrados, e portanto, quando Crawford (2003) diz que “a liberdade de alterar a história faz com que o jogador possa arruinar a história,” na realidade o jogador pode estar simplesmente criando a sua própria versão do jogo.

²⁶ Explicados em aula pelo escritor americano, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=oP3c1h8v2ZQ>, visitado em 23 de novembro de 2017.

Alguns designers preferem evitar que os jogadores tenham agência narrativa, para garantir que a história siga uma trama determinada, em alguns modelos já explicados enquanto que outros podem dar uma liberdade quase infinita, em jogos *sandbox*. “A liberdade dos jogadores de escolher caminhos não destrói a capacidade de que o designer crie uma história bem formada”, sustenta Adams, “mas impõe ao jogador a responsabilidade de cooperar com a criação, dá ao jogador o poder -e também a responsabilidade- de participar na criação da história, e a qualificação da sua experiência narrativa dependerá de suas ações (p. 104)”. Adams propõe como solução que cada jogo deve ter uma certa premissa, e que, quando o jogador decide não aceitar a premissa, o jogo também não precisa oferecer uma solução para ela (p. 95).

2.9 Resumo

Este aprofundamento teórico do estudo dos jogos começou ressaltando que a narrativa dentro dos jogos é somente uma parte de um amplo universo de conhecimentos, e que mesmo no campo profissional ainda é um caminho recente; seguimos com uma análise das teorias relativas ao uso do computador como meio narrativo, as restrições da narratologia e as críticas da Ludologia, até chegarmos a um modelo conciliatório. Então, vimos os modelos de narrativas de Falcão, e também os conceitos de núcleos e satélites, que podem ser aplicados para estruturar narrativas não-lineares. Depois, observamos como a presença da interatividade e de agência narrativa podem gerar conflitos, segundo Adams, e como estes podem ser solucionados.

Capítulo 3. Caminhos invisíveis: possibilidades narrativas para os videojogos de mundo aberto

“O que todas as estórias têm em comum? Elas têm um começo, meio e fim, não necessariamente nesta mesma ordem.

Syd Field²⁷, guionista e autor de manuais de guionismo

Neste capítulo, abordamos elementos conceituais e autores de estudos sobre outras mídias, para ampliar e fundamentar o corpus teórico sobre as narrativas dentro do ambiente do videojogo. Ainda que a natureza do videojogo favoreça formas não-lineares e multilineares de discurso, conceitos estéticos são importantes em sua concepção e estudo, ainda que isso não nos obrigue a concluir de que os videojogos devam necessariamente almejar ao belo (Adams, 2013a, Loc. No. 744). Além disso, examinaremos o conceito de obra aberta para definir obras de arte cujo significado pode ser alterado pelos leitores para iluminar conceitos de narrativa de alguns videojogos. Também aproveitaremos o ensaio *Morte do Autor*, de Roland Barthes, para introduzir questões fundamentais de autoria nos videojogos, utilizando também o conceito de *Interactor*, de Murray e Ryan, basilar para o entendimento da negociação de autoria dentro dos videojogos.

3.1 A herança acadêmica dos videojogos

“Por que aperto o *play* para começar um filme, e *start* para jogar um jogo?”

²⁸ Anônimo

Um dos problemas oriundos de ser uma nova área de conhecimento é a discussão sobre a sua delimitação e esferas de influência. Falcão (2015, p.12) lembra que nenhuma área do conhecimento ganha ao se fechar em si mesma, trancando-se ao conhecimento acumulado por outros acadêmicos, principalmente em se tratando de um campo tão recente quanto os videojogos. Para Falcão, utilizar diferentes abordagens e visões distintas aos problemas do design do videojogo seria uma forma mais adequada de entender o design e também partes específicas, como a formação da narrativa nos videojogos (2015, p. 12).

Os softwares dos atuais videojogos são sistemas complexos, formados por muitos componentes diferentes que se interrelacionam, e vários métodos e sistemas de significado são utilizados para entender seu funcionamento e entendimento (Salen & Zimmerman, 2004, p.3). Na academia,

²⁷ Tradução do autor. “What do all stories have in common? They have a beginning, middle, and an end, not necessarily in that order”

(Field, 2007, Loc. No. 427)

²⁸ “Why do I press play to start a movie, but start to play a game?” (Tradução nossa)

observa-se o uso de diferentes especializações para entender o sistema total de um videogame, da computação, design, artes, literatura, que abrangem partes ou componentes que juntas e combinadas formam o todo (Salen & Zimmerman, 2004, p.4). A quantidade destes elementos e a maneira como eles se interrelacionam pode determinar se estes contam uma história ou mesmo permitir ao jogador/utilizador criar a sua. Como diria Aarseth, (2012, p. 3) “chamar trabalhos como Max Payne ou FallOut 3 de jogos ou histórias é um atalho metonímico dos termos que confunde e obscurece a natureza composta destas criações.”

Parte-se então para a adoção de conhecimentos externos, algo que acontece também fora do âmbito da ludo-narratologia. A união de conceitos das humanidades com outros oriundos das tecnologias informáticas não é nova. Landow (2006, p. 15) se baseou na perspectiva de autores de diferentes áreas, como Roland Barthes, Jacques Derrida, Michel Foucault, Gilles Deleuze e Félix Guattari para explicar o fenômeno do hipertexto. Diferentes abordagens e metodologias podem nos permitir entender melhor, como acadêmicos ou profissionais, os videogames. Ou seja, os estudiosos dos videogames sim devem ser os maiores interessados sobre o tema, mas não se podem posicionar como os únicos conhecedores do assunto, como se guionistas, comunicadores, engenheiros ou psicólogos não fossem capazes de entender e produzir conhecimento científico válido sobre os videogames. Landow reconhece a importância de se estudar os mundos narrativos dos videogames para entender o hipertexto, encontrando pontos em comum nestas narrativas, ainda que não se aprofunde no tema (p. 271).

Frasca (2003) cita Aarseth para concordar, argumentando que “os jogos devem ser estudados em campos e departamentos já existentes, como Estudos de *Media*, Sociologia e Línguas, entre outros. Mas os jogos são muito importantes para serem entregues a esses meios”.

3.2 Interseção: o mundo da narrativa e o círculo mágico

O ato de contar histórias é uma das maneiras mais tradicionais de entretenimento da humanidade e, junto com os jogos, uma das poucas diversões que os humanos praticam em todas as fases da vida, em todas as culturas, em todas as partes da experiência humana. Eco (2003, p. 227) chega a dizer que contar e ouvir histórias é uma função biológica. Seja através das histórias mitológicas, que podiam transmitir conhecimento científico, como defendia De Santillana (1977), das Fábulas de Ésope, ou das músicas de Bob Dylan, o ser humano vem utilizando as narrativas para transmitir conhecimento e explicar a sua maneira de ver o mundo. Através delas, a sociedade comunica informações complexas fundamentais para o desenvolvimento da cultura (Crawford, 2012, Loc. No. 287).

O estudo das estruturas das histórias também é bastante antigo. A estrutura de três atos mencionada por Aristóteles (1991), que vem da Grécia Antiga, ainda é utilizada em muitíssimas obras e influencia, por exemplo, a maioria dos manuais de cinema consultados durante este estudo e, inclusive, serve como base para a Jornada do Herói de Campbell (1959).

Para Metz (1974, p. 61-62), a história é tão importante que, ainda que se diga que a imagem seja o elemento mais importante do cinema -e que exista o ditado da imagem que vale mais do que mil palavras- quando saímos de um cinema, o que nos resta na memória é a trama da história e algumas cenas. McKee, refletindo sobre o valor de uma história bem contada, argumenta que a diferença entre uma história e a vida real é a experiência emocional significativa (McKee, 2010, Loc. No. 1807).

3.2.1 O círculo mágico narrativo

Lewis (1978) apresenta definições para diferenciar realidade e fatos dentro da ficção, obras ficcionais de reais, mundos reais e imaginários. Sobre a realidade ficcional, Eco (2003, p.16-17) disse:

Podemos realmente nos comover pensando na morte de uma pessoa que amamos, ou sentir reações físicas imaginando ter com ela uma relação erótica, e igualmente, por processos de identificação e de projeção, podemos nos comover com a sorte de Emma Bovary ou, como aconteceu a algumas gerações, sermos levados ao suicídio pelas desventuras de Werther ou de Jacopo Ortis. Contudo, se alguém perguntasse se a pessoa cuja morte imaginamos está morta de verdade, responderíamos que não, que se trata de uma nossa particularíssima fantasia. Mas ao contrário, se nos perguntam se Werther realmente se matou, respondemos que sim, e a fantasia de que falamos não é mais particular, é uma realidade cultural sobre a qual toda a comunidade dos leitores está de acordo.

A ideia de que a realidade de uma obra literária é diferente daquela em que vivemos sugere que a ficção cria um mundo dentro do nosso mundo. Isto nos leva a imaginar a interpolação entre o círculo mágico dos videogames - uma separação da realidade e o mundo diegético, o “mundo narrativo”, “mundo do faz-de-conta”, dentre outros termos para definir o espaço onde a narrativa acontece. A realidade ficcional da narrativa seria interpolada com o círculo mágico do ambiente lúdico.

Consideremos, por exemplo, a campanha publicitária *The Dark Night*, da 42 Entertainment²⁹. Nela, temos o universo ficcional no qual o Batman existe sobreposto ao nosso mundo real em forma de um jogo pervasivo (Merino, 2015) publicitário que transportava o círculo mágico para a nossa realidade. Nele, os jogadores “acreditavam” que Harvey Dent era uma pessoa real e se candidataria à um cargo de promotor público, e agiam de acordo, fazendo campanhas na rua, mandando mensagens para desconhecidos, etc. O exemplo de *The Dark Night* nos leva ao entendimento que um jogo pode criar uma realidade alternativa diegética e lúdica, um círculo mágico onde a história acontece, separado do universo real.

²⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=483Tb0NJ1T4>, visitado em 12 de junho de 2017.

3.2.2 Misturando círculo mágico e mundo narrativo

O objetivo do designer sempre seria o de equilibrar a história e o jogo. Costikyan (2000, p. 52), defende que ver o jogo como um meio narrativo pode “restringir” os jogos, quando deveria ser o contrário, e que o gameplay deveria sempre ser sobreposto à história. Adams (2013a, Loc. No. 4966) chama este processo de uma “violação da regra de design *Gameplay Comes First*”, e argumenta que quando isto acontece, normalmente temos jogos mal desenhados. Assim, a presença de uma história pode qualificar o entretenimento oferecido pelo jogo. Adams (2013a, Loc. No. 4911) diz que jogos sem uma história são competições: podem ser divertidos, porém são artificiais. Este raciocínio não desqualifica os jogos não-narrativos, porém pode influenciar do ponto de vista mercadológico: as histórias ajudam a atrair público, já que a existência de uma determinada história pode atrair mais jogadores para o jogo (Adams, 2013a, Loc. No. 4914).

Da mesma forma que obras poéticas vêm impressionado a humanidade, há um fortalecimento do poder narrativo de videogames. Zagalo (2009, p. 293) cita a morte de Aerith, uma personagem coadjuvante em *Final Fantasy VII* como “momento chave da emoção interactiva na história dos videogames.” Como este exemplo, outros exemplos narrativos podem ser relatados por diversos jogadores, e a complexidade dramática da mídia tende a ficar cada vez maior. Devido ao cada vez maior impacto do videogame no ambiente cultural da sociedade, é possível sugerir que não está longe o dia em que “alguém vai confessar que chorou” em uma cena comovente de algum videogame.

Entender como outras mídias conseguem criar personagens, tramas e elementos dramáticos, que possam ser transpostos para meios não-lineares, pode ser um caminho para que o videogame consiga criar melhores narrativas.

3.3 Formato: começo, meio e fim

A arte tradicional sugere a estrutura da narração de maneira linear, com uma estrutura ordenada e fixa: lê-se da esquerda para a direita, do começo ao final, em uma sequência imutável. Este paradigma também se aplica à grande maioria das outras expressões artísticas. No cinema, o espectador recebe imagens que foram selecionadas e arranjadas, e na sua mente interpreta os significados e descodifica uma narrativa, ou seja, decide, de acordo com sua própria experiência simbólica, navegar pela obra em linha reta e entender como quiser o seu significado.. Não há a possibilidade de alterar esta sequência. Ao leitor, cabe fazer a sua parte: interpretar o texto (Eco, 2013, p. 34). Ressaltamos que esta definição estrutural refere-se à forma material da obra, seja livro ou filme. A história que acontece dentro da obra pode ir para frente ou para trás em *flashbacks* e *flashforwards*, envolver tramas e subplots. Porém, a sequência de apreciação da obra é definida pela maneira como o texto é gravado na matéria.

A existência de uma cadeia de acontecimentos encadeados na narrativa pela causalidade -um sendo consequência do outro- que vão aumentando a tensão em forma de crescendo dramático, terminam levando a trama ao seu final. McKee (2010, Loc. No. 5016) define o final ideal aristotélico de uma história como “inevitável e inesperado,” ou seja, que tenha uma conexão causal com todos os elementos narrativos surgidos depois do incidente inicial, mas que ao mesmo tempo surpreenda a audiência. Aí reside uma das grandes diferenças da narrativa gravada e uma história interativa. A existência de múltiplos finais é algo não previsto por Aristóteles, como ressalta Adams (2013, p. 110). Os gregos possuíam histórias e personagens que se misturavam, uns participando na vida de outros e Zeus na de todos, com narrativas que nunca acabavam, lembrando o formato das séries de televisão e cinema modernas. Da mesma forma, se o controle da sequência narrativa passa para as mãos do jogador e não do autor, é muito difícil que este entrelace os acontecimentos, criando alguma forma de crescendo dramático. Este é um dos problemas fundamentais da tensão entre liberdade do jogador e controle do *gamedesigner* formulado por Adams (2013b).

A sequência temporal da narrativa ocorre normalmente em dois planos, no mundo real e dentro do mundo narrativo, ou, na nomenclatura semiótica de Metz (1974, p. 35), o tempo do significado e o tempo do significante. Esta dualidade permite os lapsos temporais -adiantar o tempo através de montagem no cinema, saltar em poucos segundos as 8 horas de sono da personagem em *Skyrim*- e também permite distinguir a narrativa de uma simples descrição. Os videogames utilizam subtítulos e até mesmo HUDs para localizar temporal e espacialmente o jogador -cronômetros, menus, mapas, etc, porém a “edição” da história costuma ficar a cargo do jogador.

Ainda sobre o processo de edição, Chatman (1980) explica que uma das maiores diferenças entre observar na realidade e uma história é o corte feito pela tela. O cinema está limitado visualmente pelo espaço de projeção, e também temporalmente pelas duas horas de sessão. No videogame, estas medidas mudam: o espaço do ecrã continua sendo normalmente um retângulo, porém é dada ao jogador a capacidade de escolher a posição da câmera, movimentação de personagens, participando ativamente da obra.

No videogame, o *interactor* tem a possibilidade de alterar a seleção e a sequência das imagens, sendo, de certa forma, também um tipo de autor. Ainda que a Narratologia tradicional defenda a linearidade das narrativas como elemento fundamental, Landow já apontava que o hipertexto quebra este paradigma, além de adicionar a mistura de elementos de diversas mídias, como sons, imagens, vídeos, etc. Cabe ressaltar que a inexistência de um caminho único e pré-definido em um hipertexto não impede que só exista um caminho. Para um jogador que só execute a história uma vez, ainda que o labirinto possua múltiplos caminhos, o seu trajeto é único e linear. Esta maneira de ver a linearidade do hipertexto é explicada por Coover (in Landow, 2006, p. 242), que defendia que “a linearidade da experiência de leitura de um hipertexto não desaparece completamente”.

Uma interessante possibilidade prevista por Metz (1974, p. 23) seria a de um poeta programar uma máquina para gerar combinações de textos a partir de elementos e limitações -um algoritmo,

digamos assim- e um autor, no fim do processo, iria fazer a sua seleção. Ainda que Laurel (in: 2013b, p.134), discuta a dificuldade que seria criar uma história gerada automaticamente, quer por algoritmo quer por azar, o que é jogar *Skyrim* se não selecionar entre uma quantidade quase infinita de combinações dentro de um mundo virtual e criar a vida de uma personagem? Uma utopia? Uma profecia? Como Metz disse, as profecias não se realizam nas formas previstas, porém podem dar pistas do que pode vir a acontecer no futuro (1974, p. 54).

3.4 Fórmulas narrativas: o monomito e a arquitrama

Graças ao estudo de textos antigos, é possível ler narrativas com milhares de anos. A Epopeia de Gilgamesh³⁰, que narra fatos míticos da vida do rei sumério que viveu em aproximadamente 2750 AC, foi preservada em tabuletas escritas em caracteres cuneiformes e recebeu inúmeras versões através dos tempos (Santillana, 1977, p. 288). Assim como outras formas de expressão, o videogame começa a ter um *corpus* analisando fórmulas e estruturas narrativas. Porém, como meio recente, utiliza-se bastante de referências de outras áreas. Falcão (2008, 2015) aponta caminhos ao tentar conciliar estudos da Ludonarratologia utilizando o instrumental teórico da cinematografia, nomeadamente o trabalho de Joseph Campbell e outros baseados nele.

Dentro do estudo de tipologias narrativas, Propp (2010) é um dos autores mais citados, com a sua *Morfologia do Conto Popular*, que define histórias folclóricas de origem russa. Chatman (1980) defende que a simplicidade de caracterização e a homogeneidade da trama dos contos de fada não são típicos de narrativas modernas.

O estudo da Arquitrama deve muito a Joseph Campbell, mitologista e professor que estudou e compilou os temas universais e arquétipos presentes nas histórias mitológicas ao redor do mundo. Em *O herói de mil faces* (1959), identifica a Jornada do Herói, que posteriormente foi adaptada por escritores como Vogler, para o cinema, e Falcão, para o videogame, entre muitos outros. Ao estudar histórias de todo o mundo e compará-las, Campbell pode identificar alguns elementos comuns, tanto de histórias orais, livros, teatro, poesia e cinema. Hoje em dia, a sua influência é inegável no guionismo cinematográfico. Em centenas de histórias estudadas por ele, e depois por muitíssimas outras pessoas, é possível encontrar os padrões do monomito, ou jornada do herói. Muitos autores referenciais das disciplinas de guionismo, como Syd Field (2007), Robert McKee (2010) e Blake Snyder (2006) mencionam o trabalho de Campbell, e obras como *Star Wars*, *Matrix* e *Harry Potter* foram escritas por pessoas que conheciam a fundo essas estruturas. O monomito é a jornada de um herói do seu mundo ordinário a um mundo especial -o mundo narrativo, que no videogame pode ser entendido como o círculo mágico de Huizinga, e o retorno com poderes/capacidades especiais que permitem resolver seus problemas/necessidades iniciais. Nesse círculo, o herói passa por etapas específicas, definidas, até o final da história.

³⁰ <https://pt.wikipedia.org/wiki/Gilgamesh>, visitado em 12 de fevereiro de 2017.

Field (2007) resume o modelo aristotélico que pode ser aplicado à grande maioria das histórias narrativas em um processo criativo que pode ser ensinado: “começa-se na criação dos personagens, introduzimos a premissa dramática -sobre o quê a história trata- e a situação dramática -as circunstâncias que envolvem a ação-, cria-se obstáculos para que as personagens confrontem e superem, e então resolvemos a história” (Loc. No. 139). Northrop Frye apresenta em *Anatomy of Criticism* (1970) quatro temas para obras artísticas, de uma maneira mais universalista, abrangendo vários tipos de *media*, baseados nas estações do ano, que poderiam servir para categorizar os gêneros: verão-Argon (conflito), para romances e aventuras, outono-Pathos para a tragédia, inverno-Sparagmos para a ironia e sátira e primavera-Agnorisis, para a comédia. Ao comentar sobre esta obra, Chatman (1980, p. 9) lembra que nenhum trabalho poético deve ser enquadrado em apenas um destes formatos, mas que pode ser uma mistura de vários destes. Gianni Rodari escreveu um pequeno livro intitulado Gramática da Fantasia (2017), no qual propunha alguns raciocínios para estabelecer o que chama de Fantástica, que seria um compilado de regras para imaginação criativa, uma maneira de ensinar crianças a criar histórias que pudessem ser aplicadas a contos, canções ou até mesmo jogos, individualmente ou em grupo.

No cinema, existe uma estrutura tradicional que é montada de maneira estratégica para gerar emoções específicas e expressar um ponto de vista definido (McKee, 2010, Loc. No. 530). O *plot* ou trama é o arranjo em sequência dos eventos de uma história, segundo a definição de Aristóteles (Chatman, 1980, p. 21). A função da trama é criar uma série de dilemas mais e mais difíceis que obriguem os personagens a se arrisquem mais, até revelarem suas naturezas individuais únicas (McKee, 2010, Loc. No. 1716). Para Field (2007), a razão pela qual a maioria dos guiões de cinema possuem a mesma estrutura é prática: o paradigma funciona, assim a estrutura dramática dos três atos seria a melhor maneira de montar uma história (Loc. No. 613). Pelo fato de que muitas histórias que lemos e contamos atualmente possuem milhares de anos e continuam a ter significado, é possível entender, como faz Field, que “os princípios narrativos não mudam, e grandes histórias são atemporais, porque a condição humana é a mesma hoje e ontem” (Loc. No. 229). A Arquitrama não é antiga nem moderna, oriental ou ocidental: ela é humana (McKee, 2010, Loc. No. 707).

Porém, como ressalta Adams (2013, p.109), nem todas as formas de histórias podem ser encaixadas em modelos específicos, citando grandes obras da literatura que rompem as premissas básicas da narrativa, como *Grapes of Wrath*³¹ ou *Cien años de soledad*³².

3.5 Universos narrativos interconectados

O compartilhamento de histórias entre distintos meios evoca o conceito de narrativa transmediática, um termo recente no âmbito acadêmico, definido por Henry Jenkins como

³¹ Romance de John Steinbeck, de 1939, traduzido para As Vinhas da Ira.

³² Romance de Gabriel García Márquez, de 1982, traduzido para Cem Anos de Solidão.

“histórias que se desenrolam através de múltiplas plataformas mediáticas, em que cada meio oferece uma contribuição distinta para a forma como compreendemos o mundo” (2006, p. 293). “*Game designers* não criam apenas jogos nem somente histórias, mas esculpem espaços e criam mundos” (Jenkins, 2004, p.3). Estudar o equilíbrio entre estes dois fatores é que permite criar um mundo de jogo interessante, e discussões acadêmicas mais profundas. Somente através de uma conciliação assim é que seria possível entender melhor as questões da interação entre jogo e história. Adams (2013) defende que é preciso escapar da dicotomia designer-como-construtor-do-software e jogador-como-comprador-do-software e passarmos a entender que o papel do designer é o de criar uma experiência para que o jogador desfrute e participe -de jogo e, no caso dos jogos com história, uma experiência que se assemelhe a uma narrativa (p.101).

Até por questões econômicas, os maiores estúdios de videogames terminam criando vários produtos em outros meios, o que hoje é mais conhecido como narrativa transmídia (Merino, 2015). Cada *media* possui diferentes particularidades e estas podem e devem influenciar as histórias contadas. Chatman (1980, p. 15) cita o exemplo de que o cinema frequentemente apresenta personagens sem explicitar o que pensam ou sentem. Chatman (1980, p. 4) aponta a necessidade de um *substratum*, um elemento que unifique as histórias independente do meio em que se encontram, que sejam meios verbais ou não-verbais como o filme, a pintura, a banda desenhada, dança ou música. Um *storyworld* (Landow, 2007, p.266) pode conter múltiplas histórias. Estas podem se manifestar em vários meios, de formas diferentes, mantendo certas características em todas elas, sejam elas personagens, eventos, diálogos, etc. São estes elementos que nos fazem entender que o Batman do filme é o mesmo da banda desenhada, porém entendendo que a maneira como a morte dos pais de Bruce Wayne pode ser narrada de diferentes maneiras na banda desenhada ou no cinema.

A presença de videogames narrativos no estudo transmediático pode ser facilmente observada, tanto em universos narrativos nascidos nos videogames quanto em outros *media*, como aponta Merino (2015): inúmeros universos narrativos nasceram nos videogames e ganharam forma em outros meios -*Assassins' Creed* e *World of Warcraft*, são exemplos recentes, ambos recentemente adaptados ao cinema em 2016, e múltiplos videogames são adaptações de outros meios -o universo narrativo de *Star Wars*, oriundo do cinema, ou *Batman*, nascido na banda desenhada, por exemplo. No âmbito dos jogos representativos de mesa, também há uma grande presença de narrativas originárias que se permeiam por diversos meios, como *Forgotten Realms* (original do *Dungeons & Dragons* e presente em jogos PC e videoconsolas, como *Menzoberrazan*, *Baldur's Gate* e *Neverwinter Nights*) ou *Planescape* (também de *Dungeons & Dragons* e transposta para múltiplas plataformas), como também o caminho reverso: videogames adaptados ao TRPG: *Warcraft*, *Tomb Raider*, *Star Wars*, etc.

3.6 Escrevendo a história por linhas tortas

A quebra da sequência linear do tempo é o que Chris Crawford (2012, 638) chama de Descontinuidade Temporal. Ou seja, a quebra da história em pequenos elementos (capítulos, cenas, palcos), saltando para frente e para trás para criar uma sequência narrativa. O formato narrativo tradicional não significa, necessariamente, uma ordem temporal: é possível voltar no tempo e adiantar o futuro, através de recursos conhecidos como o *flashback* e o *fast-forward*. Um filme vai do primeiro ao último frame, e a única possibilidade normalmente oferecida ao espectador é a de pausar ou abandonar a exibição. Os livros também seguem um formato sequencial, página a página.

Além do âmbito dos videogames, é possível encontrar experimentos poéticos que servem como exceções à esta tendência hegemônica para a representação linear. Romances não-lineares como *Rayuela* (Cortázar, 1963), cujos capítulos podem ser lidos tanto em ordem tradicional (1, 2, 3, 4...) quanto em uma ordem não-linear (73, 1, 2, 116, 3, 84...) - "*Rayuela*" na Argentina é o jogo que no Brasil se conhece como amarelinha; *Last Love in Constantinople* (Pavic, 1998), cuja sequência de leitura é determinada pelo leitor através do baralhar e tirar as cartas de tarô. Filmes como *Memento* (2000), de Christopher Nolan, também podem oferecer uma experiência não-tradicional. Ainda que no cinema a história seja representada linearmente, no DVD pode-se apreciar duas ordenações narrativas diferentes. Obras como os famosos livros-jogo *Choose your own adventure* (Bantam Books, 1979-1988), nas quais o leitor escolhia que caminho a personagem principal deveria seguir, e vários outros exemplos de literatura interativa começaram a surgir, rompendo com o modelo de linearidade da narração tradicional.

3.7 Obra aberta: três níveis de abertura estética

A Narratologia aponta para a existência de vários níveis de interpretação em cada leitura. Seymour Chatman (1980) lembra que é possível criar uma história na mente do leitor através da aleatoriedade, escolhendo páginas -ou cartas de tarô- ao azar e criando uma conexão entre os pontos mentalmente. Umberto Eco propôs a definição de Obra Aberta (1992) para explicar as fluidas relações estruturais de uma determinada maneira de se fazer uma obra poética. A Obra Aberta pode ser vista como uma metodologia para analisar a possibilidade do receptor interferir em uma obra. Nela, vislumbra-se uma dialética entre "*forma e abertura, na qual é possível definir limites dentro dos quais uma obra possa criar uma ambiguidade máxima e depender da intervenção ativa do consumidor sem deixar de, por isso, ser uma obra*" (p. 11).

A visão de Eco pode ser útil para o estudo de um certo tipo de videogames, como os de mundo aberto, principalmente em face a críticos que condicionam a criação de histórias a um modelo extremamente formal, com todos os elementos completamente atados. O professor italiano exemplificou a sua teoria com o *Livre*, de Mallarmé, uma obra na qual o leitor poderia criar poemas através da combinação de versos, ou uma sinfonia na qual os músicos determinavam a sequência

em que seria executada. Por mais visionário que fosse Eco, não tinha pretensões de definir como seriam obras completamente abertas, já que não era possível naquele tempo imaginar as possibilidades dos videogames do século XXI. Portanto, é um conceito anterior à existência dos videogames comerciais e massificados da contemporaneidade, desenvolvido numa altura em que a própria academia não lhes dedicava grande atenção, mas extremamente interessante para explicar alguns fenômenos poéticos da Ludonarratologia.

3.7.1 Os três níveis de obra aberta

Para o professor italiano, a abertura de uma obra funcionaria em três camadas. Seriam elas, do menor para o maior nível de abertura:

A- Primeiro nível de obra aberta: A abertura interpretativa

Uma obra pode ser considerada aberta em vários níveis. Este nível de abertura de uma obra é o mais simples, presente em toda obra de arte completa (1992, p. 24). Trata-se da capacidade polissêmica, de interpretação, na qual uma certa ambiguidade do texto possibilita variadas interpretações das mensagens contidas na obra.

É através de sua leitura, de observar a obra e confrontá-la com sua experiência de vida, seus conhecimentos e pré-julgamentos, que um espectador vai formar a sua leitura e a sua opinião. O termo *Máquina Preguiçosa* é utilizado pelo professor italiano para definir um texto, ao defini-lo como um “mecanismo concebido para suscitar interpretações” (1992, p. 34).

“Toda obra de arte, ainda que seja produzida seguindo uma explícita ou implícita poética da necessidade, está substancialmente aberta a uma série virtualmente infinita de leituras possíveis, cada uma das quais leva a obra a reviver de acordo com uma perspectiva, um gosto, uma execução pessoal.” (Eco, 1992, p. 31)

Entende-se que as obras artísticas tradicionais podem trazer diferentes significados e experiências, dependendo da pessoa a que foram. “*A mensagem de uma obra de arte não é estática, padronizada ou única, mas ambígua e plural*”. (Eco, 1992, p. 11).

Talvez o maior mistério da literatura brasileira seja se Capitu traiu ou não Bentinho em Dom Casmurro, de Machado de Assis, um mistério capaz de gerar inúmeras dissertações e teses de doutorado e que é causado pelas diversas interpretações que os leitores fazem da obra. O livro em si não oferece uma resposta cabal, e nem o autor deixou nenhuma explicação do que realmente aconteceu no mundo do livro e, portanto, cabe a cada leitor decidir, com base em sua experiência de leitura e de vida, o que realmente aconteceu entre o casal. O que uma obra como a de Machado de Assis demonstra é que não existe somente uma única leitura correta, mas que cada leitor interage simbolicamente com a leitura através de suas interpretações, textos de leitura prévia, experiências de vida, etc., sendo então o destinatário da obra o “dono do significado da obra para si” (Eco, 2013, p. 40-41). Nenhuma das interpretações é inválida ou incorreta: para um leitor A, é óbvio que Capitu traiu Bentinho; enquanto que para o leitor B, seria um absurdo duvidar da

honestidade da mulher. Não se pode, apenas através da leitura da obra, descartar nenhuma das leituras. Este fenômeno pode ser explicado pela Teoria Crítica através do entendimento da divisão de papéis entre autor original - o criador da obra - e o leitor - o criador final do significado.

No primeiro tipo de obra aberta de Eco, vemos o papel do leitor/usuário como intérprete significativo: estabelece-se que as diferentes interpretações feitas por diferentes leitores de uma obra são igualmente válidas, e que o significado definitivo da obra depende de vários fatores subjetivos do receptor, como experiência, leituras pregressas, etc. Em palavras de Eco,

“todas as interpretações são definitivas no sentido em que cada uma delas é, para o intérprete, a própria obra. (...) “Estas afirmações, do ponto de vista da teoria da estética são aplicadas a cada fenômeno da arte, a obras de todos os tempos”.(1992, p. 32)

A partir do ato de assistir/receber/ler, o leitor seria o responsável pelos significados captados. A Teoria da Resposta do Leitor admite que o leitor também é responsável, de certa forma, pela autoria. Cover (2010, Loc. No. 1798-1800) o ato de leitura é um ato de interpretação, portanto um texto não passa a existir até que o leitor se envolve no processo. Através deste conceito, é possível entender a responsabilidade que um leitor ou espectador tem de entender e criar o significado que uma obra terá para si, e que este está submetido ao conhecimento, emoções, experiências de vida e preocupações, que influem na criação do significado pelo leitor através de uma “transação” com o texto. Eco (1992) define o autor original de uma obra como o criador *“da obra como de uma “forma”, quer dizer, como de um todo orgânico que nasce da fusão de diferentes níveis de experiência precedente: ideias, emoções, disposições de criar, matérias, módulos de organização, temas, argumentos, estilemas fixados de antemão e atos de invenção. Uma forma é uma obra conseguida: o ponto de chegada de uma produção e o ponto de partida de um consumo que, ao se articular, volta sempre a dar vida à forma inicial a partir de uma perspectiva diferente”* (p.13).

B - Segundo nível de obra aberta: a abertura da história

Seriam obras, de certa forma, não acabadas, inconclusivas, até que cada intérprete ou espectador realizasse a sua própria leitura/interpretação em atos de liberdade consciente: cabe a quem desfruta da obra escolher as configurações e associações semânticas e estruturais as quais irá desfrutar, apreciar e entender. Para ele, seria a obra cuja sequência de exibição é alterada por outra pessoa que não o autor original. A capacidade de reformulação da mesma obra, cuja forma se altera como um caleidoscópio, se reconfigurando aos olhos de um mesmo usuário, é uma das características fundamentais de uma obra de leitura aberta.

Eco descreveu algumas composições musicais que se inscrevem nesta categoria. Vale notar como há uma certa semelhança na estrutura poética com certos videogames. Estas composições

“concediam ao intérprete uma autonomia particular, dando-lhes liberdade para entender de acordo com as suas sensibilidades as indicações do compositor, como também intervindo francamente na forma da composição, determinando a duração das notas ou a sucessão dos sons em atos de improviso criativo” (1992, p. 23).

Estes são exemplos possíveis de obras abertas do segundo tipo: um músico que escolhe que parte da partitura deve seguir; um hipertexto, na definição mais tradicional de Vannevar Bush e Landow; ou mesmo as narrativas chamadas livro-jogo, comuns nos anos 80 e 90, chamadas *Choose your own adventure*; os móveis de Calder, as composições de Pousseur ou mesmo um livro de poesias como *Cent mille milliards de pommes*, de Raymond Queneau, que permite a combinação entre quaisquer das 10 linhas dos 10 sonetos impressos no livro, ou 100,000,000,000,000 de poemas.

Nas plataformas de videogames Xbox e Playstation, temos exemplos de histórias interativas oriundas da televisão, nomeadamente as produzidas pela *Telltale Games*, como *Game of Thrones* (2014), *The Walking Dead* (2012), *Batman* (2016) e *The Wolf Among Us* (2013), que servem como exemplos deste tipo de obra, e cuja categorização como jogo pode ser contestada.

Nestas, o intérprete -ou jogador, ou espectador, interactor, experienciador- está livre para escolher a sequência do texto a ser apresentado, nunca executando a mesma performance da mesma forma. Aqui, é possível que o espectador altere a ordem na qual observa a obra, criando e alterando a sua percepção e significação.

“Em uma projeção mais ampla (como gênero da espécie “obra em movimento”), temos considerado obras que, ainda que sejam fisicamente completas, estão, entretanto, “abertas” a uma germinação contínua de relações internas que o usuário deve descobrir e escolher no ato de percepção a totalidade dos estímulos”. (Eco, 1992, p. 31).

Dentro deste tipo de obras, podemos integrar os textos ergódicos de Aarseth: os leitores precisam trabalhar, agir, escolher quais direções seguir para continuar a experimentar a obra. Não é uma questão do meio, se eletrônico ou analógico, mas da “capacidade de movimento” de Eco, um conceito similar à definição de Cover (2010) das dinâmicas entre autor e leitor: o ponto principal é se o utilizador tem a habilidade de transformar o texto em algo que o instigador do texto não pode prever ou planejar (Loc. No. 164). Neste caso, encontramos o que Cover chama de interatividade seletiva: o leitor não afeta o mundo da história de maneira significativa, mas é capaz de, pelo menos, decidir (Loc. No. 366).

C - Terceiro nível de obra aberta: liberdade de movimento

“As obras “abertas” em termos de movimento se caracterizam pelo convite a fazer a obra com o autor”.

Umberto Eco (1992, p. 31)

Eco utiliza o Livre, de Mallarmé, como um exemplo completo de obra aberta, no qual, através da combinação de um número limitado de elementos estruturais móveis, o leitor poderia criar uma possibilidade astronômica de combinações que só se concretizariam em sua leitura singular. Como exemplo, podemos citar a técnica surrealista do *Exquisite Corpse*, na qual alguém escolhe um tema e inicia um texto, e passa para que outros continuem a obra, em sequência, formando algo que não está previsto na concepção original. Outro exemplo é obra de participação pública *Before I Die* (Chang, 2012), na qual um mural continha as palavras-título e um espaço para que as pessoas do local preenchessem abertamente, criando uma forma aberta de diálogo com a comunidade.

Dentro do universo lúdico, o RPG de mesa, tradicionalmente ignorado pela ludologia, é um exemplo perfeito de criação de narrativas abertas em um jogo. Nele, jogadores, mestre de jogo e autores dos livros são todos co-participantes na criação da história, quando a dinâmica autor-leitor muda quando os jogadores possuem a capacidade de mover a história em uma direção não-planeada (Cover, 2010, Loc. No. 1815).

3.7.2 O jogo como narrativa aberta

Quando Costikyan escreve que “*uma história é uma experiência controlada; criada de forma consciente pelo autor, escolhendo eventos de forma precisa, em certa ordem, para criar uma história com um impacto máximo*” (na obra “Where Stories End and Games Begin”, como referido em Jenkins, 2004, p.6), ele termina eliminando a possibilidade de que *Sleep no more*³³ (Punchdrunk, 2011) conte uma história. Apesar de estarem imersos e serem testemunhas oculares, neste tipo de obra, os espectadores não chegam a possuir o poder de interferir na obra que observam, tendo uma interação seletiva, e não produtiva, sem alterar o mundo da história de maneira significativa (Cover, 2010). Por isso, ao invés de descartar o videogame como narrativa por não ter uma trama controlada e fixa, é preferível encontrar exemplos de narrativas em outros meios, como a literatura ou o teatro, que também não o são, e entender que o game designer pode controlar a informação que os jogadores recebem através da distribuição dela através do espaço do jogo, da mesma forma que *Sleep no more*³⁴ ou *Last Love in Constantinople*.

Nos jogos de TRPG, existe uma liberdade de agência que permite ver os jogadores não como audiência, mas como reais agentes que controlam e modificam o texto da narrativa, segundo as definições de Hammer (2007, p. 73) e Cover (2010, Loc. No. 747). A adaptação dos RPGs para o meio videogame oferece aos seus autores a possibilidade de criar narrativas informais, desordenadas, aleatórias e com resultados indeterminados. Já que cada vez que o jogador executa o software o jogo vai combinar uma certa trama narrativa, é possível entender que cada jogada ou sessão de jogo é uma interpretação diferente da mesma obra, sendo que nenhuma interpretação é mais válida ou mais correta que outra. Portanto cada execução, cada nova história feita dentro de um jogo ainda é o mesmo jogo.

³³ Trata-se de uma adaptação teatral moderna de Macbeth de Shakespeare exibida em Nova Iorque que colocava os espectadores vestindo máscaras vagando dentro de um edifício chamado McKittrick Hotel, enquanto atores interpretam o guião da peça em looping por duas vezes, sem diálogos. Os espectadores não são capazes de ver a história inteira: são dezenas de cenas a ocorrer em simultâneo. Não há começo nem final definidos: para o espectador, a experiência começa quando entra no hotel, cada um em um cenário diferente, e em horas diferentes. Nela, os espectadores são responsáveis por quais partes específicas da obra eles apreciam, e qual significado tiram dela. Mais informações em [https://en.wikipedia.org/wiki/Sleep_No_More_\(2011_play\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sleep_No_More_(2011_play)), visitada em 12 de fevereiro de 2017. Assistida pelo investigador em 2013.

³⁴ Steve Gaynor, game designer de *Gone Home* e *Tacoma*, menciona a influência do teatro imersivo em seus videogames nesta entrevista: http://www.rollingstone.com/glixel/features/sleep-no-more-walking-simulators-and-tacoma-w498642?utm_source=glixelnewsletter&utm_medium=email&utm_content=weekly&utm_campaign=090517_16, visitada em 6 de setembro de 2017.

3.8 As camadas de abertura narrativa dos videogogos

“Há muita história nestas paredes. Queremos fazer mais. É uma grande época para se estar vivo.³⁵”

Jarl Jorleif, personagem de Skyrim

Jesse Schell (2008) apresenta um modelo de análise dos videogogos baseado em quatro lentes: Mecânica, Estética, Tecnologia e Narrativa. Estes são modelos mentais, ou abordagens, que podem ser utilizadas para observar, desenhar e criar o sistema integral de um videogogo. No que tange a este trabalho, a parte da capacidade que um jogo tem de contar histórias, ou de criar uma narrativa, será a mais aprofundada.

Do processo de criação até a execução final de um videogogo, estas quatro lentes se interrelacionam em três momentos diferentes, segundo o paradigma da Tétrade em Camadas, de Gibson (2015). Para este autor, utilizando este método de análise, é mais fácil entender como todos os elementos de um videogogo se interrelacionam durante vários momentos: durante a sua criação/concepção, durante a execução do jogo, e além jogo.

Camadas, no framework Schell/Gibson/Fullerton	Narrativa
Inscrita	Texto inscrito no software, gravado na mídia, fixo, estático, definido pelos autores. Áudio gravado, cut-scenes. Ou seja, toda a história pré-escrita dentro do software e personagens pré-gerados, assim como os modelos de criação de elementos narrativos pelo software.
Dinâmica	Texto que surge durante a execução do software. Cada execução do jogo terá uma sequência de fatos diferente, definida pela interação com o jogador, e definida por ele. O diálogo formado pela escolha do jogador dentro de uma árvore de diálogo, por exemplo.
Cultural	Texto criado pela sociedade / derivado do jogo. A interpretação que os jogadores e a sociedade fazem da narrativa do jogo. A “história que se conta”. Por exemplo, mods, fanfics, versões, filmes baseados em jogos, etc.

Tabela 2: As camadas narrativas do videogogo

Percebe-se uma diferença entre a história escrita pelos autores do jogo e a história criada pelo jogador enquanto a joga, produzida por consequência de suas escolhas. Analisando somente pela perspectiva da narrativa, é possível ver um modelo que se assemelha à abordagem da Obra Aberta:

³⁵ “Lot of history in these walls. We're trying to make some more. It's a lucky time to be alive.” (Tradução nossa)

1 - **Inscrita:** A Camada Inscrita contém o texto escrito, um objeto: o papel impresso do livro, a película (ou os dados do filme). É a obra feita, pronta para ser consumida/lida/vista/jogada. O objeto artístico em ponto de fruição. A história em potencial. No caso dos videogames, a abertura nos indica que a camada inscrita contém todas as histórias-em-potencial que virão a ser executadas, todos os ficheiros, códigos e textos que podem ser exibidos enquanto o videogame estiver rodando.

2 - **Dinâmica:** A Camada Dinâmica é a execução da história, em toda a sua multiplicidade, de acordo com o conceito de obra em movimento: por exemplo, cada vez que o jogador escolhe um caminho em uma árvore de diálogo, cada vez que os elementos do jogo interagem entre si, criando tramas diferentes, temos uma nova história, uma realização da história-em-potencial.

3 - **Cultural:** A chamada Camada Cultural nos leva à obra de leitura aberta, quando se valoriza a influência que uma certa obra causa além da sua existência. Dom Casmurro deixa de ser apenas um romance para gerar infinitas e infindáveis discussões sobre a fidelidade feminina e a inconsistência de um narrador.

Observando pelo ponto de vista das tétrades, podemos perceber que o texto é inscrito quando criado pelo *game designer* é inscrito, e dinâmico ao ser executado, cria uma nova experiência, uma nova execução da obra, cujo significados vão passar a existir no momento em que o jogo acontecer.

3.9 O autor-jogador, ou a morte do game designer

“Como deseja, meu Senhor³⁶”
Lydia, personagem de *Skyrim*

Lydia é uma seguidora do personagem principal de *Skyrim*, e uma de suas frases constantes é um indicador simbólico do papel do jogador na criação de sua experiência. O jogo está ali para servir ao jogador, para obedecer e interagir com suas decisões, e calcular as consequências. Este papel subserviente pode conotar o papel do *gamedesigner*, o autor do jogo, que não decide a trama da história, mas dá as ferramentas para que o jogador teça a sua.

Uma questão fundamental para se entender as multiplicidades narrativas dos videogames atuais é a autoria. A existência do autor e sua definição possui inúmeras ramificações: literárias, artísticas, legais, acadêmicas. Landow (2007) lembra das observações de Foucault ao ressaltar que não é uma mudança uniforme e que possa operar da mesma maneira em todos os formatos, culturas e obras. Aponta em (2007, p. 160) que nem mesmo as Ciências Exatas e as Humanidades utilizam os mesmos critérios para definir autoria.

³⁶ “As you wish, my Thane.” (tradução nossa)

A capacidade de transmitir informações simbólicas, inclusive com um certo estilo ou maneiras específicas de fazê-lo, pode ser notada em exemplos como os jogos de James Rohrer,³⁷ o primeiro *game designer* de videogames a ter uma exposição em museus de obras suas; ou Shigeru Miyamoto,³⁸ designer conhecido por ser autor de séries como Super Mario Bros, Zelda e Pokémon; ou Hideo Kojima,³⁹ criador da série *Metal Gear*. Apesar de serem produtos extremamente complexos e necessitarem o trabalho de dezenas ou centenas de pessoas, estes podem ser apresentados como exemplos do fenômeno “videogame de autor”.

Existe uma certa visão mítica de que toda obra possui um autor, e somente um autor, e de ao terminá-la, ou publicá-la, não há mais interferência deste na criação do significado da história. Este ponto de vista é analisado e criticado em diversos campos acadêmicos, incluindo o videogame, por autores como Barthes, Eco, Adams, Hammer e Cover. Christian Metz (1974, p. 37) levanta a possibilidade de que, segundo as definições de Jakobson, nem toda forma de discurso pressupõe um autor, e que a noção de autoria é apenas uma das formas de um processo universal que poderia ser chamado de processo narrativo. O autor não é necessariamente existente em uma obra, porém o narrador deve existir: para que haja discurso, alguém precisa falar (1974, p. 38). É partindo dessa linha de raciocínio que se pode entender um processo de criação coletivo de uma narrativa.

Chatman (1980, p. 14) oferece três personagens para cada uma das partes do processo de comunicação de uma narrativa: autor real, autor suposto e narrador, do lado do comunicante, e público, público suposto e narrado. Esta gradação de papéis é interessante porque demonstra que a comunicação poética não é um processo binário, e que o narrador não deve ser confundido com autor. Para ele, sempre há um autor implícito, mesmo que não exista um só autor da obra, como os filmes de Hollywood feitos por comitês ou até mesmo os videogames feitos por grandes empresas, ou até mesmo -prevê o autor (1980, p. 74) - obras feitas por geração automática de números através de um computador.

No cinema, o guionista tem completo controle sobre as cenas que escreve, e a decisão final de como estas serão mostradas cairá nas mãos do montador e, sobretudo, do realizador, mas nunca da audiência (Field, 2007, Loc. No. 3113). Também é um processo colaborativo: não se pode dar a autoria completa da história ao guionista, nem tampouco ao realizador.

Barthes, ao sugerir a estrutura como um território aberto à exploração através da performance do narrador, oferece uma maneira de entendermos melhor o papel do jogador na formação da história de um videogame (como referido em Falcão, 2015, p.19). Landow (2007, p. 25) atribui a Barthes a diluição das barreiras entre escritor e leitor, ao sugerir que o leitor também produz o texto final, não por escrever, mas por influenciar o resultado final de sua experiência com a obra. No videogame, a personagem principal é controlada pelo jogador, e a narrativa sempre estará centrada

³⁷ <http://www.newyorker.com/culture/culture-desk/jason-rohrer-and-the-art-of-the-video-game>, visitado em 28 de março de 2017.

³⁸ https://pt.wikipedia.org/wiki/Shigeru_Miyamoto, visitado em 28 de março de 2017.

³⁹ https://pt.wikipedia.org/wiki/Metal_Gear, visitado em 28 de março de 2017.

nela. Onde quer que esteja, será o centro do palco, o foco das luzes. O hipertexto se recentraliza e adapta em função das escolhas do jogador.

Diz Barthes que o conceito de autor é uma figura moderna (1974, p. 32), produzida por certas escolas de pensamento. Como contraponto, desenvolve uma definição singular de texto:

“é feito de múltiplas escritas, que surgem de várias culturas que dialogam entre si, desde a paródia à contestação; e existe um só lugar onde esta multiplicidade é coletada, unida, e este não é o autor, mas o leitor: o leitor é o espaço onde a narrativa é inscrita. A unidade do texto é feita no destino, e não na origem” (1974, p.6).

Com base nesta noção, sugere que o texto é criado na mente, na experiência do leitor, na hora em que é lido, e, acrescentamos nós, esta revolução conceitual pode ser observada de modo mais forte em uma história interativa.

A autoria narrativa de uma obra aberta é uma questão também discutida: para Eco, o autor da obra é o responsável pela composição desta, o responsável por reunir todos os elementos que serão oferecidos ao usuário. Eco (1992) define da seguinte forma a obra em movimento:

“A possibilidade de uma multiplicidade de intervenções pessoais, porém não um convite amorfo à intervenção indiscriminada: é o convite não necessário nem unívoco à intervenção orientada, a inserirmo-nos livremente em um mundo que, entretanto, é sempre o desejado pelo autor”. (p. 31)

Nas obras abertas, e particularmente nas obras em movimento, há uma nova tipologia de relações de percepção estética que pode gerar relevantes conhecimentos para os videogames. Em meados do século XX, Eco e Barthes teorizaram sobre obras mais ou menos imaginárias nas quais um espectador poderia exercer uma certa influência. Tempos depois, os videogames e TRPGs materializam formas de narração nas quais o jogador pode ser considerado um autor, ainda que marginal.

No RPG, isso acontece porque, enquanto o texto tradicional tem uma forma fixa, mas uma interpretação fluida, os textos de interpretação em jogos são negociados, e todos os participantes podem exercitar a sua agência à medida em que a história se desenvolve (Hammer, 2007, p. 83). No campo dos TRPG, há uma hierarquia de papéis entre os jogadores, mestres de jogo, autores da aventura e designers das regras. Dos jogadores, como agentes narrativos, não se espera que somente interpretar um papel pré-definido, mas que improvisem, reescrevam a história de acordo com sua própria vontade, ainda que o Mestre de Jogo tenha alguma capacidade de controlar o jogo, de maneira negociada (Hammer, 2013, p.11). Como aponta Cover (2010), o papel do jogador não é de *“descobrir o mistério da história do MJ, mas ajudá-lo a criar a história com participação ativa, portanto o meio precisa quebrar a relação tradicional dos leitores do texto”* (Loc. No. 524).

A autoria do jogador pode ser atribuída quando este possui a capacidade de alterar significativamente a narração. Em um jogo completamente linear, como *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1984), a história é simples e inalterável: o Encanador sempre tentará salvar a Princesa do monstro Bowser. O jogador é apenas um “executante” da história, nos termos de Eco, interpretando um papel pré-estabelecido e inegociável. O jogo não permite sair deste arcabouço

narrativo. Em todas as execuções do jogo, a história seria a mesma, ainda que os acontecimentos dentro do jogo sejam diferentes. Numa obra com abertura narrativa, seria possível que o jogador escolha se a personagem principal será boa ou má, se salvará a Princesa ou não, etc., tomando para si de certa forma o papel de autoria na narrativa.

Barthes (1974) vê dois diferentes papéis autorais, nomeadamente:

“O Autor, quando acreditamos nele, está sempre concebido como o passado de seu próprio livro: o livro e o autor tomam suas posições próprias na mesma linha, marcada em um antes e um depois: o Autor deve alimentar o livro - ou seja, ele preexiste, pensa, sofre e vive por ele; mantém com o seu trabalho a mesma relação de antecedência que um pai mantém com seu filho. Ao contrário, o escritor moderno (scriptor) nasce simultaneamente com o seu texto; ele não é de nenhuma forma fornecido com um ser que precede ou transcende a escrita, ele não é de nenhuma forma o sujeito do qual o livro é o predicado; não existe nenhum outro tempo além do qual o da emissão, e cada texto é eternamente escrito aqui e agora”.

Neste sentido, todos os agentes que participam da criação do software: programadores, escritores, *game designers*, produtores, etc., seriam os autores tradicionais, e seu trabalho na criação da história se acaba quando o software é compilado e executado. Entretanto, já que a história passa a existir no momento em que o texto narrativo é executado, “performado” por uma máquina de acordo com a intervenção de um jogador, escrito no momento em que é narrado, o o *scriptor também* é autor da história, criador do texto final, jogador-autor-audiência. Desta maneira, vemos que o autor tradicional exerce o seu papel na Camada Inscrita do jogo, enquanto que o *scriptor* é o autor no momento em que a narrativa emerge, ou seja, quando o jogo é jogado.

Segundo a terminologia de Hammer (2007), este autor de Barthes seria o Autor Primário, enquanto que os *scriptors* exerceriam os papéis secundários e terciários.

Barthes	Autor	Scriptor
Hammer	Autor primário	Autor secundário / terciário
Camada (Schell/Gibson)	Inscrita	Dinâmica
Papel no TRPG	Criação do texto/regras/mundo/universo narrativo	Execução do jogo/texto/narração

Tabela 2: Associação de terminologia de Barthes e Hammer para os papéis e camadas dos jogos

O criador do jogo, como autor, lança ao mundo a sua criação em forma de software, com o objetivo de criar uma narrativa aberta. Entretanto, seus poderes de influenciar o jogo acabam aí. Ele entrega o metafórico bastão de controle narrativo aos jogadores, que se tornam os donos da voz narrativa, os controladores dos destinos da história do jogo. O autor original morre (Barthes, 1974, p.2) - e daí se fundamenta o título da Morte do Autor - para que a escrita definitiva (para o

espectador) comece. Da mesma forma, a ludonarratologia pode entender que o gamedesigner morre metaforicamente, quando o jogador toma nas mãos o controle narrativo da história.

3.10 Resumo

Este capítulo traz alguma fundamentação teórica do cinema, da transmídia e do hipertexto para iluminar certas questões narrativas do videogame. Abordamos a conexão dos elementos narrativos através de ações e consequências; a questão do formato e da linearidade; quinto, o papel das personagens; mencionamos alguns modelos de narrativas de outros media e por último, mencionamos algumas tipologias narrativas, incluindo a arquitrama e o monomito, que são freqüentemente utilizados no videogame.

Através do conceito de obra aberta, é possível começar a compreender a narrativa ambígua que videogames atuais começam a permitir, oferecendo um leque de significados potenciais, caminhos narrativos que surgem em um universo de “desordem controlada”, que o autor oferece ao jogador.

Capítulo 4. Um conhecimento arcano e esquecido: o Tabletop RPG

Segundo afirmam ludologistas, como Aarseth⁴⁰ (2012), estudo das narrativas no videogame -ou de qualquer outra área do videogame- só faz sentido se feito por pessoas que entendam o objeto: jogadores, ex-jogadores, estudiosos dos videogames. Entretanto, há um imenso corpus de conhecimento de áreas afins, prévio à própria existência do videogame, que é inegavelmente útil para o campo da ludonarratologia e que é frequentemente ignorado pelos ludologistas.

Os *sandbox* e MMORPG apresentam modelos de trama mais longos, amplos e complicados, além de formas coletivas de construção de narrativas, que promovem mudanças de formulações significativas não apenas quanto à teoria, como também a metodologias e estratégias criativas destes mesmos jogos (Falcão, 2015). Há uma modalidade lúdica extremamente influente, existente desde a década de 1960, mas não muito popular, que pode ser desdobrada para ampliar o conhecimento no campo da Ludonarratologia, os TRPGs. Neles, os jogadores podem ajustar o texto narrativo e até mesmo as regras, exercendo o papel de jogadores e de designers ao mesmo tempo (Cover, 2010), ou seja, são parcialmente autores da história que assistem. Enquanto que o gamedesign para videogames se rege sempre pela regra do *gameplay comes first* (Adams, 2013), podemos ver que a existência da Regra de Ouro, ou Regra Zero, nos TRPG que sobrepõe a história às regras lúdicas, presente desde a primeira edição do primeiro RPG, o Dungeons & Dragons (TSR, 1974).

Este capítulo também analisa os conceitos de agência e autoria em TRPG de Hammer, que lembram a relação do autor com o leitor em *Morte do Autor*, de Barthes, e mostram de maneira mais clara as camadas de autoria em um jogo no qual há uma completa agência narrativa por parte dos jogadores, para encontrar as semelhanças técnicas e diferenças conceituais de mediação narrativa entre esta forma lúdica e o videogame. Através desta base teórica, é possível traçar um paralelo narratológico com os CRPGs e entender melhor como se dá a criação da narrativa ludoeletrônica através de um diálogo entre os vários autores: jogador, game designer, narrador.

⁴⁰ Aarseth explica a sua teoria da narrativa nos videogames em aula gravada em vídeo em 2007. <https://vimeo.com/7097715>, visitado em 27 de março de 2017.

4.1 Rolando os dados

A capacidade de agência dos jogadores para influenciar a história, crucial no TRPG, ainda não é plenamente alcançada em videogames mais atuais, sendo limitada por hardware e software. Isto permite utilizar os TRPGs como modelo e fazer uma crítica mais profunda das questões de narrativa e autoria que o estudo tradicional dos videogames ainda não consegue alcançar (Cover, 2010, 283) e além disso pode oferecer uma melhor visão sobre o clássico debate entre narratologistas e ludologistas, profundamente enraizado na academia relacionada aos videogames.

A narrativa acontece nos TRPGs de forma bem diferente de outros meios de comunicação de massa. O texto no TRPG é improvisado e colaborativo, criado no momento em que é lido por Mestre e jogadores, ainda que baseado em regras pré-definidas. Por isso, está mais próximo de outras formas de expressão como o teatro, principalmente o improvisado. Enquanto interpretam, os jogadores sugerem as ações que suas personagens terão no momento em que elas devem ocorrer, e o Mestre tem o poder de julgar se elas são possíveis ou não de acordo com regras, não sendo possível prever ou antecipar o resultado das ações, ou seguir um roteiro.

Enquanto que, num hipertexto ou um texto ergódico tradicional, o jogador vai “desenrolando” os pedaços da história em uma sequência (como um livro *Choose your own adventure*, ou mesmo *Rayuela*, de Cortázar), em um TRPG, o papel do jogador não é “desenrolar até descobrir o final”, mas ajudar a criar a história através de participação ativa (Cover, 2010, Loc. No. 524). Cover defende que “os RPGs de papel e suas complexidades nos permitem criticar percepções de narrativa e autoria de maneiras que os jogos de computador estão apenas começando a permitir” (Cover, 2010, Loc. No. 283-285). Se os RPGs de papel são considerados jogos, então existem inúmeros exemplos lúdicos nos quais se criam e contam histórias: *Dungeons & Dragons*, *Vampiro: a Máscara*, *Call of Cthulhu*, *Star Wars*, *Dungeon World*. Estes ainda não são possíveis nos videogames. Ainda.

A questão que vemos surgir é a da liberdade de navegação: em um jogo de mundo aberto, o leitor é praticamente convidado a criar a sua versão da obra, num modelo de autoria terciária (Hammer, 2007), como acontece nos TRPGs, já que um Mestre de Jogo possui muito mais flexibilidade para negociar os resultados narrativos do que um computador (Cover, 2010). A capacidade humana de julgar, modificar e expandir regras é uma das razões pelas quais alguns MMORPGs costumam incluir Mestres de Jogo humanos com certa habilidade para alterar os resultados do jogo, atuando de maneira similar a um jogo de mesa (Adams, 2013a). Existe uma certa tendência em alguns jogos, como *Neverwinter Nights* e a série *Elder Scrolls* de permitir que jogadores criem scripts para aventuras dentro do mundo de jogo, funcionando basicamente como Mestres de Jogo dentro do computador. *Neverwinter Nights* inclusive chega a permitir que os jogadores editem a aventura em tempo real (Adams, 2013a).

4.1.1 Uma pequena história da influência dos RPGs nos videogames

Quando se fala nas histórias dentro dos videogames, é possível identificar uma evolução oriunda dos role-playing games⁴¹ tradicionais de lápis e papel, estes oriundos do *Dungeons & Dragons*⁴² (TSR, 1974), criado por Dave Arneson & Gary Gygax⁴³, no qual os jogadores controlam personagens individuais em um cenário de fantasia medieval ao estilo dos romances como O Senhor dos Anéis, de JRR Tolkien e Conan de Robert E. Howard⁴⁴. Hammer explica que o TRPG pode utilizar vários elementos de suporte, como livros, cartas, pontos, mapas⁴⁵, mas em seu núcleo o elemento mais importante será a história das personagens interpretadas pelos jogadores, tornando a narrativa o seu elemento essencial e diferenciador⁴⁶ (2007, p. 79).

O fator crucial da inovação do RPG é que os jogadores além de jogar *-play-* começaram a interpretar *-roleplay-* personagens, no sentido dramático da palavra (Adams, 2013a, Loc. No. 941). Existem diálogos imaginários, perguntas, desafios, pistas, histórias. O jogador de D&D pode interagir com a história do jogo de uma maneira que nenhum jogo anterior permitia. Além disso, também oferece a possibilidade de se criar uma personagem que evolui, aumenta poderes e torna-se um super-herói (ou vilão), de acordo com a superação de obstáculos (Adams, 2013a).

Tradicionalmente, as “aventuras”, como são chamadas as partidas ou sessões de jogo, possuem o formato de uma missão, visando atingir algum objetivo, derrotar um monstro ou superar um obstáculo. As aventuras de RPG costumavam ser longas, e uma série de aventuras concatenadas, com os mesmos personagens, são chamadas campanhas, que podem durar muito tempo. Algumas, como Blackmoor, começaram nos *playtests* do D&D e continuaram por mais de três décadas (Witwer, 2015). A continuidade da história é um dos elementos mais invulgares do TRPG. Os jogos não têm, necessariamente, um fim pré-definido. Talvez pela longa duração, uma boa parte dos conselhos sobre tamanho e ritmo de histórias e tramas para escritores não se apliquem em TRPGs

⁴¹ Na década de 80, videogames como *Zork* (Infocom, 1977), *Adventure* (Atari, 1980), que traziam a temática da fantasia de capa-e-espada, ou adaptações diretas do *Dungeons & Dragons* editadas pela TSR, editora à época, como *Pool of Radiance* (1988), *Curse of the Azure Bonds* (1989) e outros, começaram a trazer histórias inspiradas em jogos de RPG, ou mesmo adaptações de módulos e livros de RPG para versões em computador, como *Menzoberrazan* (1994), nas quais o jogador “interpretava” a sua personagem enquanto que o software fazia as vezes de mestre de jogo e também de manual de regras. A quantidade de jogos disponíveis baseados em mundos narrativos de D&D é extensa e continua a aumentar a cada dia. Além dele, vários outros universos narrativos foram criados especificamente para os videogames (*World of Warcraft*, *Halo*, *Tomb Raider*, etc), e outros foram adaptados de outros *media* (*Star Wars*, *Marvel*, *LotR*, *Batman*, etc).

⁴² Popularmente abreviado pela sigla D&D, e em algumas versões nos anos 80 e 90, como AD&D.

⁴³ Para saber mais sobre o TRPG e como jogar, recomendamos o artigo *What Even Is Dungeons & Dragons*, disponível em <https://medium.com/losing-an-eye/everything-i-wanted-to-say-about-dungeons-dragons-but-didnt-have-time-to-say-on-tv-9d78db878304>, visitado em 7 de julho de 2017.

⁴⁴ O trabalho de Caparica (2011) aponta que os jogos de TRPG se alimentaram de narrativas fantásticas, como Tolkien, Lovecraft e Howard, entre inúmeros outros, para criar os mundos e ambientações narrativas utilizadas nestes jogos. Depois disso, um certo nicho literário surgiu, de obras e autores que dialogam com o universo de jogos para a criação de romances, como as *Crônicas de Dragonlance*, de Margaret Weis (2003), ou mesmo *O Inimigo do Mundo* de Leonel Caldela (2006). A existência de mundos narrativos próprios criados a partir de TRPGs que ultrapassaram os limites deste jogo já é um grande sinal de sua influência.

⁴⁵ As características dos personagens são anotadas em fichas de personagem, que são uma espécie de memória permanente de seus poderes, objetos que possuem, além dos pontos de experiência, uma medida de quanto os personagens evoluem à medida em que a história prossegue. Tanto a ficha de personagem, quanto a aleatoriedade e a evolução de personagens foram transmitidas aos CRPGs, sendo característica importante até hoje, como afirma o *game designer* John Romero (in Witwer, 2015).

⁴⁶ Pode-se dizer que a grande evolução destes jogos comparados com os *wargames* (Adams, 2014) que os antecederam foi o salto da simulação de combates em massa para a interpretação de personagens individuais, o que, em termos de jogabilidade pode ser o indicio do surgimento de uma maior ênfase à representação de papéis e à narratividade, com a representação de personagens, a criação de diálogos, backgrounds e outros elementos dramáticos da narrativa ausentes dos jogos de simulação de batalhas de então.

e CRPGs⁴⁷, como sugere Adams (2013a). O ritmo de uma história de 2 horas não pode ser o mesmo de uma novela de 500 páginas, e muito menos o de um jogo que dura anos.

Segundo John Romero, game designer de um dos videogames mais influentes de sempre, *Doom* (ID Software: 1993), entre outros, todo o jogo que define suas personagens através de estatísticas é um descendente de *Dungeons & Dragons* (D&D), incluindo *Grand Theft Auto*, a série *Saints Row*, a série *Age of Empires*, e todos os jogos da *Blizzard Entertainment*, incluindo *World of Warcraft*, o maior MMORPG de todos os tempos (Witwer, 2015, Loc. No. 177). Romero inclusive vai além, afirmando que *Doom*, criado por ele e considerado o primeiro *first-person shooter* (FPS), foi inspirado no D&D. Este deu origem a um dos gêneros mais populares de videogames, com tantos outros inspirados por ele, como *Quake*, *Call of Duty*, *Halo* (Witwer, 2015, Loc. No. 192). Portanto, grande parte dos videogames modernos parecem ter em sua origem elementos e características dos TRPG.

Hoje em dia, há uma relação de simbiose entre os RPGs de mesa e os de computador, uns se retroalimentando dos outros. Mike Mearls, lead designer da 5ª edição do D&D, lançada em 2014, afirma inspirar-se em *Destiny* (Bungie, 2014) para alguns elementos do TRPG que escreve, por exemplo. Interessante também é a maneira como ele vê o *feedback* que a história dá ao *gameplay*:

*"Não se conta uma história com cut-scenes, utilizando apenas os recursos cinematográficos e jogando-os dentro do jogo. O que torna um jogo interessante e vital é a capacidade de dar escolhas ao jogador. O que Destiny faz é, ao jogar o jogo, deixar o jogador escolher e recompensá-lo com elementos do jogo"*⁴⁸.

Cover (2010) argumenta que a diferença chave entre RPGs Tabletop e de computador reside no contato social entre designer e jogador, já que o jogo de mesa dá ao jogador uma verdadeira capacidade de agência. Ao existir na imaginação dos jogadores, sem limitação⁴⁹ causada pelo meio, o TRPG oferece aos jogadores o que Hammer define como controle sobre o texto (2007 p. 73). Nos RPGs eletrônicos, as regras são implementadas pelo computador, que executa parte das atividades do mestre de jogo, com certas limitações -o computador não pode moldar ou quebrar as regras (Adams, 2013a) - e certas vantagens -a capacidade descritiva e de utilizar elementos audiovisuais do computador.

⁴⁷ Utilizamos as abreviaturas TRPGs e CRPGs com certa frequência neste capítulo, para diferenciar os RPGs Tabletop e os de Computador.

⁴⁸ <http://www.polygon.com/2015/8/19/9178637/what-the-lead-designer-of-dungeons-and-dragons-is-learning-from-destiny>, visitado em 26 de abril de 2017.

⁴⁹ Existe até um termo derogatório no universo TRPG, chamado *Railroading*,⁵¹ para definir "um estilo de narração no qual, não importando o que façam os jogadores, os eventos narrativos acontecerão de acordo com o planejado pelo mestre. Normalmente é considerado um defeito, já que demonstra falta de flexibilidade, realismo do cenário e falta de respeito às escolhas significativas dos jogadores". A existência deste tipo de gírias pode denotar que os TRPGistas não veem de maneira positiva quando o mestre do jogo tenta controlar os destinos de suas personagens, e não dá aos jogadores a capacidade de agência.

¹ <http://rpgmuseum.wikia.com/wiki/Railroading>, visitado em 25 de janeiro de 2017

4.2 RPGs focados em narração

A existência de TRPGs e classes de jogo cujo foco é muito mais na narrativa do que nas regras demonstra de maneira clara a possibilidade de que, em alguns jogos, mestre e jogador se tornem agentes ativos na criação da narrativa. A questão que a Ludologia então deve enfrentar é se um jogo intermediado por um computador pode -ou poderá com mais avanço tecnológico- permitir que o mesmo fenômeno ocorra dentro do sistema fechado de um software.

Enquanto que os primeiros jogos de TRPG eram muito mais focados em regras, ações, combate e movimento - um termo conhecido como *hack'n'slash*⁵⁰ - corta e massacra, outros TRPGs surgiram com o objetivo de criar narrativas diferentes. *Vampiro: a Máscara* (Devir: 1994), o primeiro jogo do sistema Storyteller criado por Mark Hein*Hagen, apresenta o seguinte texto:

“Vampiro é um jogo de faz-de-conta, de mentirinha, de contar história. Embora Vampiro seja um jogo, seu objetivo está mais em contar histórias que em vencer. (...) Há muito tempo atrás, antes dos filmes, da tevê, do rádio e dos livros, as pessoas costumavam contar histórias umas para as outras. (...) Não mais contamos histórias - nós as ouvimos. Sentamo-nos passivamente e deixamos que nos tomem no colo e nos levem para o mundo que nos é descrito, para a percepção de realidade adotada por outros narradores. (...) Contar histórias faz parte de nossa natureza e exerce uma influência que não pode ser negada”.

(*Vampiro: a Máscara*, 2a ed. brasileira. p. 21-22)

Ambientado em um “universo punk-gótico”, *Vampiro* definia-se como um jogo de horror pessoal, no qual os jogadores interpretariam uma história dramática, de queda e, em raríssimas vezes, redenção. O objetivo do jogo era que jogadores e mestre criassem a sua história, mostrado explicitamente no nome do sistema -Storyteller-, e a terminologia tradicional de TRPG, modificada: Campanha era Crônica, Mestre de Jogo era Narrador, Aventura era História, etc. A natureza híbrida e nova do TRPG criou intensos debates, principalmente na internet, sobre a maneira correta de se jogar RPG entre os jogadores. Podemos citar o Modelo Tríplice (*Threefold model*), de 1997.⁵¹ Segundo este modelo, o estilo de jogo de cada grupo de TRPG é negociado entre os jogadores, e nenhum deles está “mais correto” que o outro. Assim, caberia a cada grupo decidir as facetas do jogo: o modo como seria jogado, como os cenários são criados, que tipo de comportamento e ações são permitidas, entre outros. O modelo divide os estilos de jogo em três categorias: Drama, Jogo e Simulação, de modo a classificar, de uma maneira generalista, se cada grupo prefere um estilo de jogo que valorize a narrativa, os desafios e elementos de gameplay ou a simulação de uma realidade alternativa através da imaginação.

É possível encontrar um paralelo deste modelo -e de outros modelos similares- no estudo da Ludologia, como por exemplo a taxonomia de tipos de jogadores de Bartle⁵² (*in* Salen & Zimmerman, 2004, p. 5), que inicialmente era dirigido para MUDs e MMORPGs. O modelo de Bartle dividia jogadores em em naipes de baralho: Matadores (paus), os que preferem superar ou matar

⁵⁰ https://pt.wikipedia.org/wiki/Hack_and_slash, visitado em 28 de março de 2017.

⁵¹ Surgido no fórum online rec.games.frp.advocacy, criado por Mary Kuhner. Mais informações sobre o modelo e suas origens podem ser encontradas em <http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/>, visitado em 29 de março de 2017.

⁵² O artigo original pode ser encontrado na página do próprio Bartle: <http://mud.co.uk/richard/hclds.htm>, visitado em 29 de março de 2017.

outros jogadores; Socializadores (copas), os que preferem interagir com outros jogadores; Atuantes (ouros), os que preferem agir no mundo; e Exploradores (espadas), os que preferem descobrir o mundo do jogo (Adams, 2013a, Loc. No. 11328). Para Bartle, uma comunidade multijogador deveria ter um certo equilíbrio entre os quatro tipos em sua população de jogadores para manter-se por um longo tempo.

4.3 A Regra de Ouro do RPG

É importante mencionar a famosa “Regra de Ouro⁵³” ou “Regra Zero”, surgida já no primeiro RPG. Citamos literalmente a definição do *Blue Book*, a primeira edição do D&D:

“Estas regras foram criadas como linhas-guia. Nenhum Mestre de Jogo coordena as suas *dungeons* da mesma maneira, como qualquer jogador que aprendeu a jogar com um grupo e foi jogar com outro pode facilmente comprovar. Com certeza encontrará situações que não estão cobertas por estas regras. Improvise. Concedem com a probabilidade de um evento acontecer e converta-a em uma jogada de dados - role o número e veja o que acontece! O jogo deve ser divertido e as regras modificadas se os jogadores quiserem. Não hesite em inventar, criar e experimentar novas ideias. A imaginação é a chave para um bom jogo. Divirta-se!” (D&D, 1a edição, p. 40⁵⁴).

Ao dar a liberdade aos jogadores para modificar e experimentar as regras de acordo com os acontecimentos de cada sessão de jogo, a primeira edição do *Dungeons & Dragons* quebra um paradigma lúdico: a imposição de regras é fundamental na definição do conceito jogo para muitos autores. No TRPG, rompe-se a já citada regra do “*gameplay comes first*”.

Em *Rules of Play* (2004), Salem & Zimmerman apresentam um gráfico no qual podemos ver várias definições para jogo de diversos acadêmicos, estudiosos e *game designers*, algumas das quais parecem recusar o TRPG:

⁵³ Para uma referência da mentalidade dos autores de D&D à época da primeira edição, com relação à flexibilização das regras, recomendamos o artigo <http://dmdavid.com/tag/how-psionics-accommodated-dds-critics/>, visitado em 27 de agosto de 2017.

⁵⁴ “These rules are intended as guidelines. No two Dungeon Masters run their dungeons quite the same way, as anyone who has learned the game with one group and then transferred to another can easily attest. You are sure to encounter situations not covered by these rules. Improvise. Agree on a probability that an event will occur and convert it into a die roll – roll the number and see what happens! The game is intended to be fun and the rules modified if the players desire. Do not hesitate to invent, create and experiment with new ideas. Imagination is the key to a good game. Enjoy!” (tradução nossa)

Elements of a game definition	Parlett	Abt	Huizinga	Caillois	Suits	Crawford	Costikyan	Avedon Sutton-Smith
Proceeds according to rules that limit players	√	√	√	√	√	√		√
Conflict or contest	√					√		√
Goal-oriented/outcome-oriented	√	√			√		√	√
Activity, process, or event		√			√			√
Involves decision-making		√				√	√	
Not serious and Absorbing			√					
Never associated with material gain			√	√				
Artificial/Safe/Outside ordinary life			√	√		√		
Creates special social groups			√					
Voluntary				√	√			√
Uncertain				√				
Make-believe/Representational				√		√		
Inefficient					√			
System of parts/Resources and Tokens						√	√	
A form of art							√	

Tabela I: Definição de videogame segundo vários autores (Salem & Zimmerman, 2004)

Em todas as definições, exceto a de Costikyan, ele próprio game designer e autor de TRPG, a existência de regras inalteráveis, constitucionais, absolutas, que limitam os jogadores é uma questão fundamental. A flexibilização das regras em favor da narrativa é crucial para os TRPGs desde o D&D, e a existência da Regra Zero, ou Regra de Ouro, é a prova disso.

Na imensa maioria dos TRPGs, existe alguma menção à Regra de Ouro,⁵⁵ na qual é especificado que o Mestre de Jogo tem poder para quebrar qualquer outra regra, sendo árbitro final de qualquer decisão.

*“Lembre-se que no fundo há apenas uma regra real em **Vampiro**: não há regras. Você deve adaptar este jogo de acordo com a sua necessidade - se as regras o atrapalharem, então ignore-as ou mude-as. No fim, a verdadeira complexidade e beleza do mundo real não pode ser captada por regras; é preciso narrativa e imaginação para fazer isso. Na verdade, essas regras são mais orientações que propriamente regras, e você tem total liberdade para usar, abusar, ignorar e mudá-las de acordo com a sua vontade.”*
(**Vampiro: a Máscara, 1994, 2a edição brasileira, p. 79**)

Por isso, nos RPGs de papel é comum entender que o Mestre de Jogo é todo-poderoso. No CRPG, este papel é dado à máquina: tudo o que acontece no ecrã é controlado por ela, simplesmente porque ela não possui autonomia para fugir do código de programação do jogo que a rege.

⁵⁵ https://1d4chan.org/wiki/Rule_Zero, visitado em 25 de janeiro de 2017

4.4 A negociação de autoria entre jogadores e game designers

A questão da autoria nos jogos de TRPG é complexa. Entretanto, a maneira como diferentes TRPGs definem os papéis autorais, principalmente os do mestre de jogo pode nos dar pistas para entender que existem diferentes paradigmas da relação e da negociação entre os jogadores e mestre para construir uma narrativa neste tipo de jogo. Desde a origem, os TRPGs não se tratavam de uma narração unidirecional, mas em um jogo de criar uma narrativa colaborativa (Witwer, 2015, Loc. No. 1457). Tanto os mestres quanto os jogadores podem - e devem - dar a sua contribuição para a criação da história final. Recriar a sensação de que a história pertence ao DM e aos jogadores é uma motivação de vários videogame designers, principalmente de alguns gêneros específicos, como FPS, adventure e CRPG. Conseguir tornar os jogadores participantes ativos na criação da história é um a espécie de Santo Graal do game design, sustenta Warren Spector, game designer de *Deus Ex* (Eidos, 2000).⁵⁶

Hammer divide a autoria em um jogo de TRPG em 3 níveis, de acordo com os papéis criativos executados. O jogo -e as histórias do TRPG- não estão contidos nos livros, mas são inscritos no momento em que são criados, ou, como define Caparica:

“um livro de RPG consiste fundamentalmente de uma descrição estruturada de um cronotopo para criar histórias, um compêndio de detalhes e informações que servirão de insumo para que deles se construam aventuras em jogo. Um livro de RPG pode, opcionalmente, trazer seu próprio sistema de regras em suas páginas, ou então adotar um que já exista” (2011, p. 17). É preciso avaliar cada nível de autoria dos jogadores participantes para poder entender como essa colaboração acontece, de maneira negociada, já que a história criada pelo jogo é improvisada a cada sessão (2007, p. 80). De acordo com essa definição, o criador do jogo, ou sistema de regras, e o criador da ambientação, ou mundo narrativo, são autores primários.”

Um livro ou manual de TRPG normalmente consiste em um sistema de regras e, por vezes, uma ambientação. Este é a descrição do mundo narrativo, o universo lúdico onde ocorrerão as histórias. O sistema de regras é a parte sistemática que define o que é possível acontecer ou não dentro do universo do jogo, dando coerência e estabilidade às decisões dos jogadores e mestres, normalmente em forma de abstrações matemáticas e lances de dados. (Caparica, 2011, p.15). O autor do sistema de regras do TRPG é o *game designer*. O autor da ambientação pode ser o *game designer* também, ou, no caso de jogos inspirados em outros universos narrativos, os autores do mundo narrativo no qual o jogo está ambientado. O *Dungeon Master* - que podemos classificar como o autor secundário do TRPG - seria o árbitro (Dungeons & Dragons, 1a edição, 1974, p. 5), descreveria os cenários, explicaria as regras e principalmente decidiria os conflitos entre jogadores e NPCs. O universo narrativo do jogo está limitado à imaginação do DM (D&D, 1a edição, p. 39) e, portanto, o “círculo mágico” estaria contido dentro das decisões narrativas deste jogador especial, que criaria o mundo no qual as personagens dos jogadores viveriam as aventuras.

⁵⁶

http://www.gamasutra.com/view/news/292889/Warren_Spector_traces_Deus_Exs_development_back_to_a_game_of_D_D.php, visitada em 26 de abril de 2017.

Fica explícito na definição do RPG o papel de criadores da história dos autores terciários, os jogadores. Quando os manuais de regra definem as “ações de improviso”, estas são limitadas apenas pela imaginação dos jogadores, sob o julgamento do mestre de jogo (*Dungeons & Dragons Players' Guide*, 5a ed, 2014, p. 193). Assim, assumem que os jogadores possuem uma capacidade de agência textual limitada apenas pela própria imaginação, ou seja, que eles podem imaginar resultados e possibilidades únicas e influenciar o desenrolar da história.

Adams (2013b, p.21) também realça que o papel do participante em uma história interativa eletrônica é tripartido: como ator, audiência e intérprete. Adams define a questão da autoria em CRPGs admitindo que o jogador pode contribuir para a história e é criador da própria experiência no jogo, dentro dos parâmetros estabelecidos pelo designer (2013b, p.102), ou seja, que o jogador em um jogo de computador não é um realizador ou diretor, mas o personagem principal. Não possui onisciência ou onipotência, mas experimenta a história da personagem como se fosse público, como performer e como personagem (2013b, p.114). Da mesma maneira, para Adams (2013b, p.102), o designer de um CRPG funciona como um *Dungeon Master* - pode passar horas criando o mundo do jogo, mas as suas contribuições mais importantes acontecerão durante o jogo, facilitando a experiência do jogador.

Em um TRPG, os diálogos são inventados pelo mestre de jogo e pelo jogador. Somente este fator já seria suficiente para atribuir ao jogador uma certa parcela de autoria da narrativa final de um jogo. Em um videogame, ainda não é tecnicamente possível fazê-lo. Porém uma leitura sutil poderia identificar intenções do jogador/personagem, assim como a sua capacidade última de decidir a sequência da narração, ou seja, seu poder de decisão sobre a trama. Do mesmo modo que Chatman (1980, p. 16) define os vários papéis do emissor e receptor de uma narrativa temporal, separando autor e narrador, é possível vislumbrar o jogador “narrando” a história para si mesmo.

Ao analisar as definições propostas por Hammer para os TRPGs, pode-se encontrar uma similaridade com os papéis desempenhados pelos autores e espectadores de uma obra aberta e também com os designers e jogadores de um videogame. A criação primária, feita pelos game designers ou de maneira caseira pelo mestre de jogo, corresponderia ao autor original de uma obra aberta, ou o *game designer* ou empresa desenvolvedora dos jogos. A criação do texto secundário seria feita pelo intérprete, ou pela máquina que executa o software de acordo com as regras pré-programadas, e a criação terciária seria feita pelo *interactor*, segundo a definição de Murray, ou o *scriptor* de Barthes - são estes autores os responsáveis pela criação da escrita definitiva (para eles) da narrativa daquela sessão de jogo específica.

Nível de escrita	No TRPG	No videogame	Na Obra Aberta	Definição
Primário	Game designer ou Mestre de Jogo (autor do jogo, do módulo)	Gamedesigner	Autor da obra	Criação das regras e do cenário (mundo de jogo).
Secundário	Mestre de Jogo	Computador	Intérprete	Criação de um cenário específico (aventura, encontro).
Terciário	Mestre de Jogo + Jogadores	Jogador	Espectador criativo	Definição específica dos acontecimentos durante o encontro.

Tabela II: Associação conceitual entre obra aberta e nível de escrita segundo Hammer

4.5 Resumo

Neste capítulo, vimos que, nos TRPGs, o jogador assume papéis múltiplos: intérprete, plateia, também potencialmente autor. Assim, pode-se ver o jogo como um playground no qual ele pode criar suas próprias histórias, que podem fugir da narrativa inicialmente planejada pelos autores originais. Em um TRPG e nos atuais RPGs open world, os *game designers*

“oferecem ao usuário, em suma, uma obra por acabar: não sabe exatamente de que modo a obra será levada a término, mas sabe que a obra levada a término será, apesar de tudo, a sua obra, e não outra.”
Umberto Eco (1992, p. 31).

Enquanto que os videogames tentam com relativo sucesso alcançar um grau de agência narrativa entre o jogador -ou jogadores- e a máquina, os Tabletop RPGs já há muito tempo que concretizaram esse objetivo. Nos TRPGs, os jogadores, sentados à mesa, também podem assumir papéis de game designer, de agentes criadores da história, como concluiu Cover (2010).

Capítulo 5. *The Elder Scrolls V: Skyrim*

“O que é melhor - nascer bom, ou superar a sua natureza maligna por conta de grande sacrifício?”

Paarthurnax⁵⁷, dragão personagem de uma das missões de *ESV: Skyrim*

Neste capítulo, investigamos o jogo sandbox *Elder Scrolls V: Skyrim*, doravante abreviado para *ESV*. Analisaremos a criação de personagem, a liberdade criativa dos jogadores, os tipos de tramas do jogo, as diferentes histórias presentes no mundo de *ESV*. Também quais são as consequências destas escolhas dos *gamedesigners*: as personagens influem, de certa forma, na narrativa, nos tipos de aventuras que podem ser feitas. Utilizamos alguns exemplos recolhidos das entrevistas para ilustrar a liberdade diegética dos jogadores.

O capítulo está dividido em quatro partes. Primeiro explicamos as características gerais do jogo e mencionamos alguns jogos similares. Depois, analisaremos o papel do protagonista na criação da história, que cabe ao jogador. Em seguida, procuraremos identificar as tramas que estão incluídas dentro do software e como elas se encaixam nos modelos de Léo Falcão. Na sequência, apresentamos um dos maiores conflitos narrativos que este jogo em específico têm: a falta de um final determinado. Este fator também é uma das grandes semelhanças que *Skyrim* tem com os TRPGs.

5.1 Um passeio por Tamriel

Lançado em 2011 pela Bethesda, *Elder Scrolls V: Skyrim* é categorizado como um CRPG⁵⁸ de ação. Nos CRPGs, cabe ao jogador controlar uma ou mais personagens através de um mundo virtual fictício, interagindo com personagens controlados pela máquina e superando os desafios propostos. Tradicionalmente, em jogos similares, encontramos algumas fórmulas narrativas repetidas, como o grande vilão que vai destruir o mundo, uma profecia que escolhe o protagonista como o salvador da pátria, a busca por artefatos místicos que o ajudam na história, etc. Conceitualmente, jogos *sandbox* como *Skyrim*, e também os MMORPG, estão mais próximos da dinâmica narrativa de um RPG de mesa do que de uma narrativa linear cinematográfica.

Desde uma perspectiva lúdica, jogos possuem regras, desafios e uma condição de vitória (Adams 2013a, Schell, 2008). No caso dos CRPGs, esta condição de vitória costuma ser associada ao trajeto da jornada do herói da Arquitrama (Falcão, 2015). Ou seja, o protagonista ou grupo de protagonistas enfrentam vários inimigos, e após derrotá-los conseguem transformar-se em heróis e salvar o mundo. O final da história é também o final do jogo. A vitória do protagonista contra seu adversário também é a vitória do jogador. Em *ESV*, ele possui uma liberdade ampla de escolha, o que sugere a necessidade de novas definições para entender a sua função na história. Não

⁵⁷ “What is better - to be born good, or to overcome your evil nature through great effort?” (Tradução nossa)

⁵⁸ Para mais informações sobre CRPGs, recomendamos o The CRPG Book Project, disponível em <https://crpgbook.wordpress.com/>, visitado em 26 de abril de 2017.

falamos aqui de um jogo no qual o jogador assiste passivamente, mas que ativamente altera, modifica, até mesmo cria. A sua participação vai além de conceitos de autoria e audiência tradicionais.

Durante as entrevistas, os jogadores citaram alguns jogos que consideram similares, em respostas livres. Encontramos alguns jogos semelhantes por tipo de jogo (sandbox RPG de ação), como *Fallout*, e outros pelo estilo da história, como *Witcher* (fantasia medieval). Entre estes, os outros jogos da franquia *Elder Scrolls: Oblivion, Morrowind, Daggerfall*; *Witcher*, uma série de CRPGs de fantasia, e a série *Fallout*, do mesmo desenvolvedor, ambientada em um cenário futurístico.

Contagem de jogos similares mencionados

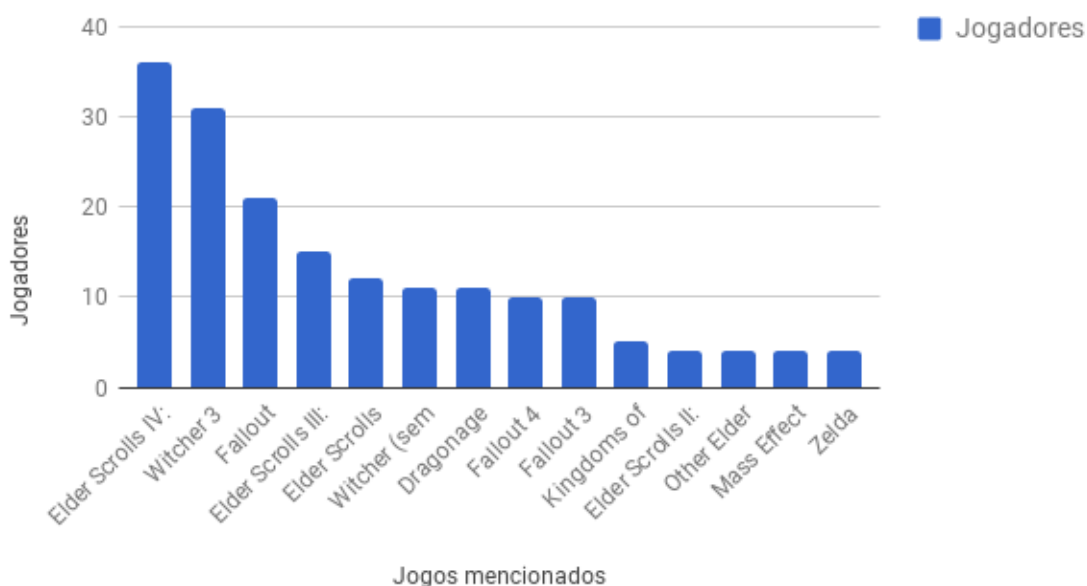


Gráfico VIII: Jogos similares a Skyrim

De uma maneira geral, as histórias em CRPGs costumam acontecer em mundos que são explorados de maneira virtual, no qual episódios de uma história confeccionada pelos designers acontece em determinados espaços. Os criadores do jogo são responsáveis por montar o cenário e criar elementos de consequências narrativas que são acionados de acordo com ações disponíveis para a(s) personagem(s) do jogador, que vai desenrolando assim a trama narrativa proposta (Adams, 2014).

Skyrim, assim como alguns jogos *open world*, liberta o jogador da obrigação de seguir uma trama única. Oferece uma narrativa líquida, na qual as sequências, caminhos e objetivos são fluidos. O processo de criação da história neste jogo é feita através da combinação de múltiplos elementos narrativos. Esta combinação é feita através da agência do jogador, ao combinar e recombinar sequências diegéticas, em um processo contínuo. Como experimentador do mundo virtual, cabe ao jogador navegar pelo labirinto do caos ordenado, conforme explica Gasi (2017, p. 70), ordenando e depois construindo relações significativas para as histórias que cria.



Imagem I: Mapa de Tamriel, dividido pelas províncias em que decorrem os jogos da série *Elder Scrolls*

O espaço geográfico do mundo virtual apresenta o norte do continente do mundo de *Nirn*, chamado *Skyrim*, que é composto por cinco cidades maiores (*holds*), 4 cidades menores e 7 vilas, além de fortalezas, masmorras, castelos, cavernas, ruínas, rios, montanhas, templos e muitos outros lugares nos quais o avatar pode se aventurar e desenvolver a sua história. O jogador pode explorar a grande maioria do mundo livremente, sem interrupções, níveis ou barreiras relacionadas à história. O desenvolvimento do nível de desafio do mundo ocorre de acordo com o personagem: os inimigos, aliados e desafios se adaptam ao nível que o personagem tem, que evolui conforme vai superando obstáculos. Assim, o jogo não faz restrições geográficas, em função de níveis de dificuldade. Ao invés de passar por fases fáceis e depois ir para as difíceis, os inimigos se adaptam à história criada pelo jogador. Em outros CRPGs, como *Assassins' Creed*, é comum a existência de “áreas bloqueadas”, as quais só são acessíveis depois que o personagem alcança um determinado tipo de poder ou certo item. Desta forma, não existe o *railroading* comum em outros jogos, que impõe uma sequência de lugares que precisam ser visitados em determinada ordem, como um labirinto a ser escapado.



Imagem II: Mapa da província de *Skyrim*, com seus pontos principais

Ao jogar *Skyrim*, o jogador pode encontrar animais e NPCs hostis de maneira aleatória, assim como vários eventos que não possuem uma ordem pré-determinada. Logo no início, pode ir a qualquer uma das cidades, dialogar com personagens e desenvolver sua história, criando amigos e inimigos.

5.2 Um mundo em busca de um protagonista.

“Todo drama é conflito. Sem conflito não há ação; sem ação, não há personagem; sem personagem, não há história; sem história, não há guião.”

Syd Field (2007, Loc. No. 523)

Sobre a relação personagens e história, Chatman (1980, p. 56) apresenta um argumento interessante para entendermos as tramas dinâmicas dos videogames. Segundo ele, tanto Aristóteles quanto os formalistas, e alguns estruturalistas costumam subordinar os personagens ao plot, ou seja, que dentro de uma história, o personagem é definido por suas ações. No cinema, as escolhas das personagens são feitas com o objetivo de maximizar o efeito narrativo da trama. McKee (2010, Loc. No. 4012) explica que devem ser entre desejos positivos e negativos de igual valor, não necessariamente maniqueístas, no âmbito da dicotomia certo/errado, para que o resultado desta escolha demonstre um pouco mais sobre os valores da personagem.

Ao tentar criar uma Teoria Aberta do Personagem (1980, p. 59), Chatman define tratar os personagens como entidades autônomas, e não somente elementos da trama. Personagens autônomos são mais comuns em universos narrativos transmídia, nos quais sua presença acontece

de maneira recorrente. Para Adams, ter personagens mais profundos, tridimensionais na terminologia do cinema, seriam benéficos para a indústria dos jogos. Histórias que apresentem dilemas morais e questões sobre a natureza humana, como *The Longest Journey* e *Planescape: Torment* melhorariam a percepção do meio videogame como arte séria (Adams, 2013a, Loc. No. 4736). Sustenta ainda que um bom personagem é a parte mais valiosa da propriedade intelectual de um videogame (Adams, 2013a, Loc. No. 4327).

Skyrim permite dois modos de visualização, permitindo controlar a personagem protagonista em primeira e em terceira pessoa. Como a maioria dos CRPGs, é uma mídia baseada na protagonização (Gasi, 2016, p. 40), na qual o jogador interpreta a personagem, vendo-a como a sua personificação dentro do universo diégético. O protagonista é um avatar do jogador, e como aponta Gasi, há uma forte vinculação da pessoa que controla a personagem virtual, nomeadamente no momento em que começa a chamar a personagem de eu (2016, p. 40). O avatar, cujas características físicas são decididas pelo próprio jogador, é o que Gasi chama de estar-ciborgue, a virtualização do eu, o duplo do jogador que existe dentro do mundo virtual narrativo (2016, p. 64).

5.2.1 Criação de personagens: Profissões, habilidades e poderes

Em *Skyrim*, os jogadores têm uma ampla gama de possibilidades para criar personagens diferentes, e estas escolhas podem influenciar a maneira como estes interagem com o mundo. Enquanto que a raça é escolhida logo no início, a profissão e as habilidades são desenvolvidas conforme o jogador progride durante a história. Todo avatar do jogador é um *Dragonborn*, uma característica mística que significa que ele pode utilizar o poder dos dragões. Entretanto, outras características como raça, classe -entre outras- podem influenciar a narrativa, e estas só dependem das decisões do jogador.



Imagem III: Customização da personagem principal

Um dos inquiridos definiu a liberdade criativa ao criar os personagens afirmando que:

“meu tipo favorito de playthrough envolve criar um personagem com um objetivo específico, que ele tem que atingir ao tornar-se mais forte e se aventurar pelo mundo. Gosto do conceito de ir do nada à riqueza, ganhando novas habilidades e lentamente tornar-me um deus. Quando alcanço a divindade, normalmente recomeço o jogo.”

Este tipo de criação imaginária da história por parte do jogador é o que Gasi (2016, p. 46) chama de devaneio. O objetivo narrativo não é estabelecido pelo *gamedesigner*, mas feito mentalmente pelo jogador, estabelecendo uma outra realidade para a experiência que vive, através de uma espécie de “sonhar consciente”, no qual a imaginação rompe com o concreto da realidade. Não há nada no jogo que obrigue o jogador a ser um mago em busca de poderes malignos ou um lobisomem assassino.

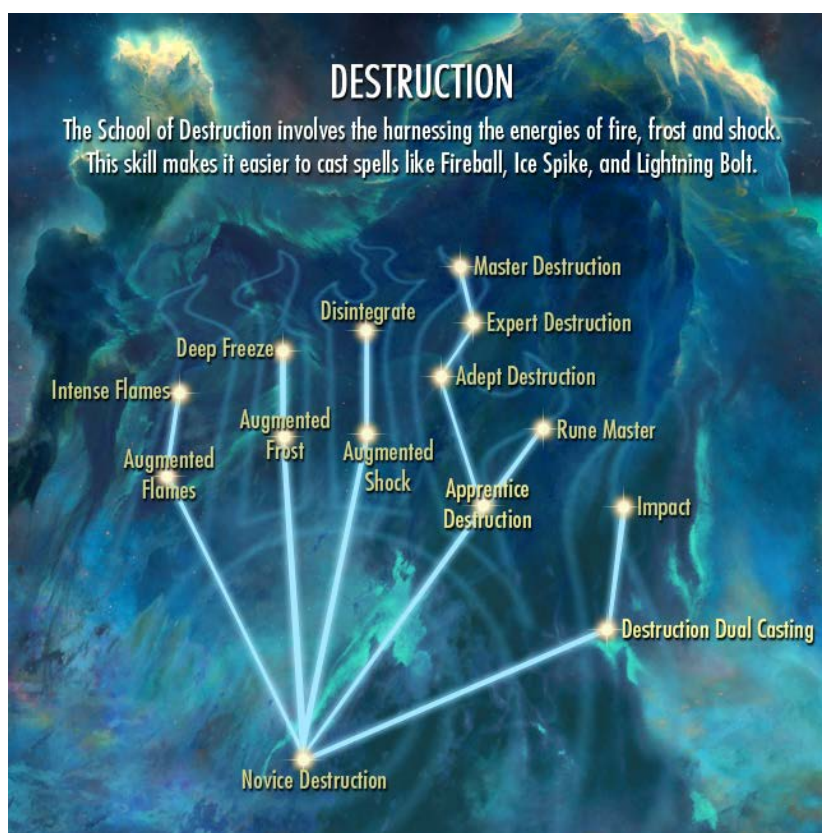


Imagem IV: Caminho de evolução do poder mágico de destruição

Desde *Dungeons & Dragons* que o conflito também serve como fator chave para o crescimento da personagem. Nos TRPGs tradicionais, os pontos de experiência (XP) eram dados às personagens à medida que derrotavam monstros, conforme a dificuldade enfrentada. Com esses pontos, as personagens evoluem, ganhando níveis de poder. McKee (2010, Loc. No. 4849) ressalta a importância da “sensação de progresso” em uma história, explicando que a percepção da evolução da personagem também motiva aumentar os níveis de ação, a sensação de perigo, e a conexão entre os eventos da trama.

Características principais dos personagens protagonistas

Raça: existem 10 raças disponíveis para os jogadores no universo de ESV: Atmer (elfos altos), Argonians (homens-lagarto), Bosmer (elfo das florestas), Breton (humanos da província de High Rock), Dunmer (elfos negros), Imperials (humanos brancos de cabelos escuros, naturais de Cyrodiil), Khajit (homens-gato), Nord (humanos loiros, nativos de Skyrim), Orsimer (orcs) e Redguards (humanos de pele escura, naturais de Hammerfell). Cada uma dessas raças dá vantagens e dESVantagens em termos de gameplay, com bônus para determinadas ações ou imunidades a certos tipos de danos -fogo, gelo, magia, etc. Para alguns jogadores, é indiferente em termos narrativos escolher uma personagem, enquanto que outros utilizam como fonte de devaneio. Por exemplo este inquirido que criou uma personagem Argonian:

“Ser um réptil de sangue frio, roubando todas as armaduras de couro e peles para se proteger em áreas mais frias. Encontrar locais mais quentes e ficar a descansar em uma pedra, como um lagarto faria. Caçar um veado com arco para comê-lo, sentar em uma mesa antes de ir ao menu de jogo para utilizar as comidas. São opções, não necessidades. O jogo me dá a opção de fazer isso, se eu quiser.”



Imagem V: Diálogo com uma NPC argonian

A nacionalidade da personagem é parte da trama da Guerra Civil: os habitantes da província de *Skyrim* -conhecidos por StormCloaks, a grande maioria de raça Nord- estão em guerra com os Imperials. O jogador em um certo ponto da trama tem que escolher um lado, se seguir a questline, porém alguns jogadores decidem manter esta decisão ao longo do jogo, ao escolher um lado na trama da Guerra Civil e permanecer fiel à sua pátria imaginária. Um dos inquiridos comentou da seguinte forma as suas ações:

“Gosto de criar histórias na minha cabeça. Ao completar a quest Mage’s College, fui atacar a fortaleza Fellglow Keep, encontrei uma luta entre Imperials e Stormcloaks. Eu era um Stormcloak então os ajudei no combate. Logo depois, eles me viram ser atingido

por uma bola de fogo que veio de Fellglow, então vieram ajudar-me. Adorei, porque era como se a minha facção viesse em minha ajuda -interpretei como a ajuda que Gray-Mane enviou para resgatar Thorald da Northwatch.”

- Jogador, ao responder sua aventura favorita

Além de um exemplo consciente de um devaneio criado pelo jogador, temos neste caso um exemplo de história criada aleatoriamente pela máquina. Os encontros de grupos de Imperials e *Stormcloaks* são gerados aleatoriamente, e como o jogador resolveu entrar naquela briga, o sistema reconheceu-o como aliado dos *Stormcloaks*. Estes, ao invés de simplesmente desaparecer depois da luta, continuaram na área. Quando o segundo combate -contra os defensores do forte de Fellglow- começou, os *Stormcloaks* perto o ajudaram. Uma coincidência que, para o jogador, gerou um exemplo memorável de aventura.

Sexo: A escolha do sexo no início do jogo não influencia em nada as habilidades da personagem, porém pode alterar a maneira como alguns NPCs o tratam, e existe uma habilidade de negociação chamada *Allure* que oferece um bônus de 10% nos preços ao negociar com vendedores do sexo oposto. É possível seduzir NPCs. Uma quest envolve criar um amuleto e pedir NPCs favoráveis em casamento, e esta possibilidade não está restrita ao sexo oposto.

Profissão: as habilidades de interação com o jogo são divididas em três tipos: mágicas, de combate e de furtividade -*stealth*-, e cada um desses tipos possui 6 modalidades distintas. Estas permitem interagir com os objetos e pessoas do jogo, tanto para vencer inimigos em combate quanto para criar objetos, manipular pessoas, etc. As de mágica são as seis escolas de magia -alteração, conjuração, destruição, encantamento, ilusão e restauração; as de combate são tiro com arco, bloqueio, armadura pesada, combate com uma mão, combate com duas mãos e ferraria. As de furtividade são alquimia, armadura leve, abrir fechaduras, roubar bolsos, esgueirar-se e fala. Não existe uma classe definida, como na maioria dos RPGs tradicionais, assim, os jogadores podem evoluir em cada uma das profissões conforme as utiliza. Por exemplo, se só utiliza mágicas para resolver seus problemas, ganha mais pontos nestas habilidades. Porém nada o impede de evoluir nos três caminhos ao mesmo tempo, ou com a mesma personagem. Foi assim que um inquirido resumiu o seu playthrough favorito:

“Fiz o maior assassino/ladrão khajiit, que usa adagas e veneno para matar. Ele usa magia de ilusão para disfarçar-se, infiltrar-se e matar as vítimas.”

Além disso, é possível que o avatar contraia as doenças míticas licantropia ou vampirismo, causadas por determinadas missões. Elas causam certas desvantagens, mas também alguns poderes, oferecendo outra maneira de evoluir a personagem. Algumas dessas histórias podem envolver temas mais adultos, como seres demoníacos e assassinatos a sangue frio.

5.3.2 Relações com outros personagens NPCs:

“Skyrim é lar de gigantes, lagartos voadores e homens-gato de duas pernas, e você se surpreende comigo? Sim. Eu acabei de falar. E continuo a fazê-lo.”
Barbas⁵⁹, o cachorro falante de Skyrim

⁵⁹ “Skyrim is now host to giant, flying lizards and two-legged cat-men, and you're surprised by me? Yes. I just talked. And am continuing to do so.” (Tradução nossa)

Um elemento narrativo importante é a relação do protagonista com os NPCs. Tradicionalmente, os NPCs em videogames são os típicos coadjuvantes de uma narrativa, servem para dar suporte ao desenvolvimento da história principal, e além dos personagens mais comuns, como inimigos, monstros e adversários, *Skyrim* possui alguns papéis especiais. Este mundo é povoado por centenas de NPCs, com objetivos, relações e rotinas próprios.

Alguns são coadjuvantes de tramas específicas -e inclusive não podem ser mortos até que as *quests* sejam resolvidas- enquanto outros não têm necessariamente uma função narrativa dentro de *quests*. Alguns NPCs podem enviar o protagonista em missões de resgate, outros podem pedir ajuda para resgatar um familiar, matar um inimigo ou entregar uma mensagem. Os NPCs seguem certas rotinas, dormindo à noite, podendo ser encontrados frequentemente em lugares específicos ou andando de um lugar para outro.

Alguns NPCs existem para criar relações dramáticas com o avatar, mas estas são satélites, não essenciais para a trama principal. Estas pequenas histórias estão espalhadas no mundo diegético, enriquecendo a experiência. Por exemplo, existe uma missão na trama *Dark Brotherhood*, na qual o avatar é incumbido de matar um homem e, opcionalmente, uma mulher chamada *Nilsine Shatter-Shield*. Esta missão só surge se, antes disso, o avatar souber que a irmã dela fora assassinada por um maníaco que se encontra à solta. Caso o jogador, ao explorar a cidade futuramente, encontre a casa da família *Shatter-Shield*, descobrirá que a mãe da mulher que assassinou comete suicídio após a morte da segunda filha. Este episódio foge do tropo de heroísmo típico dos CRPGs, e além disso demonstra ao jogador que o caminho da guilda dos assassinos gera consequências malignas. São poucos os videogames que buscam causar remorso nas ações de um jogador, mas este episódio é exemplar desta tragédia. É possível encontrar longas discussões sobre remorsos e consequências deste e de outros atos em fóruns do jogo⁶⁰.

No aspecto da função tipológica dos coadjuvantes na narrativa, a diferença entre *Skyrim* e outros jogos, como o *Prince of Persia* analisado por Falcão é que *Skyrim* permite que vários NPCs diferentes exerçam um determinado arquétipo narrativo. Enquanto que em *Prince of Persia* Falcão realça que Elika é a aliada que acompanha o avatar do Prince, em *Skyrim*, existem 45 personagens *-followers-* que podem acompanhar o protagonista. Estes estão distribuídos em todo o mundo do jogo, e entram na aventura depois de certos acontecimentos. Alguns deles são obrigatórios para determinadas partes da história -por exemplo, *Serana*, a vampira da trama *Dawnguard-* mas nenhum deles acompanha obrigatoriamente o protagonista durante todo o jogo.

Esta aleatoriedade pode gerar pequenas histórias dentro do *playthrough* que o jogador pode dar valor simbólico. Por exemplo, Adrienne Avenicci trabalha em uma ferraria na entrada da cidade de *Whiterun*, e é bem comum encontrá-la vendendo armas e objetos de metal na porta da cidade. A volta dos dragões fez com que estes surjam aleatoriamente em quaisquer parte do jogo, e o jogador pode ou não enfrentá-los. Às vezes, os NPCs próximos também o combatem, e quando isto

⁶⁰ Discussão de jogadores sobre como se sentiram ao matar Nilsine Shattershield no wiki de Elder Scrolls. <http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Thread:444744>, visitado em 18 de agosto de 2017.

acontece em uma cidade densamente povoada, pode gerar várias histórias não planejadas. Um dos inquiridos fez este relato ao responder qual foi sua aventura favorita:

“Houve uma vez que um dragão desceu em Whiterun e Adrienne Avenicci enfrentou-o desarmada. Ela obviamente morreu. Eu fiquei muito triste, ela estava sempre ali para me receber quando ia a Whiterun. Não pude suportar não tê-la ali viva e tive que começar um jogo novo.”

Se fosse uma série de televisão, a morte da ferreira de *Whiterun* não seria considerada importante. Na história, ela é apenas uma coadjuvante com um dos menores papéis, mas neste *playthrough* específico, o jogador provavelmente utilizava a cidade como base e a via com frequência. Em fóruns online, encontramos muitos exemplos de apego emocional a NPCs coadjuvantes, como *Lydia*⁶¹, uma *housecarl* que é frequentemente utilizada como acompanhante e que alguns jogadores a tomam como par romântico ou que morre em situações absurdas, ou a menina *Braith*⁶², que faz *bullying* às outras crianças de *Whiterun* e alguns jogadores descobrem que é maltratada pelos pais e a ajudam, enquanto que alguns chegam a tentar assassiná-la.

A. Os acompanhantes

Além do avatar, é permitido ao jogador contratar seguidores que os acompanham em lutas, carregam equipamentos e executam tarefas. Alguns ficam ao lado do protagonista enquanto este quiser, até morrerem ou serem dispensados, enquanto outros acompanham somente temporariamente, de acordo com as exigências narrativas das tramas. Alguns personagens são essenciais por fatores narrativos, e portanto não podem ser mortos pelo avatar do jogador.

Os *followers* possuem algumas linhas de diálogo vazias, que servem para indicar simplesmente que estão ali, como Serana, a vampira que sempre reclama do Sol quando andamos à luz do dia, ou Mjoll, que está sempre a falar de seus feitos heróicos. Isto serve para criar dar a impressão que aquele NPC tem algum tipo de personalidade. Alguns jogadores chegam a relatar uma espécie de relacionamento com eles, como um dos inquiridos ao descrever qual foi sua aventura favorita:

“Estava a seguir uma trilha ao lado de um rio, indo em direção à cidade de Riften, quando vi um gajo a pedir ajuda perto de uma carroça destruída. Ele disse que viu um grupo de bandidos indo em direção a uma ruína próxima. Fui ajudá-lo e era, obviamente, uma armadilha. Estavam a massacrar-me, mas fiquei realmente possesso quando mataram minha follower Lydia. Naquele momento, lembrei que eu era um lobisomem! Transformei-me, matei cada um deles (alguns tentaram correr e escapar, mas cacei-os a todos). No final, voltei ao corpo de Lydia, empurrei-a ao rio e dei-lhe um “funeral no rio” em uma cachoeira.”

⁶¹ História de amor entre um avatar e a personagem Lydia narrada no reddit. https://www.reddit.com/r/gametales/comments/65nh23/lydia_oh_lydia_skyrim/, visitado em 18 de agosto de 2017.

⁶² Histórias de bullying contra a garota Braith, no wiki de Elder Scrolls. <http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Thread:497824>, visitado em 18 de agosto de 2017.



Imagem VI: Lydia, *housecarl* de *Whiterun*, uma das seguidoras mais populares em fóruns do jogo

B. Cônjuges

O casamento entre o avatar do jogador e uma personagem NPC é possível em *Skyrim*, inclusive sem restrições de raça ou sexo. O avatar ganha algumas bonificações dentro do jogo e pode decidir onde o casal irá viver, além de adotar filhos. São dezenas de personagens disponíveis para o matrimônio, alguns *followers* e outros não, e várias histórias compiladas de jogadores envolvem relacionamentos amorosos, como conta um dos inquiridos:

“Eu já fiz um personagem que casava com todas as mulheres de uma cidade, a cada uma, eu matava depois do casamento, e herdava as coisas dela (casa, bens..)”

Uma *Radiant Quest* que acontece durante a DLC *Hearthfire* faz com que, caso o avatar do jogador passe muito tempo longe de casa, um grupo de bandidos sequestre seu cônjuge e ele terá que resgatá-la.

C. Filhos adotivos

Existem crianças que podem ser adotadas pelo jogador, desde que já possua uma casa em alguma cidade. Esta decisão influencia pouco em termos de *gameplay*. Outras crianças servem para oferecer missões -*Aventus Aretino* convoca o jogador para matar a dona do orfanato, por exemplo- ou para povoar a cidade e interagir com o avatar sem nenhuma razão aparente -*Braith*, a menina agressiva. Com a DLC *Hearthfire*, é possível adotar duas crianças ao invés de só uma.



Imagem VII: Braith, a rapariga agressiva, uma das crianças do jogo

5.3 Tramas. Teias de aranha. Novelos.

“Duzentos anos se passaram desde os eventos de The Elder Scrolls IV: Oblivion, e agora é o ano 4E 201. O High King de Skyrim foi morto, e a ameaça de uma Guerra Civil paira sobre a terra de Skyrim; um lado deseja separa-se do Império Mede, enquanto outro deseja continuar fazendo parte dele. Para piorar este cisma é o evento final de uma profecia prevista pelos Elder Scrolls que termina com o retorno dos dragões sob a liderança de Alduin, o dragão-deus Nord da destruição.”

Trama principal de ESV: Skyrim

Quantificar a experiência oferecida pelo jogo é uma tarefa metodologicamente árdua. O *Lead Producer* do jogo, Craig Lafferty, estimou que a quest principal deveria ter em torno de 30 horas e o jogo inteiro, em torno de 300⁶³, entretanto, o sistema de geração de quests *Radiant Story* garante que o jogo nunca realmente tenha um fim. O website howlongtobeat.com⁶⁴, que faz levantamentos com jogadores dos tempos para finalizar diversos videogames aponta que, em média, os utilizadores de *Skyrim* necessitam: 32 horas para completar a história principal; 106 para a história principal e as opcionais; 220 para completar o jogo; 6 horas e meia para a parte principal da DLC *Dragonborn* e 24 para completá-la; 7 horas para a DLC *Dawnguard* e 20 para completá-la, lembrando que esta é dividida em duas partes alternativas. Nesta investigação, com quase 200 de jogo e somente uma personagem, em meu *playthrough* pessoal, não tinha conseguido começar várias quests secundárias.

A grande maioria dos jogadores entrevistados jogou mais de 200 horas, e alguns comentaram que 200 horas é muito pouco para experimentar o jogo por completo. Vários comentaram ter jogado milhares de horas. Isso nos permite concluir que *Skyrim* é um jogo ainda maior do que a maioria

⁶³ Reportagem disponível em <http://www.pcgamer.com/skyrims-main-quest-30-hours-long-additional-content-lasts-two-to-three-hundred-more/>, visitado em 23 de junho de 2017.

⁶⁴ <https://howlongtobeat.com/game.php?id=9859>, visitado em 27 de junho de 2017.

dos CRPGs tradicionais, e que a possibilidade de jogar histórias diferentes a cada *playthrough* causada pelo mundo aberto cria um fator de rejogabilidade ainda maior que outros jogos.

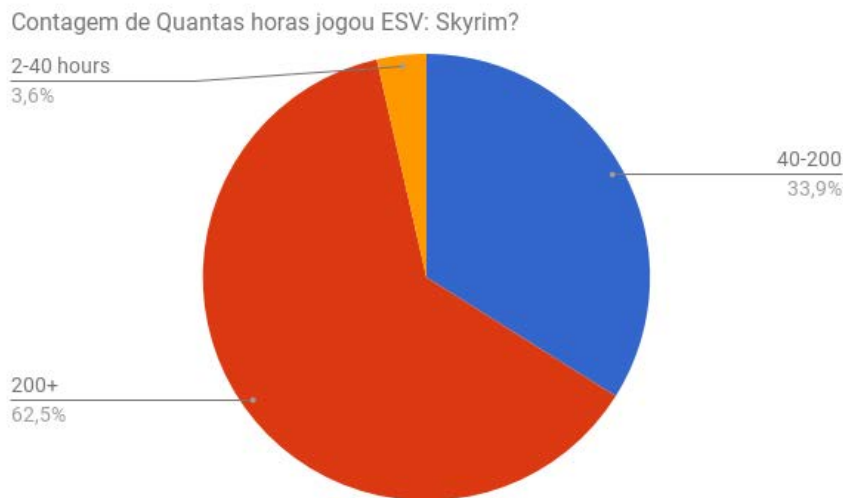


Gráfico IX: Quantidade de horas jogadas em *ESV: Skyrim*

5.3.1 A Arquitrama

É perfeitamente possível que um jogador pouco habituado a jogos *open world* crie a sua personagem e navegue pela sequência formal da Arquitrama em seu *playthrough* como um CRPG linear. Esta Arquitrama é chamada de Main Questline⁶⁵ em fóruns de discussão de *Skyrim*. Dentre os entrevistados neste trabalho, muitos apontaram que seu caminho seguiu a típica Jornada do Herói.

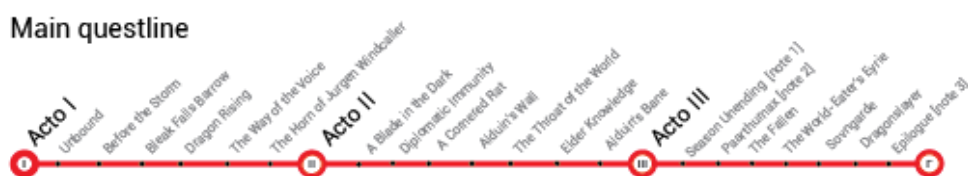


Gráfico X: Missões da Main Questline, dividido segundo a estrutura da Jornada do Herói de Campbell

Como se pode deduzir do gráfico que lista as missões obrigatórias da trama principal, o jogador de *Skyrim* percorre um caminho formalmente similar à jornada do herói, com os tópicos mais comuns presentes: o chamado à ação, o encontro com um mentor justo antes de terminar o primeiro ato, uma jornada para um mundo inferior desconhecido, um combate contra o dragão e posteriormente outro combate no plano divino, etc. Assim como o *Prince of Persia* analisado por Falcão (2007), a trama principal de *Skyrim* pode ser analisada de acordo com a estrutura cinematográfica tradicional, inclusive estando dividida em três atos bem-definidos como pode ser confirmado

⁶⁵ *Skyrim* Main Questline. [http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Main_Quest_\(Skyrim\)](http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Main_Quest_(Skyrim)), visitado em 18 de agosto de 2017.

através da wiki *Elder Scrolls* online,⁶⁶ fonte de referência frequente neste estudo, e também durante o *gameplay*. Porém, nada obriga um jogador a seguir esta história, e ele pode seguir várias outras tramas.

Skyrim oferece uma série de missões, em sequência, conectadas pela lógica da causalidade. Seguem o modelo do colar de pérolas. Estas levariam ao combate com *Alduin*, e depois, missões posteriores, como a escolha entre matar ou não o dragão *Paarthunax*, que ajuda o *Dragonborn* a chegar até *Alduin*. Esta série de missões está dividida segundo a fórmula clássica de Aristóteles: em 3 arcos, e também obedecendo aos 17 passos da Jornada do Herói de Campbell. Logo no início do jogo, o protagonista é capturado pela facção rebelde da guerra civil, e escapa graças a um ataque de um dragão. O primeiro ato da trama leva o protagonista a descobrir que é o *Dragonborn*, o único escolhido capaz de usar os poderes dos dragões, e também o único que poderá salvar o mundo. No segundo ato, ele viaja por várias partes do mundo aprendendo sobre dragões e em busca de um *Elder Scroll* -um lendário pergaminho antigo- que lhe permitirá aprender o poder que lhe permitirá salvar o mundo, e então enfrenta *Alduin*. Finalmente no terceiro ato, ele irá aprender a viajar para o mundo dos mortos -*Sovngarde*- e viajará para lá, para destruir definitivamente *Alduin* e salvar o mundo.

Os personagens coadjuvantes exercem papéis arquetípicos na nomenclatura de Falcão, como o antagonista *Alduin*, os mentores *Greybeards* e os *Blades*, *Paarthunax* como guardião de limiar, os vários seguidores e *housecarls* funcionam como aliados e como *protégés*.

Adams sustenta que a progressão precisa ser planejada explicitamente pelo game designer, e não emergir de forma aleatória pelas mecânicas do jogo (Adams, 2013a, Loc. No. 898). A Trama Principal é linear por desígnio dos *gamedesigners*. Ao jogador é permitido escapar dela, ignorando-a, porém não pode saltar etapas. Só é possível ao avatar entrar no templo de *High Hrothgar* depois de matar um dragão, por exemplo. Os estágios não são desbloqueados por níveis de dificuldade, mas por acontecimentos narrativos.

Chatman (1980) traz um exemplo criado por E. M. Forster, "*The king died, and then the queen died of grief*⁶⁷," que serve como exemplo da importância das consequências e da lógica da causalidade no enredo de uma narrativa. De forma estrita, quanto mais conectados estiverem os acontecimentos do jogo, sejam estes determinados autor ou os decididos pelo jogador, maior será a percepção de uma coerência narrativa por parte de quem assiste a história. McKee (2010) define como Evento Narrativo uma situação na qual a vida da personagem muda de uma maneira que pode ser expressada como um valor (Loc. No. 544). É importante notar que a mera existência de um fato após o outro não cria a trama. É necessário que o espectador da história seja capaz de perceber a relação de causalidade. Algo precisa ocorrer por consequência de algo anterior (Chatman, 2010, p. 22).

⁶⁶ Disponível em elderscrolls.wikia.com/wiki/The_Elder_Scrolls_V:_Skyrim, visitada em 27 de junho de 2017.

⁶⁷ O rei morreu, e então a rainha morreu de luto.

Cada uma dessas missões desbloqueia a seguinte, ou seja, não é possível saltar a sequência da Main Questline. Algumas são opcionais: matar o dragão Paarthurnax, no terceiro ato, ou pactar uma paz entre o Império e os *Stormcloaks*, no segundo, que só acontecem se o avatar não tiver ainda terminado a trama da Guerra Civil. Porém, excluindo estas duas, todas as outras missões da Main Questline estão conectadas por causalidade. E. M. Forster (*in* Murray, 2003, p. 179), classificava o enredo como a narrativa de eventos relacionados por causalidade. Ou seja, para haver um enredo, o fato X deve ter, como consequência Y, e não apenas ser sucedido por este.

Uma demonstração de como os *game designers* ensinam aos jogadores a necessidade de medir as consequências de seus atos é a galinha de Riverwood. Este pequeno truque de gamedesign repercutiu tanto que tornou-se um meme em fóruns online⁶⁸. No início do jogo, há o tutorial obrigatório, com duas partes. Na primeira, o jogador tem indicações claras de quem pode e quem não pode matar, de forma a aprender a utilizar os comandos. Depois disso, o avatar foge e está livre para explorar *Skyrim*. Então, o avatar se vê perto de uma pequena cidade chamada *Riverwood*. Até este momento, não tem que lidar com as consequências de suas ações, e ainda não foi apresentado à mecânica de crimes no jogo. Na cidade, decide matar uma galinha. A maioria dos CRPGs tradicionais permitem o assassinato de animais sem maiores consequências. Então toda a população da cidade irá atacá-lo. Irão capturá-lo e mandá-lo para a cadeia, se possível. A partir daí, o jogador sabe que pode cometer crimes, mas que os NPCs tentarão fazê-lo pagar por isso.



Imagem VIII: a temível galinha de Riverwood

Ainda que o jogo ofereça os principais elementos de uma história tradicional, como a apresentação de um cenário e um enredo, e até uma trama principal definida, a liberdade que ele oferece ao jogador é tão ampla que é possível -e quase que obrigatório- que o jogador perca o fio narrativo e

⁶⁸ Por exemplo, o vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=gWgZDd1Nf3A>, visitado em 27 de setembro de 2017.

crie uma história única para a sua personagem. Depois de escapar do tutorial no início do jogo, o protagonista é livre para explorar o mundo como queira, seguindo as missões na ordem que quiser, visitando as cidades e partes do mundo sem precisar obedecer a nenhuma sequência, ou simplesmente explorando a história do mundo, conversando com personagens ou lendo os 820 livros disponíveis para leitura dentro do software do videogame. Nada no gameplay obriga que o jogador siga a história principal e combata o dragão *Alduin* até derrotá-lo. O mundo narrativo aberto de *Skyrim* foi feito para que os jogadores vivam e explorem o mundo sempre que quiserem, sem um fim definido. Ao contrário de outros jogos *open world*, como *GTA* ou *Assassin's Creed*, ao terminar a história principal, o jogo não acaba, e o jogador pode continuar com suas aventuras e seguir outras histórias.

The image shows the 'GENERAL STATS' menu in the game Skyrim. The menu is divided into three sections: 'QUESTS', 'GENERAL STATS', and 'SYSTEM'. The 'GENERAL STATS' section is currently selected and displays a list of quest completion statistics. The background of the menu is a dark, stone-walled interior.

Category	Quests Completed	Count
GENERAL	Quests Completed	85
	Misc Objectives Completed	49
	Main Quests Completed	17
	Side Quests Completed	9
	The Companions Quests Completed	6
	College of Winterhold Quests Completed	10
	Thieves' Guild Quests Completed	12
	The Dark Brotherhood Quests Completed	20
	Civil War Quests Completed	9
	Daedric Quests Completed	1
	Questlines Completed	5

At the bottom of the menu, the player's level is shown as 48, and the current time and date are Loredas, 6:29 AM, 31st of Morning Star, 4E 202.

Imagem IX: Estatísticas de missões completadas por um jogador

Se *ESV*: *Skyrim* se resumisse à quest principal, poderia ser enquadrado perfeitamente no formato mais tradicional de narrativa mais comum dos videogames, o colar de pérolas. Entretanto, o jogo oferece aos jogadores a possibilidade de seguir outras séries de missões. Cada jogador escolhe um caminho diferente, uma cartografia individual, criando a sua própria narrativa. O mundo diegético é povoado por uma imensa quantidade de pequenas aventuras que são descobertas ao azar. O jogo oferece um sistema de pontuação que indica quanto do mundo foi explorado pelos jogadores, e grande parte destes não chegaram aos 100%.

Histograma de Quanto do mundo explorou?

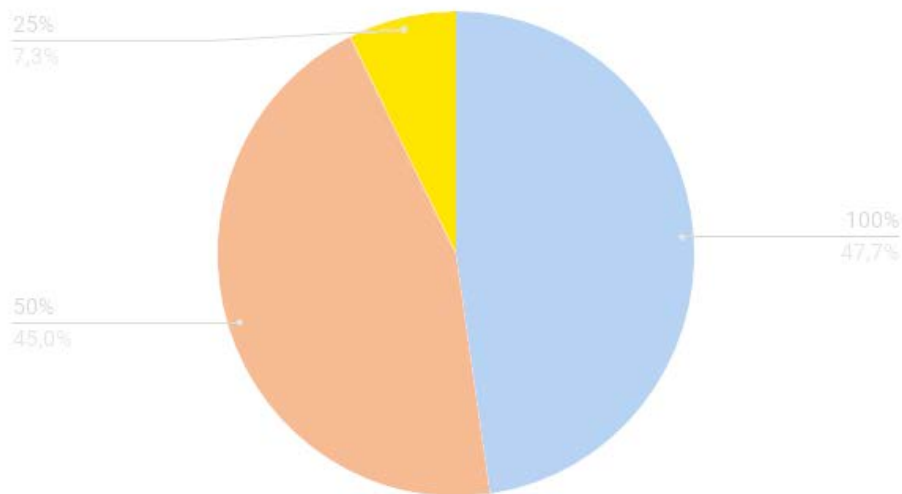


Gráfico XI: Quantidade explorada do mundo narrativo pelo jogador

O desenrolar da história de *Skyrim* fica completamente a cargo da decisão do jogador e de como ele resolve interpretar o personagem. Ele pode escolher uma das facções do reino em guerra, seguir a estória principal, quaisquer das secundárias ou simplesmente sair explorando o mundo.

O mapa do continente oferece uma navegação constante, na qual não há barreiras ou limites de exploração, exceto os naturais: montanhas, oceanos, abismos. Por isso, o avatar pode percorrer o mundo sem interrupção, exceto quando deseja entrar em alguma cidade, edifício ou masmorra.



Imagem X: O caminho percorrido por um avatar para terminar cada uma das tramas

Muitas das missões são ativadas quando o jogador chega a determinados locais, ou encontra personagens em horas pré-determinadas. Como *Skyrim* utiliza o sistema Radiant AI para gerar missões através de algoritmo, estas são praticamente ilimitadas. Existem as chamadas “quests radiantes” (que voltam a aparecer), é possível que um jogador continue a explorar o mundo eternamente. Por exemplo, um jogador que entre na guilda dos assassinos irá frequentemente receber missões de assassinato geradas pelo software.

5.3.2 Caminhos narrativos secundários

"I used to be an adventurer like you. Then I took an arrow in the knee"⁶⁹.
Guarda de *Skyrim*

Espalhadas no ambiente virtual de *Skyrim*, existem vários caminhos narrativos secundários. Algumas destas tramas são iniciadas após o contato com algum NPC -como encontrar uma vampira paralisada em uma caverna ou ser atacado por um grupo de bandidos, outras depois que o protagonista faz uma determinada ação -assassinar alguém pela primeira vez ou entrar em uma disputa de resistência de bebida alcoólica em uma taverna. Este são algumas combinações que servem como exemplo: um jogador inicia as missões da escola de magos, torna-se o Arquimago da escola e depois começa as missões da *Dark Brotherhood*, utilizando seus poderes mágicos para executar as missões de assassinato. Ou um guerreiro pode recusar-se a participar das guildas dos assassinos ou ladrões e querer fazer um personagem honrado.

O jogo possui 3 tramas que possuem divisões -*branching paths*, nos quais os jogadores precisam escolher um lado em conflito, excluindo o outro caminho. Como é possível que os jogadores escolham o lado em um *playthrough* e em outro, decidam o oposto, perguntamos qual é o lado preferido deles.

Como separação metodológica, estas tramas podem ser divididas em 6 tipos:

* **Missões de Facção:** o jogador pode fazer parte de 7 facções diferentes, a maioria delas relacionadas a uma profissão, e que seguem a história do protagonista desde que entra na facção até alcançar o seu comando. Fazer parte de uma facção pode alterar a maneira como determinados NPCs reagem ao personagem. Se, por exemplo, escolher entrar na *Dawnguard*, uma espécie de inquisição caçadora de vampiros, estes monstros passarão a caçá-lo.

Em cinco delas, o jogador deve incorporar-se a um grupo relacionado à profissão da personagem (*Dark Brotherhood* - assassino, *College of Winterhold* - mago, *The Companions* - guerreiro, Guilda de Ladões de Riften - ladrão, *Bards' College* - bardo), executando missões, subindo na hierarquia até tomar o controle total da organização. Um jogador pode começar as missões dos *Companions*, treinando como guerreiro, e depois começar as da universidade de magos, voltar a fazer missões

⁶⁹ “Eu costumava ser um aventureiro como você. Então fui flechado no joelho.” (Tradução nossa)

de guerreiro utilizando conhecimentos mágicos, ou combinar a sequência da maneira que quiser, na ordem que quiser.

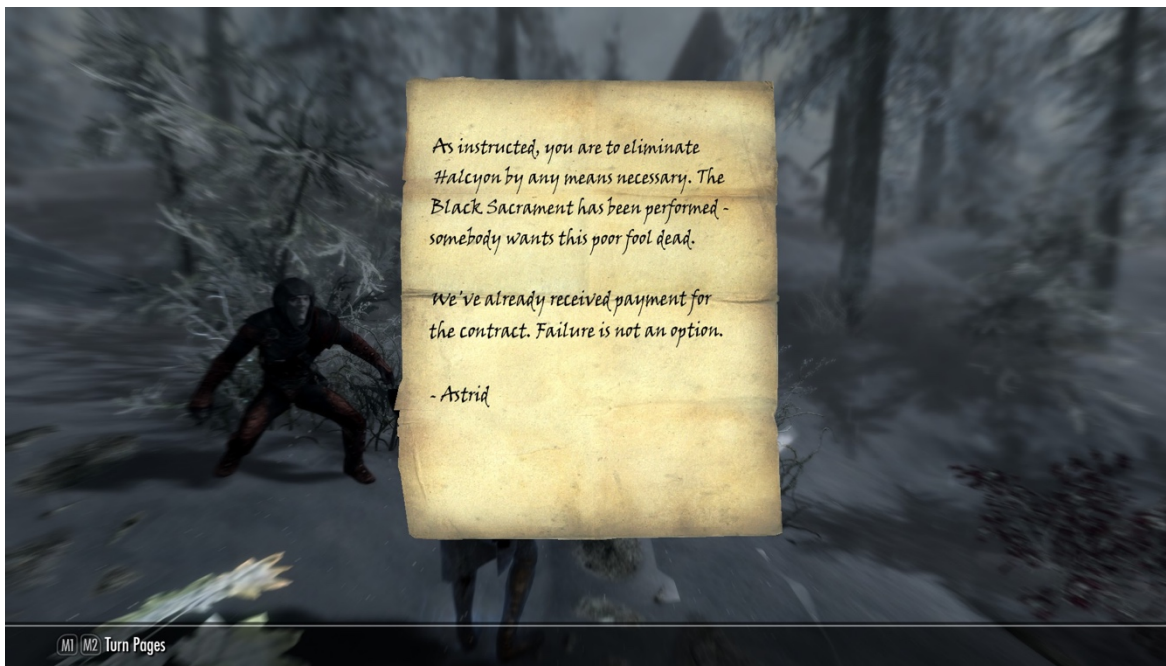


Imagem XI: Missão de assassinato de Halcyon, enviada por Astrid, líder da *Dark Brotherhood*

Na trama da guilda dos assassinos, a *Dark Brotherhood*, a grande maioria preferiu participar da história. Uma minoria dos jogadores decidiu destruí-los e 10% não os encontrou ou não seguiu a trama.

Do you side with or against the Dark Brotherhood

110 respostas

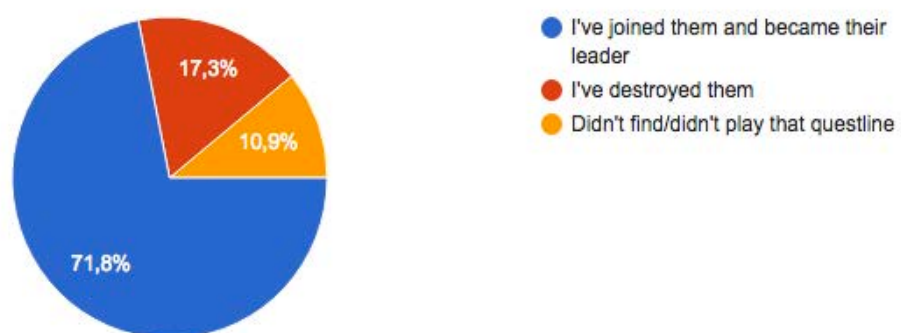


Gráfico XII: Jogador decidiu que sua personagem se posicionaria contra ou a favor da *Dark Brotherhood*

A facção *The Blades* é um grupo que o jogador se afilia ao começar a enfrentar dragões e está relacionada à história principal, mas é opcional e só é realizada se o jogador decidir matar o dragão *Paarthurmax*. O início desta trama só ocorre após a morte de *Alduin*, ou seja, depois do final da trama principal.

A última das facções analisada é bífida: em *Dawnguard*, uma quest só disponível em DLC, mais longa do que as outras, e praticamente uma nova história dentro do mundo de Skyrim, o jogador descobre uma jovem vampira presa por milênios por seu pai, envolve-se com ela, e descobre que há uma organização que busca destruir os vampiros do reino. Então o jogador pode escolher um lado -se a *Dawnguard*, a aliança de mortais contra os vampiros; ou o lado das trevas, tornando-se, ele também, um vampiro. Destas séries de missões, *Dawnguard* é a maior de todas, e foi lançada um ano depois do lançamento original do jogo, e poderia ser considerada uma continuação independente, ou um novo jogo.

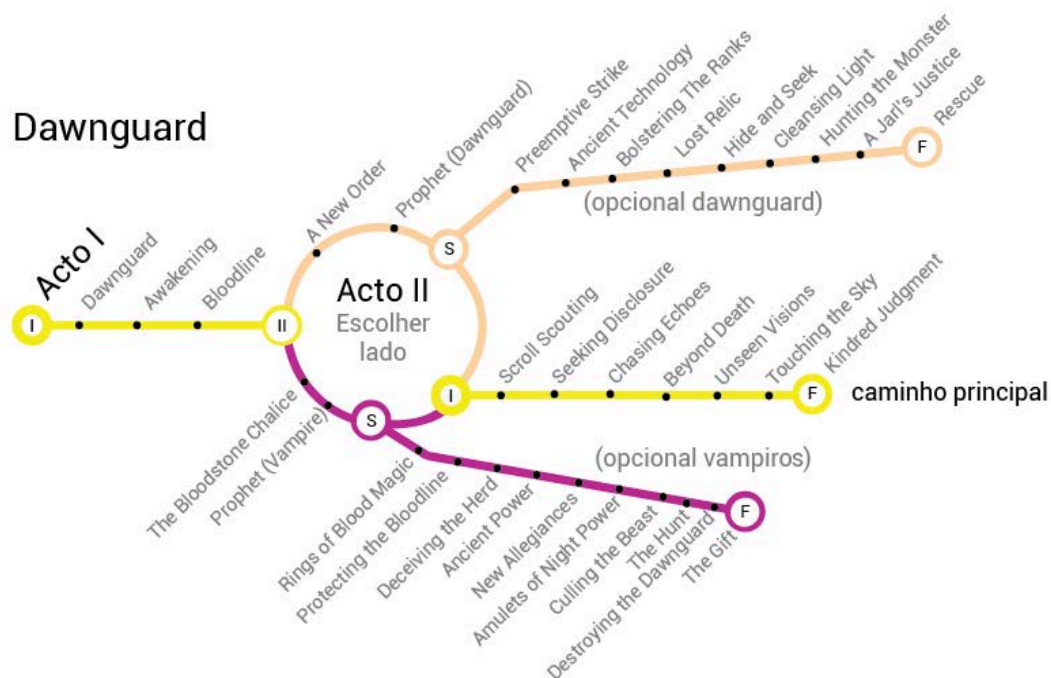


Gráfico XIII: Árvore de núcleos narrativos da DLC *Dawnguard*

Na DLC *Dawnguard*, o jogador encontra-se no meio de um combate entre uma seita de vampiros e uma ordem de cavaleiros que busca exterminá-los. Neste caso, temos uma preferência clara por exterminar os vampiros, e um número alto de jogadores que não jogou (23%), já que este conteúdo é comprado separadamente do jogo principal.

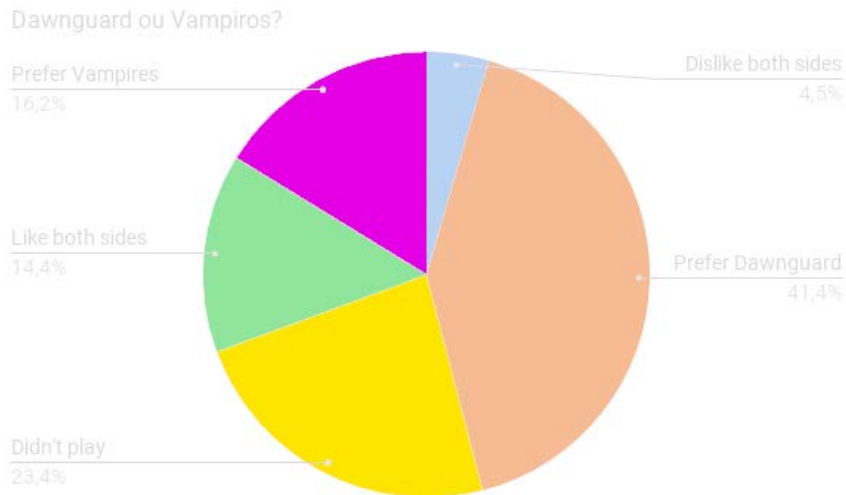


Gráfico XIV: Jogador decidiu que sua personagem se aliaria à *Dawnguard* ou aos vampiros

* **Dragonborn:** Esta trama está na DLC de mesmo nome. Apresenta uma história independente, na qual o protagonista viaja para a ilha de *Solstheim*, onde irá combater o antigo feiticeiro *Dragonborn* chamado *Miraak*. É uma história linear que pode acontecer antes ou depois da trama principal. Possui 7 missões principais, 5 relacionadas aos livros negros e 28 opcionais. Em termos diegéticos, pode ser entendida como uma outra história dentro do mesmo mundo narrativo, como *Elder Scrolls III* ou *IV*. Possui uma estrutura linear, de colar de pérolas.

* **Missões da Guerra Civil:** Na guerra civil que divide o reino de *Skyrim* entre a Legião Imperial e os rebeldes *Stormcloaks*, o jogador terá que escolher um lado, depois de interagir com vários personagens com opiniões diferentes e uma longa história de animosidade entre eles, como a das famílias *Battle-Born* e *Grey Mane*, que se engalfinham na cidade de *Whiterun* desde o início do jogo. Os *jarls* (lordes) de cada uma das cidades possui a sua própria opinião sobre o lado correto e o jogador é livre para decidir qual será o seu lado na guerra. Neste caso, o jogador, após interagir com vários personagens, pode escolher um lado na guerra civil e deve então participar de 5 batalhas, atacando ou defendendo a cidade de *Whiterun* e tomando 4 fortalezas do lado adversário até vencer a guerra. Apesar do jogo permitir ignorar estas missões para terminar a quest principal, e não se pode experimentar a história completa em um só jogo: é necessário jogar com outra personagem para fazer todas as missões do jogo.

Civil war



Gráfico XV: Núcleos da trama da Guerra Civil (inicia-se em Whiterun, e o jogador escolhe um lado, explorando-a linearmente)

Na trama da guerra civil, se preferem estar ao lado do Império ou dos rebeldes Stormcloak, temos valor de preferências de valores bastante próximos.

Prefere Empire ou Stormcloak?

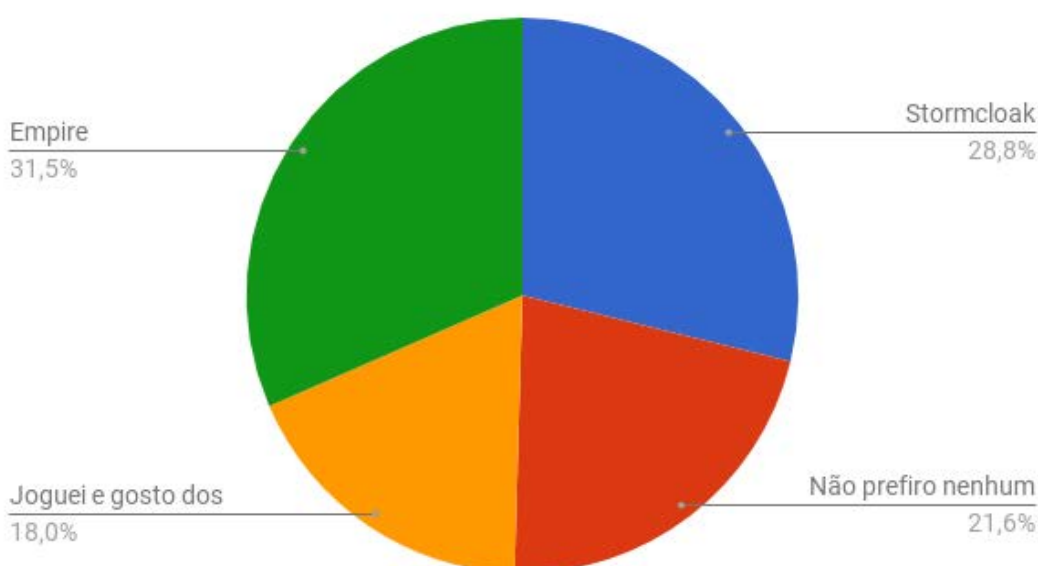


Gráfico XVI: Que lado preferiu na trama da Guerra Civil

* **Missões das cidades:** o avatar pode viajar livremente pelas partes do mundo de *Skyrim*. Cada uma delas, chamada *Hold*, é governada por um *Jarl* que recompensará o *Dragonborn* caso ele cumpra um determinado número de missões para a população da região. A partir daí, ele será chamado *Thane*, receberá um seguidor, poderá comprar ou construir uma casa e as NPCs irão reagir positivamente a ele. São dezenas de missões disponíveis para cada um dos 9 *Holds*.

* **Missões de exploração de masmorras:** Existem 24 missões individuais de exploração de masmorras, e antigos lugares infestados de monstros, separadas de quaisquer arcos narrativos prévios. Cada uma delas tem a sua história individual e objetivos distintos, como buscar a espada perdida de uma guerreira que pode ser encontrada no mercado de Riften, libertar uma feiticeira

que vai ser sacrificada pela mãe-bruxa em um ritual maligno ou encontrar as quatro partes de uma arma mágica perdida.

* **Dragonquests:** Para evoluir os poderes relacionados ao seu sangue de dragão, o dragonborn pode visitar os *Dragonwalls* espalhados em todo o mundo e aprender as diferentes runas que dão poderes. Além disso, há dragões espalhados por todo o mundo, em locais fixos, e outros que aparecem aleatoriamente.



Imagem XII: Mapa criado por usuários com a localização das Dragon Quests opcionais

* **Missões daédricas:** os Príncipes Daédricos são criaturas sobrenaturais malignas presentes em vários jogos do universo narrativo da série *Elder Scrolls*, conhecidos como Azura, Boethiah, Clavicus Vile, Hermaeus Mora, Hircine, Malacath, Mephala, Meridia, Molag Bal, Namira, Peryite, Sanguine, Sheogorath, Vaermina, e Mehrunes Dagon. Durante o seu vagar pelo mundo, o *dragonborn* pode encontrar capelas ou itens dedicados a eles e então pode ser escolhido para cumprir missões (normalmente malignas), e, em troca, é escolhido como campeão ou emissário dessas divindades, e recompensado com artefatos mágicos e poderes estranhos. Cada uma das missões é independente, e não seguem nenhuma sequência narrativa. Estas missões normalmente servem para aprofundar o poder do jogador e testar suas convicções, já que envolvem atos malignos, como assassinatos, roubos e sacrifícios. Entretanto, foi relatado um *playthrough* no qual o jogador criou uma trama de jogo:

“Era um ocultista que adorava os Daedra (demônios do universo de Skyrim), focado na necromancia”.

5.3.3 As tramas narrativas como um parque de diversões

Quando perguntados qual a história que mais gostaram, as respostas dos jogadores indicam que não existe uma trama com amplo favoritismo e a *Main Questline* consegue apenas 6,3% dos votos. A mais votada, *Dark Brotherhood*, envolve a facção dos assassinos, e em terceiro lugar, as 15 tramas daédricas independentes. Entre as mais votadas estão *Dragonborn* (14,3%) e *Dawnguard* (10,7%), mas estas são DLCs, disponíveis somente para alguns jogadores.

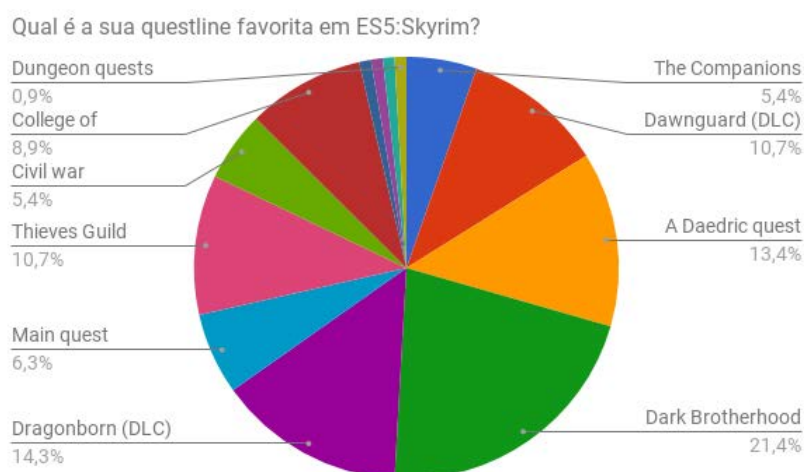


Gráfico XVII: Qual é a trama favorita no jogo?

Mesmo que as nossas entrevistas tenham encontrado jogadores com muitas horas de jogo, boa parte deles não chegou a terminar a história principal. Uma parte importante não consegue ou não tenta finalizar mesmo jogando mais tempo que a maioria das narrativas tradicionais de CRPGs costuma durar. A razão para não terminar a história principal para 17% dos inquiridos foi terem-se perdido em diferentes missões ou dedicado a outra tarefa no jogo, e somente 1,8% disseram que não a terminaram porque não gostaram.

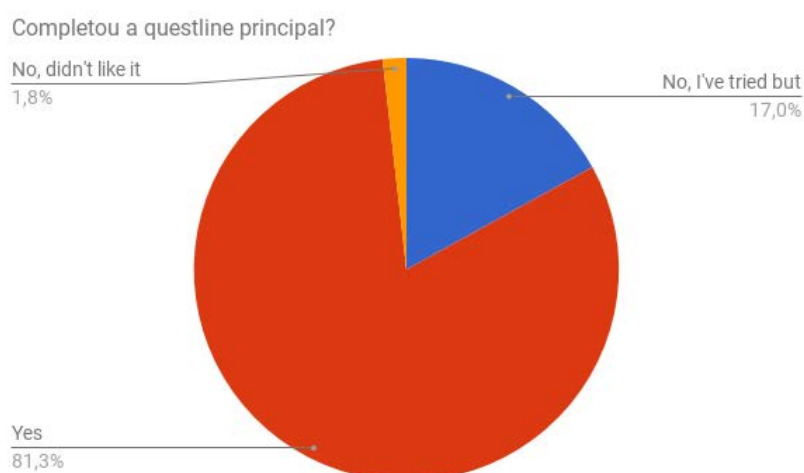


Gráfico XVIII: Quantidade de jogadores que completaram a Main Questline

É exatamente por permitir que o jogador não siga a trama pré-determinada que *Skyrim* é considerado um mundo aberto. Jogos mais simples só dão a opção de desistir aos jogadores que não querem seguir a história. Em *Skyrim*, basta seguir outro caminho que algo terminará acontecendo. Neste ponto, ao contrário do que sucede na generalidade dos videogames, a história se torna bem mais próxima a de um RPG de mesa, no qual o jogador tem liberdade de escolher que parte do mundo prefere explorar com sua personagem.

O paradigma de Núcleos e Satélites da Ludonarratologia, e as estruturas narrativas de Falcão servem para classificarmos os vários caminhos narrativos espalhados dentro do mesmo universo e também do mesmo sistema de jogo. Muitas destas tramas, como *Dark Brotherhood* e as DLC *Dragonborn* e *Dawnguard*, poderiam ser consideradas jogos independentes, com narrativas independentes. Porém, *Skyrim* dá aos jogadores uma abertura do poder autoral, tornando os jogadores autores terciários na concepção de Hammer, permitindo que escolham os caminhos que querem seguir, controlando a história emergente.

Para avaliar se os jogadores tiveram a sensação de agência, de que são responsáveis por criar a própria história no jogo, perguntamos qual controle sentiam exercer. Em uma escala de 0 a 10, a maioria está posicionada acima do 5.

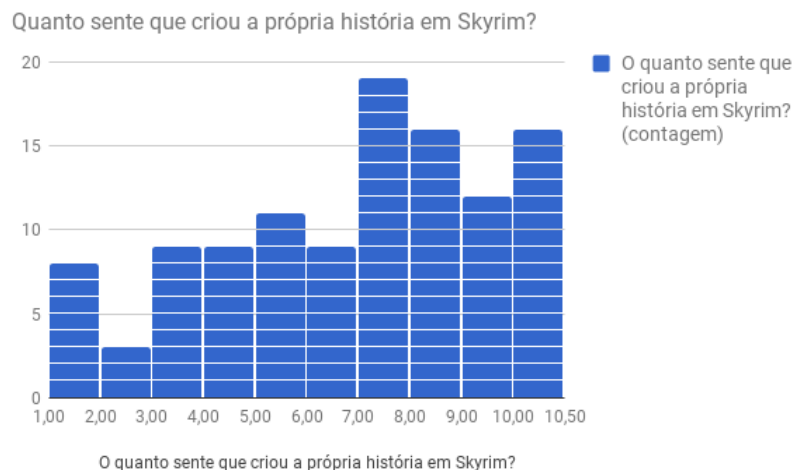


Gráfico XIX: Qual o grau de controle que os jogadores sentem

A estrutura narrativa do software assemelha-se a uma teia narrativa que cobre um ambiente espacial virtual, com vários caminhos cheios de nós intercambiáveis, nos quais o avatar do jogador, imerso em um parque de diversões cheio de diferentes atividades, é livre para desenrolar a sua trama pessoal de infinitas combinações. O jogador é capaz de tomar decisões lúdicas -uma característica obrigatória dos videogames- mas também decisões diegéticas extremamente complexas, ainda que não tenha a liberdade de agência e improviso que um TRPG é capaz de gerar.

Não há, como no TRPG, um Mestre de Jogo nem uma Regra de Ouro que permitam que a trama se sobreponha às regras do jogo -até porque o software e o sistema de Inteligência Artificial da

plataforma não permitiria- mas podemos observar uma abertura muito maior da agência criativa nas mãos do experienciador.

5.4 Game over? Onde está o final de *Skyrim*?

“A dureza de *Skyrim* tem uma maneira de forjar num homem o seu eu verdadeiro.”⁷⁰
General Tullius, personagem de *Skyrim*

Observado por uma perspectiva narratológica, *Elder Scrolls V: Skyrim* não oferece uma única experiência narrativa. São várias tramas que, individualmente, seguem uma sequência procedimental e um percurso previsível, formando uma rede de múltiplas combinações. Estas combinações de tramas e histórias são realizadas por cada jogador, de acordo com suas escolhas. Desta forma, é mais fácil imaginar a estrutura dessas histórias não como um filme, que é um formato audiovisual muito mais curto, mas com uma nova modalidade de contar histórias, mais seriada, modular e indefinita: as séries e histórias encadeadas dentro de universos narrativos.

Quem jogou os antigos jogos das primeiras gerações de videoconsoles lembra que só havia duas possibilidades para o fim do jogo. Ou alcançava-se um final, com uma cena parabenizando o jogador por vencer, ou com as duas horríveis palavras: “*Game over.*” Algum tempo depois, surgiram os jogos com múltiplos finais, cenas de crédito cinematográficas, incluindo o nome de todos os que participaram no desenvolvimento do projeto. *Skyrim* é uma exceção. Em caso de morte da personagem em combate, o jogo recarrega na última vez que foi salvo. Não há *game over* por perda.

Também não há condições de vitória permanente. Talvez aí resida a grande abertura diegética deste software. Nenhum final de trama significa o final do jogo. O final é decidido somente pelo jogador. Assim, temos talvez a principal diferença comparativa com outros CRPGs e também com outros meios. A inexistência do fim impede que os autores originais da obra forneçam ferramentas narrativas tão comuns como epílogos, moral da história, redenção. Como nos TRPGs, estes tipos de finais podem ocorrer por decisão dos jogadores, por exemplo um avatar que decide se casar, criar filhos em uma casa no meio do campo, repleta dos artefatos mágicos que colecionou em suas aventuras -caso do meu *playthrough*- ou do personagem que “está no alto da montanha questionando se realmente quer ser o *dragonborn*”, mencionado no Cancioneiro.

Mais do que isso, ao abrir mão de contar um final, o *gamedesigner* deixa nas mãos do seu jogador-intérprete-experienciador o trabalho de conscientemente escolher quando a narrativa estará acabada. Pode ser por tédio, por ter explorado todo o mundo, por ter cumprido o objetivo definido no início do *playthrough* através de devaneio pessoal, ou por falta de tempo para jogar. Assim como algumas séries são canceladas sem um final, a experiência de um jogador com *Skyrim* pode

⁷⁰ “*Skyrim's harshness has a way of carving a man down to his true self.*” (Tradução nossa)

acabar-se assim, sem um terceiro ato e um final no sentido aristotélico. *Caverna do Dragão*⁷¹ (1983), o seriado de TV baseado em *Dungeons & Dragons*, cancelado na terceira temporada, é o exemplo perfeito da história de fantasia que nunca acaba.

5.5 Resumo

Neste capítulo, aprofundamos o estudo do videogame *Elder Scrolls V: Skyrim*, um exemplo relativamente recente de CRPG de ação de mundo aberto. Através de investigação do jogo, de fóruns interativos e entrevistas online, observamos a abertura que o sistema de jogo oferece para a criação de personagem, escolha de caminhos de tramas diferentes e possibilidades de final terminam por criar um sistema poético, uma máquina de gerar histórias dentro de um mundo ficcional. Alguns exemplos destas histórias foram recolhidos e apresentados, para demonstrar a liberdade diegética de *ESV*.

⁷¹ *Dungeons & Dragons*, série produzida entre 1983 e 1985 pela mesma TSR do RPG, exibida no Brasil com o nome *Caverna do Dragão*. [https://pt.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons_\(s%C3%A9rie_animada\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons_(s%C3%A9rie_animada)), visitado em 7 de julho de 2017.

Capítulo 6. Conclusão: o parque de diversões da fantasia

“Heróis lendários não queimam vilas.⁷²”
Ulfric Stormcloak

Nos videogogos *open world*, devido à ação dos jogadores, cada exploração da rede de tramas do jogo levaria a(s) personagem(s) do jogador do início ao fim de uma história. Cabe ao *experienciador* descobrir qual é o caminho narrativo que se desenrola diante de seus olhos. Em um jogo de TRPG, ou mesmo em um CRPG aberto como *Skyrim* ou *WoW*, não é difícil perceber a materialização da definição de Eco: cada um dos jogadores começa a história de sua personagem e segue quaisquer tramas narrativas que lhe interessem, decidindo seus caminhos e sofrendo as consequências de suas escolhas, dentro das condições já planejadas e definidas pelos programadores, guionistas, etc. O jogador compartilha este papel com o *game designer*, que “controla o universo através das leis, mas não dos detalhes”, tal qual um deus, como explica Crawford (2012, Loc. No. 1476).

As fórmulas narrativas costumam surgir e se desenvolver à medida em que o formato evolui. Por exemplo, a montagem só surgiu décadas depois do cinema, e hoje é fundamental para o seu entendimento. O nível de interatividade do jogo aberto permite que o jogador experimente uma história na qual as suas escolhas possuem consequências dramáticas únicas, de uma maneira que outros meios narrativos raramente alcançam atualmente, e que só tende a evoluir. Por isso, é importante observar os videogogos que rompem os atuais paradigmas, assim como outros exemplos de jogos não-eletrônicos. Para alcançar uma Teoria da Ludonarratologia completa, é preciso ultrapassar a crítica opinativa de videogogos individuais e debater a natureza da narrativa lúdica, seus objetos e partes componentes, da mesma maneira que aconteceu no cinema (Chatman, 1980, p. 9).

Enquanto *Prince of Persia*, como exemplo de história linear, com uma única possibilidade de alteração significativa por parte do jogador, permite uma abertura poética no âmbito da polissemia, *Skyrim* vai mais além, segundo a definição de Obra Aberta. Ao rearranjar as combinações das tramas narrativas, o *experienciador* tem autonomia para interferir ativamente na forma da obra, interagindo, alterando a sua duração, direção e até mesmo o sentido moral-estético da narrativa. Pode mudar pequenos detalhes -a roupa da personagem- ou elementos-chave na narrativa: os objetivos do herói, o final, o contexto.

Apesar da evolução dos videogogos de interpretação de papéis desde *Zork*, existe uma barreira tecnológico-narrativa que ainda persiste e pode causar alguma confusão: a real capacidade de um jogador de alterar o jogo. O imprevisto é uma das características fundamentais do TRPG (Hammer,

⁷² “Legends don’t burn down villages.” (Tradução nossa)

2007, p. 80). Por enquanto, um algoritmo é capaz de gerar eventos randômicos, mas ainda não é capaz de improvisar uma história. Fingir oferecer agência aos jogadores é um truque comum dos videogames, segundo apontam vários autores, já que “o grau de controle que os jogadores possuem sobre os personagens e suas ações é uma questão de agência, não de interatividade. CRPGs são sempre limitados pelo código da programação” (Cover, 2010, 655). Para que um videogame realmente possa ser considerado uma narrativa aberta, ele precisa oferecer ao jogador uma capacidade de agência narrativa na qual ele pudesse realmente e significativamente alterar a história.

Analisando *Skyrim* em busca da agência como definida por Laurel e Adams (2013b), observa-se que o jogador é quem monta a história do jogo, enquanto a máquina, o software, exerce o papel de Mestre de Jogo, como um TRPG. Laurel e Adams entram em conflito aparente ao analisar um jogo completamente aberto, já que a primeira propõe que o software seja o “senhor da trama” e tenha controle da forma em que a experiência vai acontecer” (Laurel, 1993, p. 29), enquanto que Adams, ao propor uma renegociação do contrato entre jogador e designer, dando ao jogador a responsabilidade pela trama que irá experimentar, como personagem principal da história, “não onisciente nem onipotente, mas experimentando a história que se desenrola para sua personagem como audiência, performador e personagem” (2015, p. 114). É preciso considerar que o texto de Laurel foi escrito em uma época em que os jogos eram mais limitados tecnologicamente, e na qual um jogo como *Skyrim* não seria possível.

Skyrim apresenta um novo tipo de relação entre público e autores. Como o jogador já espera agir enquanto usufrui da obra, ele está acostumado a tomar decisões, escolher, modificar. Portanto, é possível entender o surgimento, no meio videogame, de uma narração aberta. Esta narração é modificada e parcialmente criada pelo jogador, o que nos levaria a questionar a possibilidade da existência de uma diferença entre *storytelling* e *storycreating*.

No questionário, um jogador comparou *Skyrim* a outros CRPGs dizendo que:

Depende do que procura. Skyrim é incrível para interpretar e construir a sua história, usando a sandbox aberta do jogo e dos mods. Comparado com Witcher, no qual interpreta somente um personagem, ou DragonAge. Nestes você tem histórias fixas que, exceto por certas variações baseadas em escolhas, nunca mudam. Skyrim é o que você quis.

Roland Barthes (1974) ressalta o papel do leitor como fundamental para a criação do texto. Assim, é possível ler um videogame como o “ponto de chegada de uma produção” -o trabalho de um estúdio, como a Bethesda em *Skyrim*-, e “ponto de partida do consumo que articula e dá vida à forma inicial a partir de uma perspectiva diferente.” Este entendimento de que o *Gamedesigner*, como autor de uma história, morre ao inscrever o texto no software, dando assim luz a um papel de autoria terciário ao *interactor*, é um possível caminho de expansão para o estudo das possibilidades narrativas desta modalidade de videogames.

Skyrim não é uma obra acabada, fechada dentro de si mesma. Enquanto navega no parque de diversões de *Tamriel*, interagindo com os elementos, o jogador trabalha para criar o texto de uma

história. Cada *playthrough* permite a criação de uma narrativa ergódica diferente, de acordo com a interatividade seletiva do jogador. A existência de tramas e histórias que não são previstas pelo *gamedesigner* aponta para a obra em movimento de Eco. Se a existência de um pequeno cancionário com exemplos de histórias criadas por jogadores serve para algo, é para apontar que, a partir do momento em que se submerge no jogo, o jogador toma para si uma pequena parte da autoria -terciária, na nomenclatura de Hammer- podendo escrever, na sua máquina, na sua experiência diegética, na sua narrativa, um significado próprio, único, individual.

Desta forma, podemos entender que a narratividade de *Skyrim* é uma maior aproximação do formato narrativo dos TRPGs que videogames predecessores. ESV ultrapassa a narrativa fechada nos moldes aristotélicos e permite um modelo aberto: um software lúdico cujos parâmetros de interação possibilitam a articulação de diferentes tramas dentro de um universo de realidade virtual ambientado em um mundo de fantasia medieval. Cover sustenta que desde os anos 70 era possível ver que alguns tipos de jogos, como os TRPGs já desafiavam as formas tradicionais de autoria nos jogos (Cover, 2010, 2568) defendida por alguns ludologistas. Estes desafios à regra do *gameplay comes first*, a existência da regra de ouro e técnicas mais complexas como modelos de AI e geração de elementos narrativos através de algoritmos também são caminhos que podem ser explorados e talvez importados dos TRPGs para aumentar o repertório de *gamedesigners* e *gamewriters*.

As histórias devem ser baseadas nos elementos fundamentais de cada mídia. A linguagem para a literatura; as cores, formas e pigmentos para a pintura, etc. Portanto, para que este videogame seja considerado completo, deveria utilizar os recursos que este meio oferece ao autor, como a capacidade de interagir e de oferecer verdadeira agência aos usuários, a multilinearidade e as combinações de possibilidades narrativas, etc. Criar um videogame e inserir nele uma história linear que poderia ser contada no cinema seria subutilizar o meio, diminuir sua capacidade. Algo como utilizar o cinema somente para mostrar paisagens, ou tirar uma fotografia de uma estátua. A conclusão que se apresenta é que as narrativas atuais dos videogames sacam menos proveito do meio videogame, seja por subvalorizar as mecânicas e o *gameplay*, seja por não aproveitar as diferentes possibilidades narrativas que a interatividade oferece e que não está presente em outros meios com maior tradição.

Na edição especial da revista Edge (2015) que lista os 100 melhores videogames de todos os tempos,⁷³ os jogos do gênero RPG ou com elementos narrativos fortes são extremamente presentes, nos quais a história é um dos elementos mais importantes. Também vale mencionar o trabalho *The CRPG Book Project*,⁷⁴ que tenta preservar a história dos CRPGs de maneira colaborativa, com a resenha de mais de 300 CRPGs de todos os tempos, sistemas e estilos, como um registro extensivo para consulta.

⁷³ Revista Edge. The 100 greatest videogames. Future Publishing, edição especial. 2015

⁷⁴ Disponível em <https://crpgbook.wordpress.com/>, visitado em 26 de abril de 2017.

Dada à curta existência do videogame como meio de contar histórias, pode-se dizer ainda existem muitas possibilidades narrativas ainda a ser exploradas e posteriormente estudadas. O RPG analógico, de papel, consegue oferecer de uma maneira mais explícita uma maior capacidade interativa e até mesmo verdadeira agência narrativa aos jogadores.

É recente o surgimento de elementos dramáticos através de algoritmos, como background de personagens, missões ou mesmo trechos de história. Jogos como *No Man's Sky* (Hello Games, 2016), no qual cada jogador vivia em um mundo criado proceduralmente; *Middle-Earth: Shadows of Mordor* (Monolith Productions, 2014), no qual os inimigos são criados por algoritmos; *Spore* (Maxis, 2008), no qual o jogador controla uma criatura que evolui e ganha poderes e características de acordo com algoritmos, não desenhada previamente; entre muitos outros, são avanços no sentido de dar à máquina e ao jogador uma maior capacidade de influenciar tanto no resultado do jogo em termos de gameplay quanto na história contada, e, portanto, mais um passo nessa evolução narrativa que se vislumbra.

As histórias criadas pelos jogadores a cada *playthrough* de *Elder Scrolls V: Skyrim* surgem através de um acordo entre jogador e game designer (Adams, 2013b). Nele, o jogador exerce quatro papéis diegéticos: espectador, experienciador (Zagalo, 2009), *interactor* (Murray, 2003) e, de certa forma, autor terciário (Hammer 2007, Barthes, 1974). Assumido este papel, cria e controla um avatar - personagem que se envolve em conflitos diegéticos dentro do jogo-, moldando uma experiência narrativa que emerge por meio de sua interferência e trabalho (Aarseth, 1997), sendo o jogador agente da formação da sua experiência narrativa durante o jogo (Cover, 2010). O jogador pode, inclusive, não querer criar uma história bem-formada e não experimentar o jogo como narrativa (Adams, 2013b). O game designer não é, no caso de ESV, o contador de uma história, mas o criador de um software contendo de múltiplas possibilidades narrativas (Crawford, 2012) que são geradas pela combinação de tramas tradicionais interativas entrelaçadas (Falcão, 2015) que estão distribuídas em um mundo diegético artificial inserido em um ambiente de realidade virtual. O mundo diegético, inserido dentro do círculo mágico do jogo (Huizinga, 2001), é criado pelo game designer, e serve como um ambiente aberto (Eco, 1992), um parque de diversões no qual o jogador explora e molda a sua experiência, tecendo - *storycreating* - novas histórias emergentes possíveis.

Bibliografia

1. AARSETH, Espen. *Cybertext - Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins, 1997.
2. _____. *A Narrative Theory of Games*. 2012. In https://www.researchgate.net/publication/254006015_A_narrative_theory_of_games. Visitado em 3 de abril de 2017.
3. ADAMS E., DORMANS J. *Game Mechanics - Advanced Game Design*. New Riders, 2012.
4. ADAMS E. *Fundamentals of Game Design*. New Riders. [Versão Kindle]. 2013a. Retirado da Amazon.com
5. _____. *Resolutions to Some Problems in Interactive Storytelling*. Teeside: PhD Thesis, University of Teeside, 2013b.
6. _____. *Fundamentals of RPG Design*. New Riders. [Versão Kindle]. 2014. Retirado da Amazon.com
7. ARISTÓTELES. *Arte poética*. Tradução, comentários e índices analítico e onomástico de Eudoro de Souza. São Paulo: Nova Cultural 1991 (Os Pensadores vol 2).
8. ARNESON, D & GYGAX, G. *Dungeons & Dragons*. 1a edição. Lake Geneva: TSR, 1974
9. BARTHES, R. *Death of the author*. in *S/Z*. Tradução Richard Miller. New York: Hill and Wang, 1974.
10. BORGES, J. L. *Ficciones*. Madrid: Alianza Editorial, 2002.
11. BUSH, V. *As we may think*. The Atlantic. 1945. Artigo disponível em <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/> visitado em 25 de março de 2017.
12. CALLOIS, R. *Man, Play and Games*. London: Thames and Hudson, 1962.
13. CAMPBELL, J. MOYERS, B. *O poder do mito*; org. por Betty Sue Flowers; tradução de Carlos Felipe Moisés. - São Paulo: Palas Athena, 1990.
14. CAMPBELL, J. *El heroe de mil caras*. México: FCE, 1959.
15. _____. *Myths to live by*. Arkana: Penguin, 1993.
16. CAPARICA, V. *Tormentas e Inimigos. Relações Dialógicas entre a Literatura de Fantasia e os Role Playing Games*. Araraquara: dissertação de mestrado UNESP, 2011.

17. CHAMPION, Eric. *Ludic Literature: Evaluating Skyrim for Humanities Modding*. In: Clare Mills, Michael Pidd and Jessica Williams. *Proceedings of the Digital Humanities Congress 2014*. *Studies in the Digital Humanities*. Sheffield: HRI Online Publications, 2014.
Disponível em <https://www.hrionline.ac.uk/openbook/chapter/dhc2014-champion>.
18. CHATMAN, S. *Story and discourse*. Cornell: Cornell University Press, 1980.
19. COOK, D. Breault, M. ed. *Player's Handbook. Advanced Dungeons & Dragons 2nd edition*. TSR, 1989.
20. COSTIKYAN, G., GELBER, D., GOLDBERG, E., ROLSTON, K., MORPHY, P. *Paranoia 2nd edition*. West End Games, 1987.
21. COSTIKYAN, G. *Where Stories End and Games Begin*. *Game Developer*, September 2000, pp. 44-53.
22. COVER, J. *The creation of narrative in tabletop RPGs*. [Versão Kindle]. McFarland. 2010.
Retirado da [Amazon.com](https://www.amazon.com)
23. CRAWFORD, C. *The Art of Computer Game Design*. Berkeley: McGraw Hill / Osborne Media, 1984.
24. _____. *On interactive storytelling*. [Versão Kindle]. New Riders. 2012. Retirado da [Amazon.com](https://www.amazon.com)
25. DE SANTILLANA, VON DECHEND. *Hamlet's Mill*. New Hampshire: David R. Godine, 1977.
26. ECO, U. *Como se faz uma tese*. Lisboa: Presença. 2007.
27. _____. *Confissões de um jovem romancista*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
28. _____. *Obra Abierta*. Barcelona: Planeta, 1992.
29. _____. *Sobre a Literatura*. Rio de Janeiro: Record, 2003.
30. EGENFELDT-NIELSEN, S., SMITH, J., PAJARES TOSKA, S. *Understanding video games*. New York: Routledge, 2008.
31. FALCÃO, Leo. *Explorando mundos especiais: Estruturas Narrativas Aplicadas à Concepção e Avaliação de Games*. Recife: dissertação de mestrado, UFPE, 2008.
32. _____. *O discurso lúdico: um estudo sobre jogos e narrativa*. Recife: Tese de doutorado, UFPE, 2015.
33. FIELD, S. *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. [Versão Kindle]. Delta, 2007.
Retirado da [Amazon.com](https://www.amazon.com)

34. FRASCA, G. *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. Digital games research conference 2003 proceedings, 2003.
35. GASI, F. *Mapas do imaginário compartilhado na experiência do jogar: O videogame como agenciador de devaneios poéticos*. São Paulo, tese de doutorado, PUC-SP, 2016.
36. GIBSON, J. *Introduction to Game Design, Prototyping, and Development - From Concept to Playable Game with Unity and C#*. New Jersey: Pearson, 2015.
37. HAGEN, M. *Vampiro: a Máscara*. 2a edição. São Paulo: Devir, 1994.
38. HAMMER, J. e BAKER, M. *Problematizing power fantasy*. In <http://theenemyreader.org/> vol. II. Visitado em 3 de abril de 2017.
39. HAMMER, J. *Agency and Authority in Role-Playing "Texts"*. In A News Literacy Sampler. New York: Peter Lang Publishing, 2007.
40. HUHN, P. e SOMMER, R. *The living handbook of narratology*. Website. <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narration-poetry-and-drama>. Visitado em 20 de março de 2017.
41. HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2001.
42. JENKINS, H. *Game Design as Narrative Architecture*. First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Eds. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan. Cambridge: MIT Press, 2004. 118-30.
43. JENKINS, H. *Textual poachers*. New York: Routledge, 1992.
44. JUUL, J. *Games Telling stories? -A brief note on games and narratives*. In [Gamestudies.org](http://www.gamestudies.org), 2001. Disponível no endereço <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> visitado em 3 de abril de 2017.
45. LANDOW, G. *Hypertext3.0: critical theory and new media in an era of globalization*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2006.
46. LAUREL, Brenda. *Computers As Theatre*. Londres: Addison Wesley, 1993.
47. LEWIS, D. *Truth in fiction*. American Philosophical quarterly, Vol. 15, Number 1, 1978.
48. MAJEWSKI, J. *Theorising video game narrative*. Queensland: Bond University. Dissertação de mestrado. 2003.
49. MARTINHO, C. et al. *Design & Desenvolvimento de Jogos*. Lisboa: FCA, 2014.

50. MCKEE, R. *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting*. [Versão Kindle]. HarperCollins e-books, 2010. Retirado da Amazon.com
51. MERINO, F. *Narrativas Transmediáticas: O lugar do cinema*. Covilhã: UBI. Tese de doutoramento, 2015.
52. METZ, C. *Film language. A Semiotics of Cinema*. New York: Oxford University Press, 1974.
53. MURRAY, J. *Hamlet no holodeck*. São Paulo: Unesp, 2003.
54. NOVAK, J. *Desenvolvimento de games*. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
55. PAJARES TOSKA, S. *Las posibilidades de la narrativa hipertextual*, 1997. Artigo disponível em http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero6/s_pajare.htm. Visitado em 3 de abril de 2017.
56. PAVIC, M. *Last Love in Constantinople*. Chester Springs: Dufour Editions, 1998.
57. PROPP, V. *Morphology of the folk-tale*. [Versão Kindle]. University of Texas Press, 2010. Retirado da Amazon.com
58. PUENTE, H., TOSCA, S. *The Social Dimension of Collective Storytelling in Skyrim*. DiGRA 2013: DeFragging Game Studies. Artigo disponível em http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_78b.pdf.
59. RODARI, G. *Gramática da Fantasia*. Matosinhos: Kalandraka, 2017.
60. ROGERS, S. *Level Up - The Guide to Great Videogame design*. West Sussex: Wiley, 2010.
61. RYAN, M. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. The Johns Hopkins University Press, 2003.
62. _____. *On Defining Narrative Media*. Revista online Image & Narrative. <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/mediumtheory/marielauryan.htm>. Visitado em 3 de abril de 2017.
63. SALEN, K. & ZIMMERMAN, E., *Rules of Play*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004.
64. SIMKINS, D., DIKKERS, S., OWEN, E. *Unbroken Immersion: The Skyrim Experience*. In Davidson, D. (2012). *Well Played--Vol. 2, No. 1*. Pittsburgh, PA: ETC Press. <http://repository.cmu.edu/etcpres/23>.
65. SHELL, J. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Boca Raton: CRC Press, 2008.
66. SNYDER, B. *Save the Cat*. [Versão Kindle]. Michael Wiese Productions, 2005. Retirado da Amazon.com

67. TWEET, J.; COOK, M. & WILLIAMS, S. *Player's Handbook: Core Rulebook I. D&D 3rd edition*. Wizards of the Coast, 2000.
68. TOLKIEN, JRR. *O Senhor dos Anéis*. São Paulo: Martins Fontes. 2001.
69. VOGLER, Christopher. *A Jornada do Escritor*. Rio de Janeiro, Ampersand, 1997.
70. WITWER, M. *Empire of Imagination: Gary Gygax and the Birth of Dungeons & Dragons*. [Versão Kindle]. Bloomsbury USA, 2015. Retirado da [Amazon.com](https://www.amazon.com)
71. ZAGALO, N. *Emoções interativas do cinema para os videogames*. Coimbra: Grácio Editor, 2009.
- 72.

ANEXO I - QUESTIONÁRIO

Estas foram as perguntas feitas aos utilizadores do videojogo *ESV: Skyrim*, através de um questionário na internet, no período entre 27 de abril e 9 de junho de 2017, que recebeu 112 respostas, divulgada em dois fóruns do site *reddit* e do *twitter*.

How long have you played *ESV: Skyrim*?

How much did you like *Skyrim*?

How often do you play the game?

How much of the world have you explored?

How many times did you play *Skyrim* (meaning a new character and a different story)?

Stories: do you think there are enough stories/quests/missions in the game?

How much did you feel you created your own story in *Skyrim*?

Do you think *Skyrim* can be replayed to generate different stories?

How different is the storytelling in *Skyrim* compared to other games?

Did you complete the main questline?

What is your favorite questline in *ESV:Skyrim*?

Do you side with Empire or Stormcloak?

Do you side with or against the Dark Brotherhood

Did you side with Dawnguard or Vampires?

How much do you value roleplay and creating an unique character in *Skyrim*?

Replayability: do you think *Skyrim* is a game that can be replayed several times with different characters?

Would you play *Skyrim* again to roleplay a different character, even though you've already finished the game?

Can I use your answers in the study?

Do you want to be mentioned if the stories are described in the study?

Do you want me to inform you of the data/results of this research?