

MAURÍCIO DA SILVEIRA PICCINI

**"FIZ POR QUERER" - O PAPEL DAS ESCOLHAS DO JOGADOR NA
CONSTRUÇÃO DO SENTIDO EM NARRATIVAS DE JOGOS DIGITAIS**

Tese apresentada como requisito parcial
para obtenção do título de Doutor em
Letras pela Pontifícia Universidade
Católica do Rio Grande do Sul

Orientadora: Dr. Vera Teixeira de Aguiar

Porto Alegre
2012

*The hard must become habit.
The habit must become easy.
The easy must become beautiful.*

-- Doug Henning,
ilusionista canadense
(1947-2000)

RESUMO

A presente tese de doutorado constitui-se na investigação do papel do jogador na construção de sentido em jogos de narrativa digital através da aplicação de conceitos de teoria da literatura. Embasa-se nas teorias literárias de Vladimir Propp, Claude Bremond, Algirdas Greimas e Tzvetan Todorov, nos conceitos de interação e hipertextualidade das áreas de comunicação e informática, nos estudos sobre os processos de leitura e nas estruturações de jogo utilizadas por desenvolvedores de *software* de entretenimento. Apresenta a análise do jogo **Fallout 3** como testagem dos conceitos teóricos envolvidos e formula derivações técnicas e propostas teóricas da aplicabilidade desse entendimento sobre a construção de sentido da literatura, da comunicação, do desenvolvimento de jogos e do processo de aprendizagem. Conclui que o jogador não apenas atua como leitor, receptor de uma narrativa, mas interpreta o sistema de valores do jogo na busca do domínio das perícias utilizadas de forma lúdica, transformando a mecânica e a narrativa presente no jogo em material para sua própria expressão.

Palavras-chave: teoria da literatura, narrativa, jogos digitais, construção de sentido, leitura

ABSTRACT

This thesis presents the investigation over the roll of the player on the construction of meaning in games with digital narratives through the application of concepts from literary theory. The works of Vladimir Propp, Claude Bremond, Algirdas Greimas, and Tzvetan Todorov, concepts of interaction and hypertextuality from communication and semiotics, and studies about the process of reading, and the structure of games used by developers of entertainment software were adopted as referencial to support the research. This volume presents the results of such concepts to analyse the computer game **Fallout 3**. It concludes that the player is not only the receptive reader of the narrative presented by the game, but becomes the interpreter of a value system in the quest for the attainment of skills, shapping the narrative and the mechanics of the game into material for his own expression.

Palavras-chave: reading, narrative, digital games, making sense, reading

Lista de Ilustrações

Figura 1 – Sistema de atualização de possibilidades de Bremond	20
Figura 2 – Encaixe de uma sequência básica na etapa de “abertura de possibilidades” de Bremond	21
Figura 3 – Sistema de actantes de Greimas	22
Figura 4 – Imagem retirada apresentação do artigo Uma máquina de estados para Greimas (PICCINI, 2008b), arquivo pessoal	23
Figura 5 – Gráfico de tensão dramática adaptada do artigo de LeBlanc (LEBLANC, 2006, p. 443)	25
Figura 6 - Reprodução traduzida da pirâmide de Fullerton	35
Quadro 1 – Etapas introdutórias ao jogo (tutoriais) e respectivas descrições	60
Quadro 2 – Etapas principais, etapas secundárias e descrições da função da etapa na construção narrativa.	61
Quadro 3 – Nomes e descrição das etapas primárias da linha narrativa principal de Fallout 3	64
Quadro 5 – Conjunto de etapas da narrativa principal em sequência, definidas pelos objetivos primários e secundários.	65
Figura 7 – Ilustração da progressão do tempo do jogador (no mundo externo ao jogo) em relação à progressão do tempo dentro da narrativa	83
Figura 8 – Exemplo de disposição de exercícios a serem executados para o aprendizado das operações básicas da matemática	84
Figura 9 – Exemplo de percurso do jogador ao utilizar <i>sidequests</i> em contexto de aprendizagem	85

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS	7
1 PRINCÍPIOS CONCEITUAIS DO JOGO	12
1.1 JOGO COMO ATIVIDADE HUMANA	12
1.2 JOGO COMO CONSTRUÇÃO NARRATIVA	16
1.3 JOGO COMO CONSTRUÇÃO DRAMÁTICO-NARRATIVA	24
1.4 JOGO COMO INTERAÇÃO	27
1.5 JOGO E ESCOLHAS	31
2 PRINCÍPIOS ESTRUTURAIS DO JOGO	39
2.1 CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA	39
2.2 ATUALIZAÇÃO DA NARRATIVA	45
2.3 ANÁLISE DA NARRATIVA	54
3 ANÁLISE DO JOGO FALLOUT 3	59
3.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA	59
3.2 ETAPAS DA NARRATIVA	65
3.3 ENCADEAMENTO DAS FUNÇÕES	69
3.4 CONDICIONAIS DE PROGRAMAÇÃO	71
3.5 TRANSIÇÃO DO OBJETIVO E DOS PAPÉIS	73
3.6 FUNÇÕES DO JOGADOR DURANTE A PARTIDA	76
4 INTERPRETAÇÃO E SUPERINTERPRETAÇÃO	80
4.1 JOGO COMO SISTEMA DE VALORES	80
4.2 JOGO COMO ESPAÇO PARA APRENDIZAGEM	83
4.3 JOGO COMO FORMA DE EXPRESSÃO	86
CONSIDERAÇÕES FINAIS	89
REFERÊNCIAS	93
ANEXO A – Descrição do jogo Fallout 3	97
ANEXO B – CD multimídia contendo vídeos do jogo em andamento	107

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Como objetivo geral, esta tese busca dar continuidade ao trabalho iniciado na dissertação de Mestrado do autor, quando foram formuladas as bases para um modelo de análise específico para narrativas de jogos digitais. De forma mais ampla, ambos os trabalhos visam expandir o ferramental teórico da área da literatura, adaptando-o ao processo interativo de construção da narrativa de jogos digitais. Além da própria validação das teorias da narrativa para os novos meios de narração de histórias, entende-se também que, em pesquisas futuras, será possível reabsorver conceitos aplicados a essas narrativas digitais, de modo a testar os conceitos dentro da própria teoria literária.

Antes, através dos objetivos específicos, explora-se o papel do leitor na atualização das possibilidades narrativas e na consequente construção dos sentidos da narrativa presente no jogo digital. Tem-se, então, como objetivos específicos: aplicar o modelo teórico para análise da narrativa digital proposto na dissertação de Mestrado [Por uma teoria das supercordas da narrativa](#) (PICCINI, 2008a) no jogo **Fallout 3**; identificar, a partir da aplicação do modelo teórico, o fio condutor das ações do jogo **Fallout 3** e avaliar quais ações possuem causalidade obrigatória, ou seja, induzem à construção de um sentido pré-determinado; demonstrar o papel do jogador na seleção dessas ações e, portanto, encontrar a parte do sentido do jogo que pode ser imputado ao jogador; e avaliar a utilidade da liberdade do jogador na construção de sentido para as diversas áreas de aplicação dos jogos digitais.

Os esforços aqui empreendidos contribuem para a expansão das fronteiras interdisciplinares, tendo em vista a organização do conhecimento acerca dos jogos eletrônicos de um novo ponto de vista, aquele da teoria da literatura. O assunto já é tratado pelas áreas da comunicação e da semiótica, por pesquisadores como Espen Aarseth, Gonzalo Frasca e Luiz Antônio Marcuschi, para análise do meio hipertextual para a compreensão e elaboração de estratégias de criação textual e suas implicações na relação do leitor com a mensagem interativa; da informática, por Alison McMahan e Allen Varney, para a criação de jogos que proporcionem maior imersão do jogador com o ambiente virtual, através do desenvolvimento de tecnologia de realidade virtual e simulações com técnicas de

inteligência artificial; da produção cultural e da educação, por Lynn Alves e James Paul Gee, para aplicação dos jogos eletrônicos e sua influência no imaginário infantil e na construção de conhecimento.

A adição da investigação através dos preceitos da teoria da literatura proporciona um desenvolvimento tanto no campo da informática, na área de estudos de jogos, quanto da própria teoria da literatura. Por focar a leitura como parte do desenvolvimento humano e ter já embasamento no tratamento da permeabilidade entre texto literário, imagem, música e demais formas artísticas, a teoria da literatura possibilita o enfoque dos aspectos que tornam a leitura atrativa para jovens, conseqüentemente, que visam à formação de jovens leitores interessados nesse meio como forma artística, além de entretenimento. A integração do jogo eletrônico e do hipertexto ao âmbito dos trabalhos da teoria da literatura promove a abertura de seus conceitos teóricos para a estrutura da narrativa contemporânea emergente.

Da teoria da literatura e dos estudos da narrativa, este trabalho utiliza-se das teorias de Vladimir Propp quanto às delimitações de etapas e personagens; de Claude Bremond quanto aos encaixes, combinações e interrelações das ações narradas; de Algirdas Greimas quanto às relações entre os atores da narrativa, seus objetivos e distribuição de poder e de Tzvetan Todorov quanto à composição dos sentidos do texto. Para efeito desta tese, entende-se narrativa como a representação simbólica de uma sequência de ações ligadas por causalidade, com base nos resultados dos estudos teóricos citados, a partir dos contos tradicionais (e expandidos para os textos novos que mantêm a mesma estrutura).

Para a compreensão das propriedades dos jogos, são selecionados aspectos distintos vindos das áreas da antropologia e da sociologia, através de Johan Huizinga e Roger Caillois, que caracterizam a relação do homem com os jogos e o que o homem obtém de retorno deles; das áreas da informática e desenvolvimento de jogos, através de Chris Crawford, Jesper Juul e Janet Murray, que possuem experiência na criação de jogos de computador e em pesquisa acadêmica sobre o uso de jogos em situações de aprendizagem; da área da comunicação, com as formas de tomada de decisão de Tracy Fullerton e os exemplos de David Freeman sobre a elaboração de emoções em narrativas interativas.

As ferramentas presentes na base teórica são utilizadas para análise do título **Fallout 3**, jogo de computador disponível tanto para plataformas de computadores pessoais com Sistema Operacional Windows, como para os videogames de última geração **Playstation 3** e **XBOX 360**. O jogo selecionado possui enredo extenso e segue um modelo de Role-Playing Game (RPG)¹, no qual o jogador, além de controlar uma personagem, deve fazer escolhas para guiar o desenvolvimento de atributos dessa personagem (como força, velocidade, carisma, inteligência), bem como interagir com elementos narrativos (ambientes virtuais, motivações implícitas e explícitas e personagens que contam uma história), para conseguir navegar na estrutura do jogo.

Além da experiência do autor desta tese com o próprio jogo, são utilizados *walkthroughs* (guias e coleções de dicas publicadas na internet que contêm instruções passo-a-passo para a solução de um jogo) para conferência das informações, bem como para, dada a oportunidade, comparar as percepções sobre o jogo pelos autores desses guias.

O relato do desenvolvimento deste projeto distribui-se em quatro capítulos. No primeiro capítulo, são apresentadas definições de jogo do ponto de vista antropológico e sociológico, suas aproximações com definições de leitura e interpretação de texto e a distinção entre dois conceitos quanto à interatividade. O jogo é visto inicialmente como atividade humana regada e arbitrária. Essa atividade desenvolve-se como construção narrativa e dramática, em que os jogadores assumem papéis e experimentam a tensão consequente do desenrolar de suas ações. Sendo esses leitores/jogadores agentes das próprias ações da narrativa, são revistos os conceitos que regem a interação entre jogadores e o próprio jogo.

No segundo capítulo, é apresentada uma formulação do conceito de narrativa que reúne as interações possíveis dentro de um jogo com aquelas disponíveis ao leitor no sentido de preenchimento do texto literário com seu próprio imaginário. Os conceitos de leitura e de composição da narrativa são atualizados,

¹ Normalmente traduzido como “jogo de interpretação de personagem”, RPG é um tipo de jogo em que a construção das personagens é parte essencial da evolução do jogo, não bastando aos jogadores completar os objetivos dados pelo jogo, mas completá-los agindo, pensando, atuando conforme os poderes e limitações de suas personagens.

tomando-se por guia as noções de preditibilidade leitora² e de vazios literários³, para incorporar a interatividade e o *feedback* do leitor. Nesse capítulo, são elencados também os passos para a análise a partir do modelo proposto pelo autor desta tese em dissertação de Mestrado.

No terceiro capítulo, o jogo **Fallout 3** é analisado para identificar o modo como esse preenchimento dos sentidos do texto afetam e são afetados pelas decisões do jogador. A análise segue os passos propostos no segundo capítulo, reconstruindo a estrutura narrativa à luz das definições de jogo e interação presentes no primeiro. Os diversos níveis de análise são sobrepostos até a obtenção de uma descrição dos espaços abertos para decisões do jogador enquanto leitor e agente da narrativa.

E, no quarto capítulo, a partir da análise, são avaliadas as interpretações possíveis e suas extrapolações para a elaboração de uma visão do processo de construção de sentido pelo jogador. O jogo passa a ser entendido tendo o pacto (da narrativa ou das regras do jogo) como porta de entrada do leitor no mundo diegético⁴. Em seguida, esse mundo serve como campo de treinamento, um espaço onde o leitor expande sua zona de conforto. Por fim, sendo o jogo compreendido como matéria para criação de significado pelo jogador, o leitor passa a produtor, expressando-se através de suas ações sobre o jogo.

Uma vez que esse trabalho é uma elaboração dos fundamentos da aproximação dos papéis de leitor e jogador, nas considerações finais, são sugeridos focos para pesquisas futuras e aplicações dos conceitos aqui construídos. Em anexo, para facilitar a visualização do jogo como visto pelo jogador, segue um resumo descritivo de **Fallout 3** (ANEXO A), seu modo de integração, combate e narrativa, e um CD com vídeos (ANEXO B) apresentando cenas do jogo em primeira

2 A preditibilidade (BORBA, 2008) é a capacidade do leitor de completar o texto enquanto o lê, preenchendo espaços linguísticos criados pela técnica de escrita do autor (omissões para criar suspense ou elipses sintáticas, por exemplo) ou pelo desconhecimento de uma palavra usada (obrigando o leitor a criar uma hipótese para seu significado). Conforme a autora, a leitura não é uma atividade meramente linear, mas um processamento em paralelo de diversos níveis através de diversos processos linguísticos que se alteram conforme o objetivo da leitura.

3 Vazio literário é a expressão utilizada por Wolfgang Iser para se referir a “intervalos” ou “lacunas” do texto. Para Iser, o texto literário é distinto do texto não literário por possuir espaços para a interpretação do leitor. Esses espaços não são falhas do autor, mas são indutores da leitura, permitindo que cada leitor atinja certa interpretação potencial do texto que lhe cabe por sua disposição individual. (ISER, 2011)

4 Termo utilizado por Gerard Genette para distinguir o mundo existente dentro dos limites da narrativa (chamado diegético) daquele que o leitor possa conhecer como mundo real fora da narrativa (extradiegético). (GENETTE, 1980)

pessoa e a sequência de animação final do jogo, que apresenta ao jogador o epílogo da história.

1 PRINCÍPIOS CONCEITUAIS DO JOGO

1.1 JOGO COMO ATIVIDADE HUMANA

Segundo Johan Huizinga (1955), historiador holandês, em sua obra **Homo ludens**, publicada em 1938, jogo é uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesma, acompanhada de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

São pontos-chave para a compreensão do conceito de jogo no presente trabalho:

- arbitrariedade das regras – todos os jogadores devem ter consciência de que estão em um jogo e devem estar em comum acordo sobre o sistema de regras a ser utilizado; dessa forma, nenhum jogador pode ser forçado a jogar;
- finitude do tempo – todo jogo tem um começo e um fim definidos no tempo. As regras de definição de tempo devem ser conhecidas por todos os participantes. Os eventos ocorridos antes do início e depois do término são desconsiderados para fins de jogo;
- finitude do espaço – todo jogo tem limites espaciais. Quem estiver fora das linhas demarcadas como limite será desconsiderado para fins de jogo;
- representação de papéis – todo jogador representa um papel no jogo, pois participa dele como parte de si próprio e não como o todo;
- obrigatoriedade das regras – as regras de um jogo não podem ser modificadas, pois tal mudança transforma um jogo em um outro.

Roger Caillois (1990), em obra publicada em 1958, **Os jogos e os homens**, especifica a definição de jogo classificando-o em grupos de atividades que podem ser mais lúdicas ou mais regradas. A essas qualidades dá os nomes, respectivamente, de *paideia* e *ludus*.

Paideia é a qualidade de ser “sem regras”, livre de restrições. A sequência das atividades dentro do jogo é desenvolvida conforme a partida é jogada. Já *ludus* é a qualidade de ser bem regulamentada, não só havendo muitas regras, mas regras que restringem ações “legais” de “ilegais”, controlando as sequências possíveis de ações e mesmo as estratégias a serem desenvolvidas pelos jogadores.

Além dessa escala de regras, Caillois categorizou os jogos pelas propriedades que definem a mecânica do jogo e que são exploradas durante as partidas. As categorias se chamam *agon* (oposição), *alea* (sorte), *mimicry* (máscara), e *ilinx* (vertigem).

Agon é o tipo de jogo que coloca jogadores em posições opostas, podendo ser traduzido como “competição”. Fazem parte desta categoria os jogos em que cada jogador deve superar os outros jogadores, ao invés de superar apenas um objetivo comum (por exemplo, xadrez, futebol e boxe). *Alea* é a classificação para jogos de sorte, normalmente definida através de um instrumento (moedas, roleta, dados) que formalize essa aleatoriedade. *Mimicry* são as simulações, jogos que se baseiam em imitar o comportamento de outras pessoas, animais ou personagens. Note-se que “teatro” está aqui relacionado como jogo, pois a palavra “jogo” contém as mesmas funções rituais propostas anteriormente por Huizinga (atores e espectadores, unidos pelas regras do espetáculo teatral, comprometem-se a tomar os atos das personagens como verdadeiros). Por fim, *ilinx* indica os jogos em que perder o domínio do próprio corpo e depois retomar esse domínio são as atividades principais. *Ilinx* são os jogos que geram vertigem ou causam algum tipo de medo no jogador, como medo de altura e de cair, ou simplesmente ficar tonto depois de girar muitas vezes.

Caillois define jogo (no caso, o verbo *jouer*, definindo o ato de jogar) como uma atividade essencialmente:

- livre – entendida como não obrigatória;

- separada – pois possui limites no tempo e no espaço;
- incerta – cujo resultado não pode ser definido antes de a atividade ocorrer;
- improdutiva – não cria novos elementos, valores ou riqueza, permitindo, no máximo, pode haver troca de objetos entre os jogadores;
- governada por regras – definida sob orientação de convenções entre os jogadores e suspendendo as leis ordinárias do “mundo” exterior ao jogo;
- faz-de-conta – os jogadores compreendem que é um jogo e que as ações tomadas durante o jogo e dentro de seus limites fazem parte de uma “segunda realidade”.

Além da definição de jogo do ponto de vista de atividade social, há ainda a necessidade de definir a dinâmica de jogo, ou seja, como as regras funcionam e, mais importante, como elas podem ser descritas e entendidas. Em oposição às descrições humanísticas do jogo e do ato de jogar, existe a abordagem matemática e informacional dos jogos e suas regras. A área de pesquisa conhecida pelo nome “Teoria dos Jogos” faz parte da matemática e tem diversas aplicações em áreas como Administração e Contabilidade, chegando à política internacional, para servir como modelo para simulações de comportamento de mercados.

A principal diferença na abordagem é, além do caráter formal, a possibilidade de tratar como jogo atividades não compreendidas como tal pelo público e pelos jogadores. Assim, a consciência do ato de jogar, por parte dos jogadores, não é obrigatória. Por exemplo, são considerados jogos, para fins de modelagem matemática, a disputa comercial pelo público que compra pães caseiros em mercearias de cidades pequenas e a concorrência entre emissoras de rádio pelo público que ouve música sertaneja das 16h às 17h durante a semana, bem como a troca de clientes entre médicos de especialidades diferentes.

Para termos de simulação matemática, um jogo não é competitivo ou cooperativo por si, mas pode ser abordado de forma competitiva ou cooperativa entre os jogadores. O comportamento dos jogadores deve ser escolhido através de

avaliações e seleções das estratégias possíveis. Em alguns casos, pode ser melhor competir e, em outros, cooperar. Por exemplo, as mercearias podem definir que uma delas vende pães às segundas, quartas e sextas e a outra às terças, quintas e sábados. Ou, talvez, selecionem que uma delas deve vender pães mais salgados e a outra, mais doces. Dessa forma, distribuem os ganhos em vez de competirem pelos mesmos recursos.

O principal conceito para a compreensão da modelagem matemática do jogo é a de “melhor escolha”. Tem-se aqui um exemplo: duas irmãs devem repartir um bolo, uma metade para cada uma. Como fazem para que o bolo seja repartido da forma mais justa possível? Se a mesma irmã corta o bolo e escolhe qual metade será a sua, ela pode cortar uma fatia maior e escolher essa mesma fatia. Assim, a outra irmã fica com a menor parte. Obviamente, nenhuma das irmãs permitirá que a outra corte e escolha a metade do bolo. Elas precisam, então, comprometer uma ação a cada uma. Dessa forma, seja qual irmã cortar o bolo, ela o cortará da forma mais próxima à metade possível, pois sabe que outra irmã irá escolher a maior parte para si. Ou seja, nesse jogo específico, a competição entre as irmãs atinge um ponto em que elas trabalham em direção ao maior bem comum.

São, portanto, termos importantes para a compreensão do jogo do ponto de vista matemático⁵:

- cooperatividade – jogos cooperativos são aqueles em que os jogadores podem se comprometer uns com os outros (são obrigados a seguir pactos entre eles); jogos não cooperativos são aqueles em que os jogadores não se comprometem uns com os outros (mesmo que façam pactos, não são obrigados a segui-los);
- simetria – jogos simétricos são aqueles em que todos os jogadores podem ganhar e perder de forma equivalente uns aos outros; caso um dos jogadores tenha chance de sofrer mais danos ou receber mais recompensa que os demais, o jogo é dito assimétrico;

5 O modelo matemático para jogos é aceito pela comunidade acadêmica, não estando em discussão. Portanto, a referência aqui é para uma obra que possui a descrição reunida dos conceitos tratados, evitando a citação de cada um dos autores que definiram os termos individualmente. A descrição aqui presente pertence ao artigo de Poundstone (2006).

- simultaneidade – jogos simultâneos ocorrem quando os jogadores precisam definir suas ações todos ao mesmo tempo, sem saber qual será a ação dos outros; caso um deles seja capaz de ver a ação do outro jogador antes de definir sua estratégia ou os jogadores atuem alternadamente (jogador A, depois jogador B, depois jogador A etc.), o jogo é chamado sequencial;
- informação perfeita – jogos de informação perfeita são aqueles em que os jogadores podem saber todos os seus movimentos já feitos e os movimentos que seus adversários já fizeram até um dado momento no jogo; se alguma informação se perde ou é ocultada durante a partida, o jogo é de informação imperfeita;
- informação completa – jogos de informação completa são aqueles em que todos os jogadores sabem os valores de recompensas (e dados) de cada ação; se alguma ação tem recompensa indefinida ou oculta, o jogo é considerado de informação incompleta.

1.2 JOGO COMO CONSTRUÇÃO NARRATIVA

O modelo de construção narrativa aqui utilizado é uma ampliação a partir da pesquisa apresentada em Dissertação de Mestrado pelo autor desta tese. Tal modelo parte do pressuposto de que a narrativa pode ser segmentada em unidades menores identificáveis para posterior reordenação ou mesmo substituição por segmentos de outras narrativas. Assim, é possível comparar esse tratamento da narrativa com os cálculos e formulações próprios do computador e do hipertexto. O desmembramento da narrativa em funções e personagens segue o modelo dos estudos formalistas de Vladimir Propp (1984), publicados originalmente em 1928, influenciando as bases do Estruturalismo. A reconstrução das partes em uma nova narrativa obedece aos modelos de Claude Bremond, para as sequências, e de Algirdas Greimas, para as personagens, ambos devedores do Formalismo.

Propp segmentou os contos populares russos em sequências menores de ações dependentes de seus agentes e de sua posição na história. Da mesma forma

que textos são separados em frases e frases em palavras, Propp define os trechos intercambiáveis da narrativa como “funções” e, apesar de diferenças na descrição e na apresentação, classifica personagens fixos que se repetem ao longo dos diversos contos maravilhosos⁶. Personagens são os agentes das ações apresentadas na narrativa. Possuem qualidades específicas e podem ser reconhecidos facilmente nas diversas formas em que aparecem nesses textos.

A seguir, tem-se uma demonstração de como o pesquisador organiza seu modelo narrativo. As ações ocorrem em quatro contos diferentes:

- O rei dá uma águia ao destemido. A águia leva-o para outro reino.
- O velho dá um cavalo a Sutchenki. O cavalo leva-o para outro reino.
- O feiticeiro dá a Ivan um barquinho. O barquinho leva-o para outro reino.
- A filha do Czar dá a Ivan um anel. Moços que surgem do anel levam Ivan para outro reino.

Propp elimina as personagens:

- O _____ dá uma _____ ao _____. A _____ leva _____ para outro reino.
- O _____ dá um _____ a _____. O _____ leva _____ para outro reino.
- O _____ dá a _____ um _____. O _____ leva _____ para outro reino.
- A _____ dá a _____ um _____. _____ levam _____ para outro reino.

Depois, agrupando-as por seu papel, o autor renomeia-as:

- O (MANDANTE) dá uma (OBJETO MÁGICO) ao (HERÓI). A (OBJETO MÁGICO) leva (HERÓI) para outro reino.
- O (MANDANTE) dá um (OBJETO MÁGICO) a (HERÓI). O (OBJETO MÁGICO) leva (HERÓI) para outro reino.
- O (MANDANTE) dá a (OBJETO MÁGICO) um (HERÓI). O (OBJETO MÁGICO) leva (HERÓI) para outro reino.
- A (MANDANTE) dá a (OBJETO MÁGICO) um (HERÓI). (OBJETO MÁGICO) levam (HERÓI) para outro reino.

⁶ A expressão “contos maravilhosos” caracteriza o tipo de narrativa estudado por Propp, sendo utilizada no título da tradução da obra do autor para a língua portuguesa (“Morfologia do conto maravilhoso”).

Repetindo essa simplificação, Propp obtém sete personagens:

- AGRESSOR
- DOADOR
- AUXILIAR (Adjuvante)
- PRINCESA (e seu pai)
- MANDANTE (Rei)
- HERÓI
- FALSO HERÓI

O “objeto mágico” indicado anteriormente não é personagem, mas algo que o herói deve conquistar, sendo essencial para o desenvolvimento da narrativa e ainda símbolo de crescimento da personagem principal, que adquire poder através de alguma prova. Também são recorrentes a presença de mensageiros e a descrição de, pelo menos, dois territórios: a terra onde o herói inicia sua jornada e uma outra onde ele deve ser provado em confronto com o agressor. Mas nenhum desses é caracterizado como personagem, uma vez que não participa do avanço das ações, apenas contribui para que uma das sete personagens o faça.

O sistema de funções de Propp cumpre papel importante, ao demonstrar o funcionamento da estrutura na narrativa, e serve de apoio para os formalistas tratarem das relações entre forma e sentido. No entanto, a existência de 31 funções com fortes interdependências sintáticas torna o modelo baseado nos contos populares russos muito custoso para ser usado e pouco flexível em comparação com estruturas narrativas mais modernas. A partir dele, vários estudiosos propõem simplificações adicionais.

Claude Bremond (1973), em artigo original de 1966, parte exatamente do estudo da parte mais penosa do modelo de Propp, a construção das sequências. No entanto, diferente do anterior, Bremond propõe não a obrigatoriedade das ligações entre as funções, mas a possibilidade delas. A ligação entre as funções ocorre como, pois, consequência da narrativa, e não o contrário. Apesar de não tratar de casos específicos, como Propp, Bremond consegue em suas sequências, encaixes e

emparelhamentos narrativos apresentar a evolução das personagens (melhoramentos e degradações) em relação a seus objetivos.

O modelo de Bremond segue quatro regras iniciais para fundar-se:

- o átomo narrativo continua sendo a função, como descrita por Propp;
- o agrupamento elementar é constituído por três funções, sendo a primeira a abertura das possibilidades, a segunda, o processo de atualização de uma das possibilidades e a terceira, a possibilidade atualizada;
- por se tratarem de possibilidades, as sequências não são pré-estabelecidas, e as funções nelas se relacionam em forma de árvore, encaixando função de objetivo, de atualização e de fim (a primeira função apresenta o objetivo do herói abrindo as possibilidades de ação, a segunda seleciona uma das possíveis ações do herói para atualizá-la e a terceira conclui o sucesso ou a falha do herói em atingir seu objetivo);
- as sequências básicas podem, então, ser combinadas para criar sequências complexas, por encadeamento sucessivo (a conclusão de uma sequência é início de outra), enclave (uma sequência ocupa o papel de função de outra sequência maior) ou emparelhamento (a função de uma personagem corresponde a uma função oposta de outra personagem).

O sistema de atualização das possibilidades da sequência elementar acontece conforme esta imagem:

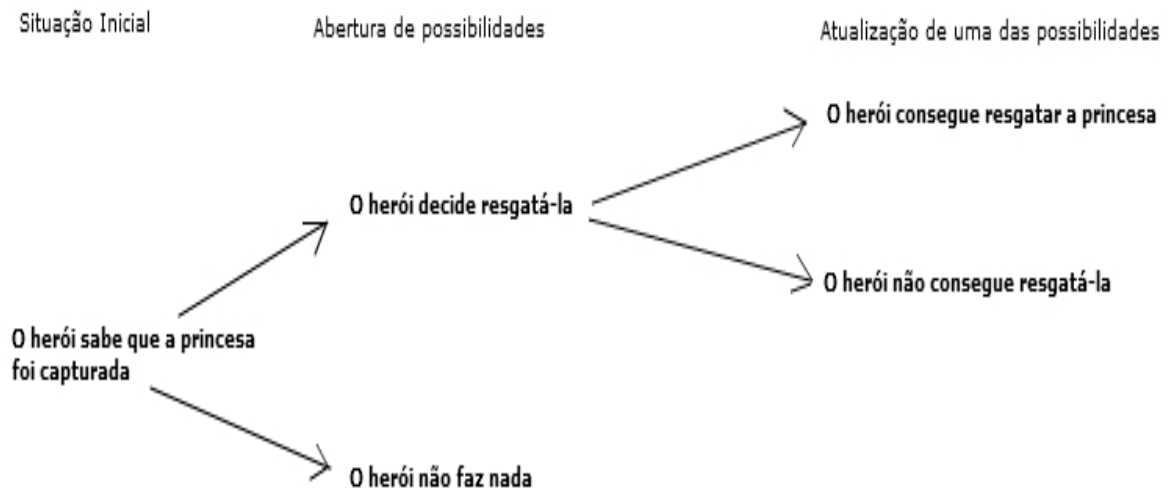


Figura 1 – Sistema de atualização de possibilidades de Bremond

Para exemplificar o enclave, uma sequência básica é colocada no lugar da etapa de “abertura de possibilidades”, conforme a figura a seguir:

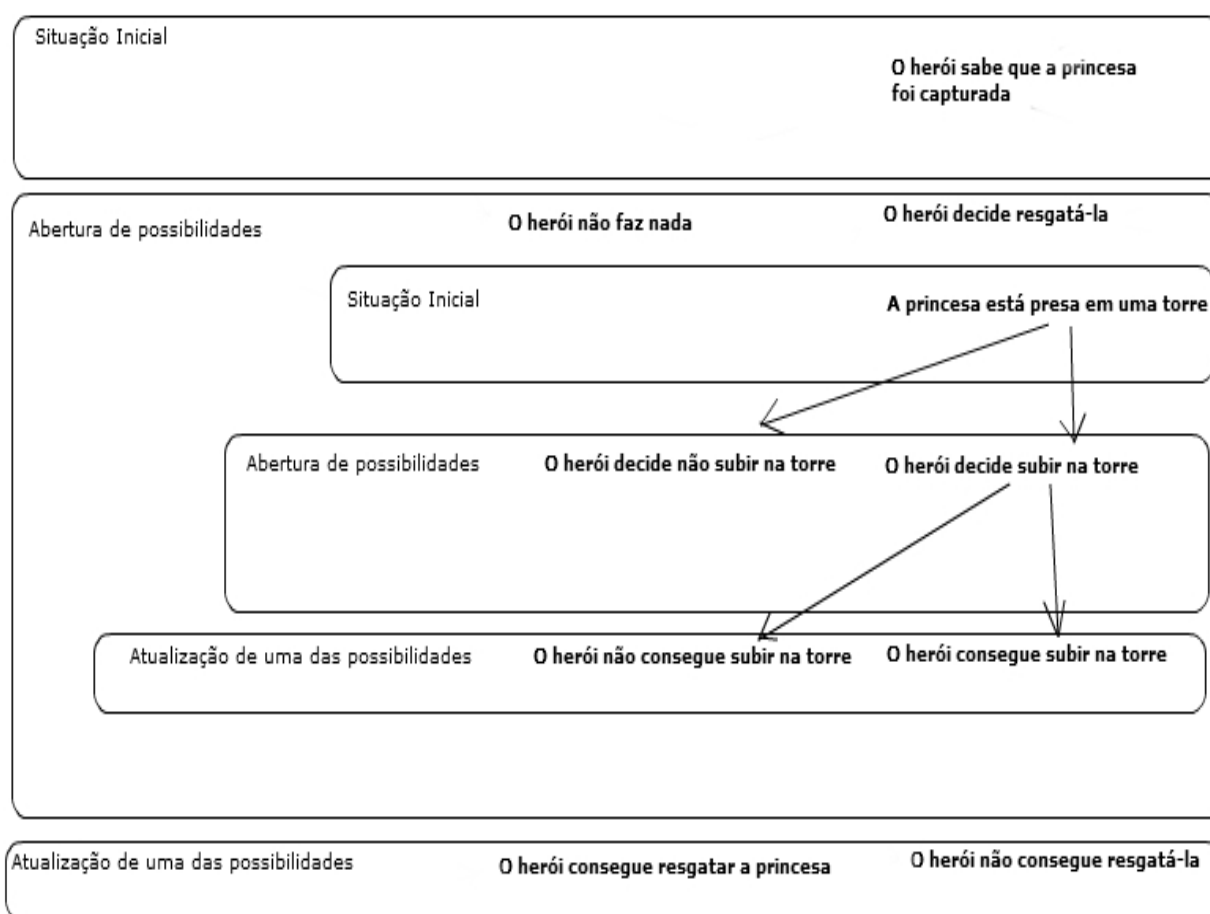


Figura 2 – Encaixe de uma sequência básica na etapa de “abertura de possibilidades” de Bremond

A partir dessas regras, Bremond indica que há necessidade de sucessão (do contrário, haveria descrição, dedução ou efusão lírica) e integração entre as funções (do contrário, haveria apenas cronologia). E deduz que, para haver narrativa, há a necessidade de interesses humanos, “porque é somente por relação com um projeto humano que os acontecimentos tomam significação e se organizam em uma série temporal estruturada” (BREMOND, 1973, p.113).

Na mesma linha de pensamento de Bremond, Algirdas Julius Greimas (1973), também na década de 1960, propõe um sistema de relações entre os atores presentes na narrativa literária. Também esse sistema parte das personagens sugeridas por Propp e sistematiza-as para um conjunto de obras maior que os contos maravilhosos russos estudados. Mais do que o papel das personagens na obra, o sistema de Greimas baseia-se em uma relação sintática e relativa das personagens, semelhante à relação das palavras em uma frase.

O esquema de Greimas indica três oposições: sujeito e objeto, destinador e destinatário, adjuvante e oponente. Em relação ao modelo de Propp, pode-se chamá-los respectivamente de herói e objetivo, mandante e mandatário, ajudante e oponente. Cada oposição encaixa-se em um eixo diferente do espaço da narrativa, criando três linhas ortogonais. Esse esquema pode ser aplicado a cada uma das funções dentro de uma narrativa ou à narrativa inteira. É, assim, uma descrição sincrônica, ao contrário da descrição da narrativa por sequência de ações.

Para aplicar a proposta, é necessário, primeiro, identificar o sujeito. Iniciando como o esquema frasal, o sujeito é quem age na transformação de uma dada função narrativa, o herói de Propp, por exemplo. O objeto é o alvo da transformação iniciada pelo sujeito. Adjuvante é a personagem que auxilia o sujeito na realização da ação, e opositor é a que impede ou dificulta a realização da mesma. Por fim, destinador é a personagem que demanda a ação do sujeito, enquanto o destinatário é aquele a quem o resultado da ação se destina. A Figura 3 apresenta o sistema de actantes proposto por Greimas:



Figura 3 – Sistema de actantes de Greimas

Da mesma forma que as ações descritas conforme Bremond são relativas aos pontos de vista de cada personagem, a escolha do sujeito do esquema de Greimas modifica toda composição. Ou, ainda, como será visto adiante, a mudança do ponto de vista da personagem, ao longo da narrativa, também cria um esquema diferente, de acordo com sua percepção do mundo a sua volta, pela troca de seus “chefes” ou “aliados” e assim por diante.

Cabe resgatar a origem da notação proposta pelo autor desta tese e apresentada no Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital/SBGames de 2008 relacionada ao sistema de actantes de Greimas. A notação, para assimilar os termos dos jogos de computador, foi desenhada da seguinte maneira, conforme apresentado na Figura 4:

Algirdas Greimas

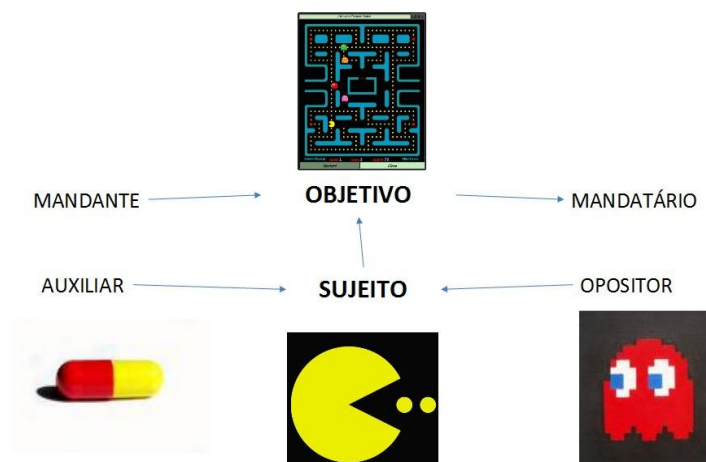


Figura 4 – Imagem retirada apresentação do artigo
Uma máquina de estados para Greimas (PICCINI, 2008b), arquivo pessoal

Conforme a notação, o objetivo do jogo **PAC-MAN** é percorrer o labirinto inteiro. Para tal, há uma “isca” dada ao jogador, que precisa que sua personagem “coma” bolinhas coloridas ao longo do labirinto. Essa “isca” tanto indica ao jogador o que deve fazer como marca os caminhos já percorridos por ele. O auxílio recebido pelo jogador é apresentado no jogo na imagem de pílulas que aumentam seu poder. Os inimigos tomam forma de fantasmas estereotipados. Mesmo tendo sido publicado pela primeira vez no ano de 1980, a estrutura do jogo **PAC-MAN**, como será demonstrado ao longo da pesquisa, ainda é repetida nos jogos mais modernos. A diferença principal é a complexidade dos objetivos ampliada através do modelo de encaixes, enclaves e emparelhamentos na terminologia de Bremond.

Nas últimas décadas, o que vem atraindo as diversas áreas de conhecimento em direção aos jogos não são exatamente as propriedades inerentes aos jogos, mas a possibilidade de transformá-los em programas de computador. Durante o processo de programação dos jogos computadorizados, seus mecanismos são analisados e copiados (ou simulados) na forma de outras sequências de *software* menores. Assim, não só são feitas hipóteses para definir como um jogo funciona, mas essas hipóteses são testadas em forma de programas de computador que tentam imitar o funcionamento esperado dos jogos.

Essa experimentabilidade (*trialability*), aliada ao crescente acesso ao computador como elemento apoiador as atividades de ensino e de aprendizagem, especialmente potenciaizados pelo uso da rede (*internet*), torna os jogos de computador uma possibilidade para as mais diversas aplicações, quer para pesquisa sobre sociabilização de comportamento ou para apresentação de narrativas hipertextuais ou outros gêneros (com foco nos jogadores que entram em rede e se comunicam através da internet).

O Brasil conta com diversas pesquisas sobre várias dessas abordagens. A professora Lynn Alves (2005) vem trabalhando com jogos do ponto de vista pedagógico e sociológico. Em seu livro **Game over: jogos eletrônicos e violência**, ela estuda os jogos de computador como meio de propagação de linguagem. Nesse caso, o jogo é considerado meio de divulgação de linguagens sociais. A violência é tratada como linguagem. Os sons e as imagens funcionam como forma de comunicar um conjunto de valores socioculturais ao jogador, e ele os utiliza para interagir simbolicamente com esses valores. O jogo passaria a ter uma função catártica. Já os pesquisadores Cristiano Pinheiro e Marsal Branco, da Federação de Estabelecimentos de Ensino Superior em Novo Hamburgo/FEEVALE, atuam na busca de uma formulação semiótica específica do jogo digital através da decomposição dos jogos em camadas tipológicas (semelhantes às funções de Jakobson⁷) e em unidades lúdicas mínimas – os ludemas.

O ludema é a unidade mínima do jogo, ponte entre a ação do interator e o resgate das regras do sistema ludológico (atualiza os desafios que até então existem apenas em potência) e do sistema narrativo, do qual converte as informações e transforma em experiência de jogo. É a presença dos ludemas que garante a existência de um jogo. (PINHEIRO e BRANCO, 2008, p. 73).

1.3 JOGO COMO CONSTRUÇÃO DRAMÁTICO-NARRATIVA

Para a abordagem do jogo sob os aspectos do drama, Marc LeBlanc (2006) associa o jogo ao teatro, indicando a tensão dramática como elemento de

⁷ O linguista russo Roman Jakobson propõe seis funções, de acordo com o foco da comunicação em suas seis dimensões: chama de função refencial, quando o foco está no contexto; estética, quando o foco está na própria mensagem; emotiva, quando o foco é o emissor da mensagem; conativa, quando o foco é o receptor da mensagem; fática, quando o foco está no canal; e metalinguística, quando o foco está no código utilizado para transmitir a mensagem.

comparação. Para criá-la corretamente em um jogo, deve-se tratar de dois fatores especificamente: incerteza e inevitabilidade. Incerteza é a sensação de que o resultado do jogo ainda é desconhecido, ou seja, qualquer jogador pode vencer ou perder. Inevitabilidade é a sensação de que a competição está se direcionando a um fim, de que o resultado é iminente. A tensão dramática é composta obrigatoriamente desses dois fatores, nenhum deles sozinho pode criar tensão dramática. Sua evolução segue uma curva conhecida nos estudos literários: baixa tensão dramática inicial, aumento gradativo da tensão em direção ao clímax da história e rápido declínio após o clímax e até a resolução. A figura 5 apresenta o gráfico de tensão dramática baseada no trabalho de LeBlanc.

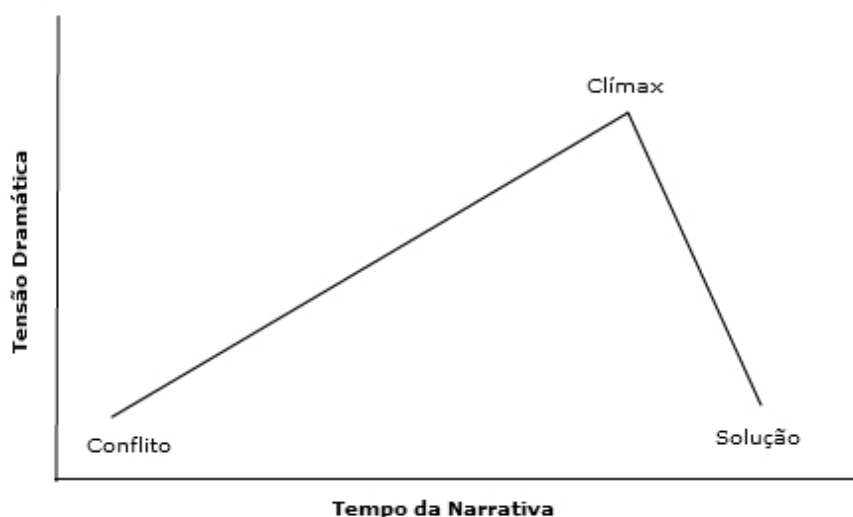


Figura 5 – Gráfico de tensão dramática adaptada do artigo de LeBlanc (LEBLANC, 2006, p. 443)

Para empurrar o jogador através da tensão dramática, LeBlanc sugere o uso de *feedbacks*⁸ positivos e negativos. *Feedbacks* positivos levam o jogador em direção à conclusão, aumentando a sensação de inevitabilidade. E *feedbacks* negativos levam o jogador em direção à incerteza, pois suas tentativas (hipóteses) de solução para o jogo lhe são negadas .

Na área da educação, apesar de avaliar o uso de narrativas em sua pesquisa, Janet Murray (1994), pesquisadora do MIT (Massachusetts Institute of Technology, EUA), deixa de lado a importância da história e afirma que os jovens leitores de textos no computador e os jovens jogadores de videogames buscam

⁸ Traduzido como “retroalimentação”, indica o resultado de uma operação que é usado como informação para novas iterações do mesmo sistema.

explorar a estrutura do texto (hipertexto, páginas da Internet e jogos eletrônicos) até que tenham compreendido essa estrutura. Quando isso acontece, o texto deixa de ser interessante – afinal, o usuário sabe que pode voltar a ele quando quiser. Por outro lado, segundo Murray, a estrutura do texto precisa ser aprendida antes de seu conteúdo, isto é, deve-se saber navegar para depois buscar as informações de interesse.

Já James Paul Gee, pesquisador das áreas de psicolinguística e análise do discurso, publica, em 2003, suas experiências na área de jogos de computador, focando seus estudos nos “domínios semióticos” proporcionados pelos jogos. James Gee não define formalmente o que são “domínios semióticos”, mas os usa como parte fundamental em seus estudos sobre o uso de jogos com finalidade de ensino. Em **What video games have to teach us about learning and literacy** (GEE, 2007), que se pode traduzir como “o que video games têm para nos ensinar sobre aprendizagem e alfabetização”, o próprio autor sugere que:

“semióticos” é uma peça de jargão – se isso o incomoda, traduza “domínios semióticos” para algo como “uma área ou conjunto de atividades nas quais as pessoas pensam, agem e dão valor de uma certa forma” (GEE, 2007, p. 19; tradução do autor da tese).

Ainda de acordo com Gee, as atividades presentes nos jogos são úteis no processo de ensino e de aprendizagem quando são apresentadas em um domínio semiótico simulado de forma a ser reconhecida pelo jogador, facilitando sua utilização no mundo exterior ao jogo. Da mesma forma que Murray afirma que o jogador aprende a forma do texto antes de aprender o conteúdo, Gee também indica que o jogador aprende primeiro as regras do jogo (aprende como se mover dentro do jogo) para depois prestar atenção ao conteúdo apresentado. A melhor forma de ensinar através de jogos é, então, fazer com que suas regras sejam semelhantes ao que o jogador precisa aprender e não forçando o jogador a aprender um jogo para ir sendo “informado” do conteúdo. Em outras palavras, é mais coerente que um jogo que se proponha a ensinar matemática estimule o jogador a solucionar problemas de soma, subtração, divisão e multiplicação ao invés de obrigar o jogador a aprender a controlar uma personagem que percorre um labirinto resgatando algarismos e sinais de operações aritméticas. Embora a primeira alternativa pareça até óbvia em comparação com a segunda, jogos educativos têm utilizado a segunda opção com a desculpa de tornar o jogo “mais divertido”.

1.4 JOGO COMO INTERAÇÃO

Para a análise da estrutura dos jogos, partindo da imagem que se tem do hipertexto como modelo de leitura diferente do texto “comum”, o pesquisador norueguês Espen Aarseth descreve, em **Cybertext: perspectives on ergodic literature** (traduzido como “Cibertexto: perspectivas sobre a literatura ergódica”⁹), jogos como máquinas de estado, conjuntos de operações que alternam dados em um processo algorítmico. A partir dessa abordagem, infere que jogos de simulação podem ser muito mais que hipertexto do ponto de vista do poder de processamento e de representação. As áreas de interesse de suas pesquisas, conforme o próprio Aarseth, são a estética da cibermídia e da literatura ergódica e estética do hipertexto.

Aarseth (1997), preferindo a denominação “cibertexto”, indica que os textos eletrônicos possibilitam um envolvimento muito maior do leitor com o texto do que simplesmente a leitura. O cibertexto seria um texto e algo mais. Para o leitor vencê-lo, seria necessário um esforço não-trivial. O esforço do leitor em reorganizar o texto ao tentar percorrê-lo é maior do que o esforço de simplesmente interpretar o que está escrito, como acontece no processo linear¹⁰. A definição de narrativa hipertextual do presente trabalho, contudo, deixa em aberto a forma de construção da narrativa (ramificação, alternativa ou simulação). O modo de interação e a possibilidade de influenciar a história contada são, por enquanto, o mais importante, sendo decisão, para esta pesquisa, primeiramente a compreensão do objeto para, mais tarde, formular hipóteses para avaliação de seu processo de criação.

A forma escolhida para definir a interação do jogador com o texto ou jogo precisa ser mais clara que a utilizada por Aarseth, tendo por objetivo selecionar apenas tipos de narrativa em que haja uma interdependência entre as ações do jogador e a história contada. A ação (ou inação) do jogador deve ser considerada na evolução da fábula alterando a evolução das ações no plano diegético¹¹. Alison

9 A palavra ergódica é cunhada por Aarseth a partir de *ergos*, trabalho. Para Aarseth, o processo de leitura de um cibertexto demanda esforço por parte do jogador maior do que o que ocorre no processo de recepção de um texto tradicional.

10 A classificação “linear” utilizada neste conjunto teórico faz referência à sintaxe do texto enquanto objeto e não ao processo de leitura em si. Embora a distinção entre objeto e processo na leitura e na interpretação dos significados torna-se aparente ao se comparar o corpo teórico da teoria da literatura com o do design de jogos, tal distinção não foi aprofundada no presente trabalho.

11 Referente ao mundo que existe dentro da narrativa - na nomenclatura de Gerard Genette.

McMahan usa o termo “imersão” com uma definição semelhante; contudo, como ela mesma indica, muitos jogadores apreciam jogos em um nível não diegético (preferindo apenas contar pontos e completar missões, em vez de se envolver com a história contada). (MCMAHAN, 2003)

Evoluindo diante do tema, Jesper Juul, do Center for Computer Games Research de Copenhagen, posiciona-se até mesmo contrário a uma utilidade da narrativa para a compreensão dos jogos digitais. Em referência a Gerard Genette¹², Juul ressalta, que, embora seja possível narrar uma história sem especificar o espaço, é impossível narrar algo sem especificar ao menos a relação entre o tempo em que se passam os eventos narrados e o tempo em que é feita a narração (JUUL, 2011). Contudo, em um jogo, não há marcas gramaticais para identificar quando ocorrem os eventos. E, ao contrário da narrativa, fica claro ao jogador que o tempo apresentado não pode ser o passado, pois quem joga tem poder de influenciar os acontecimentos. O tempo do jogo, como profere Juul, é o tempo presente.

A partir dessa afirmação, Juul conclui que é impossível haver narrativa e interatividade ao mesmo tempo. Retornando a Genette, Juul afirma que o jogo sempre ocorre no “tempo de cena”, e que o jogo pressupõe a diferença essencial de que os eventos não são repetidos, enquanto a narrativa é uma eterna repetição de eventos escritos e reiterados a cada leitura. A interatividade do jogo eletrônico impede esse ponto essencial da narrativa oral, escrita ou filmica.

Jesper Juul indica que a palavra “interatividade” vem sendo usada por modismo em grande parte da produção científica e cultural. Alguns usos indicam uma necessidade de interação entre sujeitos (jogos interativos), outros são vazios de significado (discussões interativas) e há ainda a indicação de alguma relação vaga com o meio eletrônico ou com a informática em geral (educação interativa ou exposições interativas). (JUUL, 2011)

Tentando assimilar a narrativa de forma “útil”, embora não obrigatória, aos estudos de jogos digitais, o uruguaio Gonzalo Frasca (2003), participante do mesmo Centro de Pesquisas que Juul, na Dinamarca, passou a tratar, em suas pesquisas

12 Juul faz referência direta a **Narrative discourse** (GENETTE, 1980), obra na qual é afirmado que o texto narrativo não possui outra temporalidade senão a que lhe é emprestada pelo seu leitor. A pesquisa de Jesper Juul utiliza-se, pois, das distinções de tempo propostas por Gerard Genette: o tempo da história (a ordem em que os eventos acontecem), o tempo da narrativa (a ordem em que os eventos são contados na narrativa, que pode ser distinta da ordem da história, porque o narrador pode começar pelo fim ou adiantar informações futuras) e o tempo do leitor (o tempo real utilizado pelo leitor para ler a obra).

de Mestrado e Doutorado, de definir o lugar do discurso narrativo nesse campo de pesquisas. Frasca considera que toda representação é uma ferramenta já enraizada em nossa cultura e faz parte da mídia “tradicional”. Ao contrário da simulação, ela não é orientada a objetivos. Não há um ponto aonde chegar através da representação. Simulações, ao contrário, consistem de uma forma de retórica independente da narrativa, embora muitos pontos sejam comuns. Jogos seriam um modo de estruturar a simulação, da mesma maneira que narrativa seria uma forma de estruturar a representação. Através da simulação, pode-se expressar mensagens de modos que a narrativa não permite. Os chamados *advergames*¹³ – jogos criados como forma de propaganda – são os pratos de Petri para entender a retórica das simulações.

Por outro lado, há pesquisadores, como Chris Crawford e Jakub Majewski, que buscam definir topologias para narrativas digitais, sem julgar se são elas próprias dos jogos ou se existem de forma independente.

Seguindo a definição de interatividade anterior, a narrativa será hipertextual quando permitir que o leitor (jogador) modifique a história narrada. A partir dos tipos de interatividade indicados por Chris Crawford (2003), projetista e roteirista de jogos desde a década de 1980, as narrativas interativas construídas em ramificações narrativas (*branching storytrees*) e os jogos construídos a partir de simulação (*world simulations*) assemelham-se ao conceito de narrativa hipertextual utilizado no presente trabalho. Crawford considera que as narrativas em ramificações desapontam o jogador, enquanto as simulações raramente permitem o desenvolvimento de um enredo (*plot*).

Como indica Chris Crawford (2003) projetista de jogos eletrônicos, muitas histórias são maquiadas para parecerem interativas ao serem publicadas em meios digitais. Em muitos casos, a interação é apenas superficial. Com o uso de botões que permitem animar alguns objetos na tela, a interação entre jogador e narrativa não causa modificações na fábula (entendida como o conteúdo da narrativa, isto é, o conjunto de fatos e ações que são contados), apenas diferenças mínimas no discurso (entendido como forma como a fábula é contada).

De maneira oposta, para Crawford, alguns jogos são fantasiados de formas narrativas. Nesses casos, a narrativa serve apenas para amarrar os

¹³ Palavra criada a partir de “advertisement” (propaganda) e “game” (jogo).

problemas e quebra-cabeças que o jogador deve solucionar, dando ao jogo um aspecto de unidade, como se vários textos distintos fossem amarrados para parecerem um só. Em ambos os casos, os quebra-cabeças apresentam-se como a parte “interativa” da fábula (uma parte dos fatos pode ser modificada levemente), mas o discurso (a ordem das ações presentes na fábula ou mesmo a subtração ou adição de novas ações) em si não se modifica (CRAWFORD, 2003).

Em dissertação de Mestrado de 2003, Jakub Majewski (2010) propõe classificações intermediárias às de Crawford. Para Majewski, os jogos podem possuir narrativas lineares, em forma de colar de pérolas, de galhos, de parque de diversões e de blocos de construção. Linear é a estrutura comum dos textos literários e não literários escritos e falados. A leitura se move em uma direção e não há necessidade ou possibilidade de alterar a ordem do texto e ainda assim ter o conteúdo apresentado de forma compreensível. Colar de pérolas (*string of pearls*) é uma estrutura em que a leitura se move para frente e é “travada” por uma necessidade de ação correta por parte do leitor (ou jogador). Ao ser travada, o processo de avanço é alternado para um estado de parcial liberdade dada ao leitor/jogador. Normalmente, um problema ou quebra-cabeça é apresentado ao jogador, que precisa o solucionar para avançar a narrativa. Ao resolver o problema (completar o quebra-cabeças), o texto alterna novamente em direção à narração, limitando as ações para um estado de apenas leitura. Galhos (*branching*) é um modelo de estrutura em que os caminhos de leitura se abrem em bifurcações a partir das escolhas do leitor. As bifurcações são apresentadas como possibilidades alternativas e atualizadas como se fossem trechos literários lineares, ocultando as demais alternativas. Parque de diversões (*amusement park*) é uma estrutura semelhante à “colar de pérolas”, mas na qual não há ordem pré-definida para a execução de cada “parada”. Os diversos problemas ou quebra-cabeças são apresentados simultaneamente, cabendo ao jogador escolher qual deles tentar solucionar a cada momento. Blocos de construção (*building blocks*) é uma estrutura semelhante à parque de diversões, mas as consequências das ações do jogador são somadas umas às outras. Dessa forma, quando soluciona um problema, o jogador recebe alguma recompensa e ele ou mesmo os demais problemas sofrem alguma alteração. A metáfora é a de construção por sobreposição de camadas de jogo (regras ou narrativa) em vez de justaposição. Por exemplo, o jogador, para

construir uma cidade no jogo [SimCity](#)¹⁴ pode ter a opção de começar pela construção do sistema de água e esgoto ou pelo zoneamento de áreas residenciais e comerciais. Ambas as ações devem ser feitas, mas a definição da solução de um dos problemas implica a definição de melhores ou piores condições para a solução do outro problema.

1.5 JOGO E ESCOLHAS

Além da definição topológica das sequências narrativas, há ainda a possibilidade de descrevê-las de acordo com a forma com que elas são dispostas em relação à interação do jogador com os elementos do jogo. No artigo **The narrative and ludic nexus** (2011), podendo ser traduzido como "a narrativa e o nexo lúdico", os pesquisadores Jeffrey Brand e Scott Knight utilizam as seguintes descrições das possibilidades de apresentação da história narrada:

- *enacted narrative* – narrativa “atuada” ocorre quando há no jogo qualquer combinação de dramatização ou história inicial, parcial. Normalmente, existe uma sequência pré-definida de ações que o jogador deve seguir para se aproximar da solução dos conflitos do jogo;
- *embedded narrative* – a narrativa “encaixada” no jogo está presente quando o jogador é apresentado a objetos e artefatos que vão se tornando familiares ao longo do jogo, constituindo “dicas” de que há um caminho ou comportamento esperado dele no jogo;
- *emergent narrative* – narrativa emergente ocorre quando o jogador imagina ou se torna autor de uma história através de sua atuação e interpretação dos conflitos presentes no jogo;
- *evoked narrative* – uma narrativa evocada é aquela em que as ações da narrativa não influenciam a solução do conflito dentro do jogo, nem mesmo são apresentadas durante as partidas. Normalmente, são narrativas de filmes ou outros jogos da mesma franquia e são lembradas através da imagem de personagens ou episódios dessas outras narrativas.

14 Jogo que simula uma cidade, no qual o jogador, representando um prefeito vitalício, deve coordenar a construção da infraestrutura de esgotos, ruas, áreas domiciliares e industriais, bem como a distribuição correta de recursos para suprir as necessidades de seus habitantes.

Além das diferentes formas de apresentar a narrativa dentro de um jogo, há também diferentes formas de apresentar escolhas. A tipologia de Tracy Fullerton baseia-se na teoria dos jogos e tem por objetivo aprofundar a experiência do jogador, a imersão ou a interação com o *gameplay*. Quanto às decisões referentes à ilusão de decisão, Tracy Fullerton apresenta-as segundo os critérios que seguem:

- *hollow decisions* - decisões que não trazem consequências reais, como cor de cabelo e de pele no [The Sims](#)¹⁵ ou pintura do carro na série [The need for speed](#)¹⁶;
- *obvious decisions* - decisões cujas consequências são claramente guiadas pela moral ou mecânica do jogo, como saltar para cima de uma plataforma ou para o vácuo inferior em [Mario](#)¹⁷ (e todas as decisões de "vida ou morte" em que fica claro qual opção é vida e qual é morte equivalem a decidir entre "continuar a jogar ou sair do jogo" e, portanto, não são decisões reais dentro do jogo);
- (*real decisions*) - decisões que causam alterações reais nas possibilidades do jogo, como o tipo de motor, de pneus ou composto da gasolina em m jogo de corrida, que alteram a performance do carro, ao contrário de escolhas como a cor da pintura do carro ser vermelha ou preta, que não influenciam na vitória ou derrota no jogo.

Não excludentes, também são apresentadas as seguintes definições quanto à informação:

- *uninformed decisions* - decisões que o jogador toma sem ter informações suficientes. Normalmente, não é aconselhável utilizá-las em jogos. Jogadores odeiam sentir que não têm controle das consequências do

¹⁵ Esse jogo de computador que consiste na simulação de um ambiente doméstico. Mais do que controlar as personagens, o jogador constrói os ambientes (quarto, cozinha, sala de estar, banheiros, piscinas) em que elas vivem. Atributos como "asseio" são importantes para o jogo, sendo que "asseio" garante que a personagem limpe a casa sozinha, sem o comando direto do jogador. Atributos ligados à raça da personagem, bem como roupas e acessórios, não interferem no jogo.

¹⁶ É um jogo de simulação de corrida. Atributos como potência do motor são importantes para o jogo, mas cores e desenhos da pintura do carro não interferem nas performance e consequente pontuação.

¹⁷ É um jogo em que o herói é um encanador que deve salvar uma princesa. É chamado de "jogo de plataforma" por ser elaborado sobre a habilidade do jogador em controlar Mario em seu caminho de saltos e corridas sobre diversos obstáculos fixos e móveis.

jogo. Mas, quando bem feitas, servem para afirmar o "salto de fé" do jogador e sua conseqüente entrega ao papel e à imersão. São melhor usadas quando associada a uma *dramatic decision* descritas a seguir. Quando o jogo é *multiplayer*¹⁸ (ou jogador x jogador), é comum que as decisões sejam feitas sem a informação sobre o adversário. Nesse caso, e para efeito de simulação desse tipo de jogo, os jogos de estratégia, por exemplo, utilizam o *fog of war*¹⁹, artifício de mostrar apenas parcialmente o mapa para os jogadores. Há uma diferença aqui (na teoria dos jogos) sobre informações imperfeitas e incompletas, mas não vem ao caso;

- *informed decisions* - decisões tomadas pelo jogador tendo todas as informações necessárias (como xadrez, damas, jogo da velha).

As decisões podem ser, portanto, importantes mas não informadas. Quer dizer, o jogador pode ser induzido a fazer uma escolha sem saber que ela afetará o jogo futuramente. Para identificar o que leva a uma dada decisão, Fullerton utiliza os seguintes critérios:

- *dramatic decisions* - decisões tomadas para completar o enredo, em que geralmente o jogador toma um papel, uma personagem para si, e interpreta suas ações. O melhor modo de usar é dizer ao jogador parcialmente como ele deve interpretar o papel e deixar que ele o complete tomando essas "decisões dramáticas". Assim, ele é obrigado a tomar decisões baseadas em seu gosto pessoal ou em seus próprios valores morais, ao invés de utilizar pesos e medidas impostos pelo jogo (e inventados pelo *game designer*);
- *weighted decisions* - decisões "pesadas", no sentido de "medidas", julgadas, como "Se eu for por aqui, eu perco energia. Se eu for por ali, perco poder para fazer magias. Tenho muito mais poder para magias do que energia, portanto o melhor caminho é por ali." São decisões

18 Nome dado aos jogos que permitem diversos jogadores interagirem ao mesmo tempo e até disputarem uns contra os outros.

19 "Neblina de guerra" é um artifício que visa impedir que o jogador obtenha informações em demasia ao olhar para o mapa do jogo. Enquanto o mapa é apresentado em sua totalidade ao jogador, as áreas distantes a tal ponto que um soldado no mundo real não poderia enxergar o que se passa naquela região aparece "borrada" ou obscurecida pela chamada "neblina".

racionais, baseadas nos pesos e medidas impostos pelo jogo. São também "*informed decisions*", decisões baseadas em informações, pois, para calcular suas chances, o jogador precisa saber com quais dados está lidando.

Algumas decisões podem até mesmo não causar efeito imediato, dificultando sua compreensão pelo jogador. Fullerton define-as quanto ao tempo de atualização como segue:

- *immediate decisions* - decisões que possuem resposta imediata. Um exemplo pode ser atirar contra um guarda em [Splinter Cell](#)²⁰ e ter todas as luzes acesas e um bando de homens armados correndo atrás do jogador;
- *long-term decisions* - decisões que podem demorar alguns minutos, horas ou dias para atualizarem suas consequências. Raramente vemos essas decisões sendo usadas como artifício narrativo em *games*, principalmente, porque os programadores e desenvolvedores não enxergam tão à frente da narrativa (normalmente, seu trabalho é prestar atenção especial à interação e à diversão que o jogador pode obter em cada etapa do jogo, deixando um pouco de lado a narrativa como um todo). Mas elas existem. Se um jogador faz sua personagem masculina se casar com uma mulher no meio de **Fallout 3**, isso é uma decisão iniciada na escolha do gênero da personagem. Em [Bioshock 2](#)²¹, matar as meninas têm consequências a longo prazo, mas elas não são decisões "reais".

Considera-se nesta pesquisa que as decisões mais interessantes são *dramatic, uninformed, long-term, real decisions*. O jogador precisa tomar decisões importantes para a narrativa, a partir de suas preferências morais pessoais, e seria surpreendente para ele só se dar conta muito tempo depois de que aquela decisão teve importância fundamental para o enredo.

20 Jogo em que o jogador atua como agente secreto, cumprindo missões que demandam furtividade e paciência para percorrer o território inimigo sem ser notado.

21 Jogo em que a personagem do jogador deve escolher entre salvar crianças antes que outros seres se alimentem delas ou alimentar a si mesmo da energia dessas crianças.

Tracy Fullerton (2010) também apresenta um triângulo de urgência para definir uma distribuição das escolhas dadas ao jogador no jogo, como se vê na Figura 6:



Figura 6 - Reprodução traduzida da pirâmide de Fullerton

Assim sendo, a urgência da decisão é entendida como segue:

- crítica - em situações de vida ou morte, em que jogador sempre deve ser avisado de que uma decisão é de vida ou morte. Há pequenas exceções, como jogos que seguem o gênero “horror”, em que é necessário manter o nível de estresse alto. Mesmo assim, é preferível utilizar decisões de urgência inferior (importantes) para fazer isso. Não contar ao jogador quais são as decisões críticas faz parte da dinâmica de jogos um-contra-um, como nos jogos de cartas em que um jogador não avisa ao outro que está prestes a completar sua mão ou “bater”. Ao contrário, é regra do jogo de xadrez avisar quando o rei adversário está em perigo de “vida ou morte”, o chamado “xeque”;
- importante - em decisões de impacto direto e imediato, como decidir entre jogar-se contra os tiros inimigos ou fugir;
- necessária - em decisões de impacto indireto ou com algum retardo, das quais o jogador ainda pode se esquivar em um momento posterior do jogo, mas que precisam ser tomadas agora. No xadrez, seria melhor começar com os peões ou com o cavalo? Em um RPG, o jogador deveria começar a colecionar feitiços ou investir na força da minha personagem? Nessas decisões, é preciso responder de imediato, para que a trama se

desenrole. Em compensação, há chances para que a decisão seja alterada depois, caso se descubra ser mais fácil investir em uma personagem brutamontes ao invés de em uma feiticeira inteligente;

- menores - em decisões de pouco impacto, como, por exemplo, quando o sexo da personagem pode alterar um pouco a trama (uma personagem pode ter mais chance de ser bem recebida por outras personagens do sexo oposto), mas não facilita a solução do jogo como um todo (tanto o homem ou a mulher terão de matar um dragão gigante);
- inconsequentes - em decisões que não causam impacto no resultado do jogo, em que cor do cabelo e cor de pele, nome da personagem, orientação religiosa ou visão política não alteram o resultado do jogo. Muitos RPGs são balanceados para que as escolhas de raça não afetem o jogo. O que muda é o nome e o efeito visual das ações da personagem. Por exemplo, uma personagem “mestre do fogo” seria capaz de lançar bolas de fogo que explodem e queimam um espaço circular no chão do campo de batalha. No entanto, se o jogador escolher ser um “mestre da água”, ele seria capaz de lançar jatos de água que afetam uma área circular no chão do campo de batalha. Ou seja, o efeito visual dos dois tipos de personagem são diferentes, mas, para efeitos de jogo, são personagens equivalentes.

Nota-se que os jogadores normalmente prestam muita atenção às escolhas inconsequentes, como forma de “personalizar” o jogo (cores das roupas, tipos de armas, nome do herói). Mesmo que elas caiam no tipo de *hollow decisions*, o jogador as trata como sendo de suma importância para sua experiência de imersão. Contraditoriamente, os jogadores podem achar que as escolhas críticas não são exatamente escolhas, mas caem no tipo *obvious decisions* e conseqüentemente não são importantes o suficiente para os jogadores nem mesmo para serem lembradas ao final da partida (jogadores em geral não se lembram de quantas vezes se esquivaram de uma facada de um guarda inimigo, mas acham que eles eram “obrigados” a se esquivar).

Talvez essa interação seja melhor estudada partindo dos exemplos de jogos dados por Freeman em seu livro sobre emoções em jogos (FREEMAN, 2005). Nele, Freeman propõe uma série de paralelos entre as escolhas do jogador e as do herói. Essas escolhas, propõe, devem-se construir por duplicação das relações. Por exemplo, se a personagem do jogador deveria, por motivos de roteiro, sentir-se atraído pela princesa, o jogador deve ser estimulado a gostar da mesma personagem por causa de algum objetivo do jogo, seja alguma informação que ela trará para o desenvolvimento da trama, proteção que ela proporcionará através de armas mais poderosas ou outros artifícios que movam o objetivo das etapas em direção da proteção dessa personagem. Em termos do modelo analisado, há dois objetos nas relações dos atores: um do herói dentro do mundo diegético e outro do jogador fora desse mundo. A narrativa deve servir ao jogo, unificando esses dois objetos em um único comportamento necessário para que o jogador e o herói que ele controla se movam adiante na narrativa pelo mesmo caminho.

Um dos exemplos é o jogo **Ico**, no qual o herói precisa ajudar uma princesa a atravessar um mundo cheio de perigos. A princesa é uma personagem completamente indefesa, dependendo do herói até mesmo para se movimentar. A sensação de que a princesa é um fardo é ampliada pela dificuldade de locomoção do herói a cada vez que ele precisa mover a princesa. Próximo ao final do jogo (após horas de lenta caminhada carregando a princesa através das fases do jogo), a princesa é transformada em pedra, o que faz o herói (e, espera-se, o jogador) sentir raiva da vilã. Na cena final, tendo o herói sido ferido em sua tentativa de vingar a princesa, essa aparece para carregá-lo nos braços. As horas de investimento emocional do jogador na personagem da princesa são recompensadas com a motivação emocional da princesa pela personagem do herói.

Parte dessa captura dos sentimentos do jogador vem do pacto inicial, no aspecto de “arbitrariedade do jogo” a que se refere Huizinga, pois, se o jogador aceita as regras e o objetivo do jogo atualizados na forma de uma personagem humanizada, aceita também os sentimentos humanos atribuídos a essa personagem. Essa assimilação de valores e sentimentos remete a frase de Sartre: "A espera de Raskolnikov é minha, que empresto a ele". No caso de **Ico**, os sentimentos do herói pela princesa são emprestados pelo jogador, quem efetivamente precisa se importar, cuidar, carregar a jovem pequena e indefesa. E,

além do conteúdo, o restante dos sentimentos é capturado pela própria estruturação do jogo, trabalhada no próximo capítulo.

2 PRINCÍPIOS ESTRUTURAIS DO JOGO

2.1 CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA

O modelo proposto a partir das teorias da literatura estudadas funda-se no princípio de que uma narrativa é um conjunto de ações representadas de forma simbólica e encadeadas por relações de causalidade. Essa simplificação propicia observar analogias entre o funcionamento dos jogos eletrônicos e as narrativas escritas. Embora jogos eletrônicos de representação de papéis (RPGs digitais) inicialmente se vale de longos textos com descrições, atualmente a tecnologia opta por fornecer a imagem e o som que presentificam as descrições existentes em suas versões textuais. A forma é, contudo, simbólica. Há a escolha de imagens e sons que passam informações ao jogador, mas não apenas as de que ele necessita para jogar. Os sons e as imagens funcionam como forma de comunicar um conjunto de valores socioculturais ao jogador, que os utiliza para interagir simbolicamente com esses valores (ALVES, 2005).

Para análise de jogos eletrônicos, são consideradas as ações como alterações de estado. Do ponto de vista da narrativa, não basta escrever, por exemplo, “Mário corre”. Isso é apenas descrição do estado de Mário em um dado instante ou período. Para a narrativa, é necessário que haja uma mudança de estado. Se levarmos em consideração a interpretação do texto, podemos supor que Mário está parado e que “corre” indica o início de uma ação. Dessa forma há uma alteração de estados. A forma mais clara é, por exemplo: “Mário está parado. Mário corre.”

É clara a necessidade da sequência (BREMONT, 1973), implícita ou explícita, mas essa ainda não é suficiente. Os dois estados descritos precisam estar ligados, precisam formar uma unidade. Essa unidade é conseguida por uma relação de causa e efeito. Algo deve causar a alteração de estado de Mário. Para a narrativa, apenas sentir vontade de correr não é suficiente. A causa não deve apenas ser imaginada pelo leitor, ela deve estar indicada, explícita ou implicitamente, para que o leitor a encontre no texto. Por exemplo, “Mário está parado. Mário ouve o alarme de incêndio. Mário corre.” Nesse caso, a sequência sugere que a causa da alteração de estado de Mário seja o fato de ele ouvir um

alarme de incêndio. Importa notar que essa relação parte da suposição de que isso é uma narrativa. Ela não cria por si a narrativa, mas a narrativa é que cria a causalidade (TODOROV, 2003). Ao ler, o leitor busca fechar a sequência de relações causais. Não está dito, por exemplo, se a personagem Mário está fugindo do fogo, nem se ela é um bombeiro que irá socorrer as vítimas. Mas, ao ler, completa-se o significado para dar uma explicação causal.

Além de simplesmente indicar a sequência de ações conforme elas ocorrem, por se estar trabalhando com uma representação, a narrativa apresenta-se através de símbolos, e esses símbolos estão sujeitos à interpretação do leitor. Na etapa de construção da narrativa, o autor seleciona símbolos que, supõe, são reconhecidos pelo leitor. Esses símbolos, além de informar as mudanças de estados da narrativa, permitem ao leitor se ambientar no mundo apresentado. Isso ocorre, porque os símbolos possuem relações entre si, e essas relações são adicionadas ao conjunto de relações já existentes entre as ações. Por exemplo, a sequência “Mário brinca. Mário ouve um barulho na porta. Mário corre.” permite a suposição de que o barulho na porta é causa da corrida de Mário. O mesmo ocorre no exemplo do “alarme de incêndio”, em que não há indicação do julgamento de Mário quanto ao barulho ou da motivação de Mário. Há apenas uma indicação causal.

Sabendo que os símbolos são importantes, o autor pode escolher criar outros tipos de relação dentro da narrativa. Por exemplo, “O menino brinca no quarto. O menino ouve o barulho das chaves do pai na porta. O menino corre.” é uma construção que sugere a relação causal da sequência narrativa e ainda uma relação entre “menino” e “pai”. O leitor pode supor, então, que o menino está correndo para receber o pai. Pode supor ainda que o menino está feliz ou que tem saudade. E essas duas inferências não estão na sequência narrativa, mas na relação entre as ideias do símbolo “menino” e do símbolo “pai”. Há ainda uma relação possível ao se observar que o menino brinca no quarto (então, sozinho) e que essa brincadeira é interrompida pela chegada do pai.

A ligação entre “menino” e “pai” é, no entanto, ditada pelo leitor. No exemplo dado, o autor não explicita a natureza dessa relação. As frases utilizadas são intencionalmente vagas. Ele poderia ter dado mais informações. Já, em “O menino brinca de bonecas no quarto. O menino ouve o barulho das chaves do pai na porta. O menino corre para debaixo da cama.”, por exemplo, o autor adiciona a

imagem de uma brincadeira (ainda) feminina (bonecas) a um menino. A chegada de uma imagem masculina (a de “pai”) faz com que o menino se esconda (“corre para debaixo da cama”). Caberá ao leitor decidir o motivo que leva o menino a se esconder do pai. Ele pode ter medo de repreensão, por estar brincando de bonecas. Mas pode ainda estar brincando de bonecas por causa da repressão paterna. A causalidade não se move apenas para frente na narrativa (TODOROV, 2003).

Por fim, o autor pode ainda utilizar a repetição de ideias para tornar o conjunto de relações ainda mais denso. Por exemplo, “O menino brinca de esconde-esconde com bonecas no quarto. O menino ouve o barulho das chaves do pai na porta. O menino corre para debaixo da cama.” Assim, há duas imagens de “esconder” na sequência. O menino está brincando de esconde-esconde e, com a chegada do pai, esconde-se. Nessa versão, como na anterior, ele pode estar com medo do pai, mas também pode estar se escondendo para brincar com o pai. A relação das imagens masculinas “menino” e “pai” ainda estão ali, assim como permanece o contraste entre essas imagens e as das bonecas (femininas). Contudo, a ação de se esconder está repetida e, por estar repetida, agrega as duas imagens – a de brincadeira e a de fuga.

Essas relações internas dos símbolos adicionadas às relações causais entre as ações são o que Tzvetan Todorov chama de “sentidos” do texto literário. E as inferências feitas pelo leitor ao selecionar os sentidos que lhe servem para construir um significado além do texto formam o que Todorov chama de “interpretação”. Deve-se considerar que um texto literário tem um cuidado com a linguagem muito maior do que o apresentado nos exemplos. Possivelmente há menos repetições de palavras e mais cuidado com a ordem e o ritmo da frase. Mesmo assim, a estrutura narrativa clássica já pode ser observada.

Também se pode separar as etapas como situação inicial, abertura de possibilidades, atualização (BREMONT, 1973). A brincadeira pode continuar ou ser interrompida. Ela é interrompida pela chegada do pai. O menino poderia ignorar o pai, ir conversar com ele ou fugir. O menino decide fugir. Nessa separação de etapas também fica evidente a distância entre o que é descrito e o que é inferido pelo leitor. Bremond, no entanto, nos dá duas ferramentas que são úteis mais adiante ao passar para o funcionamento do jogo eletrônico: a ideia de que há um grupo de possibilidades a serem selecionadas e a ideia de que há uma narrativa para cada

ponto de vista. É o jogador quem escolhe o comportamento do menino, e essa escolha dá-se de acordo com o que o jogador compreender da narrativa até então (e só até então). Ou seja, a parte principal da escolha ocorre quando o jogador seleciona o sentido das palavras e imagens.

Em um jogo de representação de papéis, o jogador coloca-se como o menino. É informado ao jogador que ele está brincando de esconde-esconde com bonecas no quarto e que pode ser ouvido o barulho das chaves do pai na porta. Então, o jogo pergunta: “o que você quer fazer?” Seguindo Bremond, o jogador pode escolher entre ignorar o pai (e mesmo as bonecas, se assim desejar), correr para encontrar o pai que chega ou esconder-se debaixo da cama. A seleção do jogador claramente é feita de acordo com o que ele acaba de compreender da narrativa.

Pode-se ainda observar a narrativa como um conjunto de atores (GREIMAS, 1973). Tome-se o menino como sujeito e o objeto como a brincadeira de esconde-esconde. O pai pode aparecer como opositor, afinal, a figura masculina pode se opor à brincadeira com bonecas. Nesse caso, o menino foge para se proteger de seu agressor. Já, se é colocado o pai no papel de adjuvante, ou seja, no papel de auxiliar do menino, a chegada do pai apenas incendeia a vontade do menino de brincar, ao tornar a possibilidade mais fácil ou mais divertida. Ainda há a opção de que o objeto de desejo do menino seja o pai. O barulho das chaves do pai o informam da boa notícia – a chegada do pai. E a brincadeira é a forma encontrada para dar meios aos dois para se relacionarem como pai e filho (num primeiro momento, a brincadeira supre a carência e, logo após, torna-se a ligação entre os dois).

O modelo de Greimas contribui, então, com outros dois conceitos úteis para a análise de jogos. Primeiro, traz noção de objetivo. O jogo é, essencialmente, a busca de um objetivo – seja ele uma meta específica (derrubar o oponente, no sumô, ou pôr o rei em xeque, no xadrez), uma meta relativa (fazer mais pontos que o adversário, no basquete, no vôlei, no futebol; atingir a linha de chegada no menor tempo, na maratona, na natação) ou simplesmente o acúmulo de pontos em geral (como o jogo [Tetris](#), que consiste em uma sequência de fases com acréscimo constante de dificuldade). E segundo, traz a noção de que a alteração do objetivo, e mesmo das relações entre os demais atores, altera o sentido. Assim, quando um

jogador faz uma escolha, ele leva em consideração os objetivos do jogo, mas também leva em consideração os sentidos que percebe ao longo da leitura do jogo.

Os jogos mais propícios para esse tipo de análise são os de representação de papéis (*role-playing games*, RPGs). Primeiramente, sua estrutura, voltada à simulação e à representação, permite que o jogador pense seu comportamento no jogo valendo-se de informações e valores do mundo “extradiagético” (mundo real ou mundo ficcional de outras obras de diversas mídias). O jogador pode tomar decisões baseado no que sabe sobre outros jogos semelhantes (aquisição de força, gasto de energia ou uso de furtividade para atacar alguém) ou sobre mundos semelhantes. Além disso, os próprios criadores de RPGs, ao longo da evolução (da mesa para o computador) desenvolvem formas eficazes de transmitir as regras de jogo para o jogador, valendo-se de todo o ferramental da mídia digital e do próprio tipo de jogo.

As primeiras fases dos jogos têm a função de tutoria dos jogadores, que entram em um novo mundo (com novas regras e novos sistemas de valores). As informações necessárias para adaptação do jogador são inseridas na narrativa do jogo. E as possibilidades de exploração dadas pela simulação do jogo (entrar em qualquer porta, tentar pegar qualquer objeto) permitem que o jogador aprenda a maior parte das regras por si, por tentativa e erro. Esse modo de transmitir as regras aos jogadores, que emerge dos RPGs, torna-se tão atrativo que está sendo aproveitado para o ensino acadêmico (ALVES, 2005; MURRAY, 2003).

Por fim, os RPGs também se tornam ótimos objetos de estudo por serem um modelo de jogo digital bastante evoluído nas últimas décadas e altamente difundido nos meios de entretenimento. Há mesmo jogos que absorvem e adaptam características vindas dos RPGs para aumentar a aparência de interação com o jogador. Por exemplo, nesses jogos, há a possibilidade de o jogador escolher as roupas e a aparência de sua personagem. Embora a cor de uma camisa não altere as regras do jogo nem mesmo interfira na pontuação, o jogador faz tal seleção por preferência pessoal, o que leva um sentido novo (não existente anteriormente no jogo) a essa peça de uniforme, podendo significar um time, um país ou uma preferência sexual da personagem controlada pelo jogador.

Todas essas características estruturais do modelo de narrativa levadas aos jogos eletrônicos e todas as possibilidades técnicas presentes no meio digital

pedem uma reestruturação do modelo de análise, para compreender as implicações da estrutura do jogo na construção de sentido pelo jogador. Como o foco deste trabalho é a narrativa e sua possibilidade de interpretação pelo leitor, através formulação de uma base para descrição e análise de sua estrutura aplicada ao jogo eletrônico, deixam-se muitos elementos de fora, por exemplo: o funcionamento da programação do jogo, as relações das imagens e do som com o enredo e os ambientes sociais dos jogadores. Tais elementos são considerados úteis para análise de jogos, mas não são obrigatórios para compreensão de seu funcionamento. Por isso, são indicados para pesquisas com foco específico em tais áreas.

O modelo proposto, assim, observa o jogo como um emaranhado de ações possíveis. A narrativa que surge é selecionada pelo jogador dentre essas possibilidades. A seleção ocorre tendo em vista o cumprimento do objetivo proposto pelo jogo. Não depende, contudo, apenas desse objetivo, pois ao jogador são apresentados símbolos que, por um lado, o informam sobre o funcionamento do jogo e, por outro, remetem a seus conhecimentos prévios, o conjunto de informações que o jogador traz de suas experiências com outros jogos, sobre o funcionamento dos controles, sobre a história apresentada e que servem de pistas para o jogador "intuir" o que é esperado dele. A seleção é feita, portanto, unindo as informações que o jogador já possui com as que ele está adquirindo ao longo do jogo. Provavelmente, então, o jogador não as distingue durante a seleção.

Para analisar o jogo, deve-se indicar o conjunto de ações obrigatórias (aquelas ligadas diretamente ao cumprimento do objetivo principal). Então, é preciso identificar o conjunto de ações que permitem desvios do eixo principal, mas que não interferem na possibilidade de cumprimento do objetivo. Algumas dessas ações permitem ao jogador adaptar a personagem ao jogo, caso necessite de mais poder ou mais conhecimento; outras permitem ao jogador simplesmente adaptar a personagem a seus gostos pessoais, como tipo de arma (maior, menor), corte de cabelo, vestimenta etc.

Sendo as ações principais obrigatórias, analisando-as podem-se observar relações de sentido possíveis a todo o público de jogadores de um dado jogo. Esse conjunto de relações importa para a análise, por exemplo, da violência em jogos eletrônicos. O conjunto de ações alternativas selecionado pelo jogador depende

diretamente de suas escolhas e, portanto, de seu humor, sua vontade, sua habilidade. Esse conjunto de ações também sofre influência do objetivo principal do jogo (além de objetivos secundários que podem ser apresentados ao jogador), devendo ser analisado observando sua contribuição em relação ao cumprimento desse objetivo. Por exemplo, pode ser permitido ao jogador voltar no tempo e matar o vilão, enquanto ele tinha três meses de vida, em vez de esperar lutar contra ele quando adulto. Tal rota facilita a vida do jogador, mas implica em matar um bebê. Por isso, embora o jogador faça a escolha, o jogo o induz a decisão.

Portanto, a decisão do jogador depende tanto da intenção de cumprir o objetivo do jogo (matar o vilão) quanto do balanço de significados que o jogador pode atribuir a cada símbolo (matar o vilão vale mais que matar um bebê?). A causalidade, quando em um jogo, passa a ser mais do que relações entre ações e símbolos; é regida pelos objetivos. Os objetivos atraem os jogadores para determinadas rotas mais ou menos plenas de significados. Cabe à análise identificar tais motivos de atração e observar suas implicações no jogo.

Por fim, o modelo deve permitir verificar o que falta à teoria da literatura para compreender o funcionamento do jogo. Para isso, é preciso observar se o resultado da análise permitirá uma coesão entre os sentidos internos do jogo. Como o trabalho direciona-se aos limites da teoria, forçando-a, são esperadas dificuldades no encaixe das ideias propostas com a visão atual do funcionamento da composição narrativa.

2.2 ATUALIZAÇÃO DA NARRATIVA

Mesmo antes de a rede mundial de computadores se concretizar, na década de 1990, como novo meio de comunicação para as massas, já é imaginada como uma revolução necessária, e até mesmo natural, do pensamento humano. Aliás, metáfora de rede já existe desde os antigos gregos. Nesse sentido, as palavras “enredo” e “trama” concorrem com diversas outras metáforas para descrever a representação artística da vida como um cruzamento de diversas outras vidas, ações e transformações, isto é, de certo modo, “enredo”, “trama” e “rede” têm significados semelhantes.

Além da própria imagem de rede como amarração de diversos nós, o sistema verdadeiramente em rede, como descreve Pierre Lévy (1997), possui ainda uma disposição fractal de seus nós. Tal rede não possui um centro, mas cada um de seus nós pode ser tomado como centro do sistema. Essa estrutura ainda permite ligações em níveis diversos, o que faz com que um nó esteja ligado a outro nó ou a um sistema inteiro de nós. Na prática, o nó pode ser, então, o próprio sistema.

Essa forma de descrever o que é a rede busca demonstrar a complexidade do modelo, mas também tenta destacar sua maior abrangência em relação ao sistema comum – conhecido como linear. A diferença entre a geometria de um sistema linear e a de um sistema em rede começa a ser compreendida comparando-as à linha e ao quadrado, respectivamente. Enquanto há um só percurso possível entre dois pontos marcados sobre um sistema linear, um sistema plano em forma de quadrado já permitirá incontáveis percursos diferentes entre quaisquer dois pontos.

Embora a metáfora da rede exista no pensamento filosófico há milênios, apenas no século XX foi possível inventar máquinas que facilitem o tratamento da informação nessa forma. Primeiramente, um grande banco de dados acessível por palavras-chave é criado. Com a melhora do desempenho e o aumento das capacidades do computador (cores, animação, janelas, processamento multitarefa, acesso a outros computadores, periféricos mais simples e ergonômicos etc.) a simultaneidade de informações na chamada “multimídia” molda a imagem que se tem da rede, cristalizando-a na forma do “hipertexto”.

O “hipertexto” utilizado para veiculação de conteúdo na *Internet* confunde-se com a própria rede. Isso acontece, primeiro, porque ele é sua interface (através dele o usuário acessa os recursos da rede sem necessidade de conhecer o que há por trás), e, segundo, porque o aproveitamento da metáfora da rede torna a navegação intuitiva. O usuário enxerga *links*, pontos de acesso do nó em que ele se encontra para os outros nós, mesclados com o texto que lhe está sendo apresentado.

A imagem do “hipertexto” como “rede” ou como “*Internet*”, no entanto, não é livre de falhas e traz problemas no entendimento de suas reais propriedades. Como se a abertura de permissão ao usuário de escolher o texto que vem a seguir (o próximo nó a ser apresentado na tela) já não seja suficiente para confundir o

público em geral, são adicionados centenas de outros recursos ao “hipertexto”, em sua forma atualizada como linguagem de programação, o HTML. Esses recursos são encapsulados no HTML, permitindo que, além de texto e imagem (previstos originalmente), sejam apresentados sons, animações, simulações, vídeos e ainda outros a serem inventados e inseridos.

Essa forma de “hipertexto” passa a ser, então, sinônimo de multimídia e de interatividade. Embora não seja errado pensar o hipertexto dessa forma, há necessidade de explorar suas definições para poder atingir uma descrição precisa do que é e do que podem esses recursos de comunicação. Pela multimídia, vemos a simultaneidade das possibilidades do hipertexto. A partir da interatividade, observamos o papel do leitor na escolha do texto que está por vir – e, conseqüentemente, a atuação do leitor como co-autor do texto por ele lido. Esses dois conceitos servem para elucidar o funcionamento do hipertexto e, para o presente estudo, mais precisamente, das narrativas que se valem do hipertexto em meio eletrônico.

Há duas correntes principais no estudo da narrativa hipertextual e do jogo eletrônico: a narrativista e a ludologista. A corrente narrativista propõe o estudo do hipertexto e da realidade virtual como avanços tecnológicos que vêm para ampliar as possibilidades de interação do público com a história que está sendo contada. Já a corrente ludologista opta por descrever o jogo como algo independente de estruturas narrativas. Desse modo, propõe que jogos de computador devem evoluir para se distanciar da noção de narrativa, permitindo aproveitamento da experiência lúdica do jogo.

Janet Murray (2003), frente à corrente chamada “narrativista”, trata a interatividade a partir do computador como o nascimento de uma nova forma de contar histórias. Seus projetos buscam analisar o modo como são tratadas as histórias, a estrutura e a tecnologia possível para contar histórias e a maneira como o público pode se inserir no texto. Os aspectos tecnológicos e morfológicos são focos principais dos grupos que dirige.

Dentre os conceitos mais importantes estudados na abordagem narrativista, estão as noções de “imersão” e “presença”. O primeiro indica o desligamento do usuário em relação ao seu corpo físico frente ao envolvimento com um jogo de computador (ou outro tipo de realidade virtual) (MCMAHAN, 2003). Da

mesma forma que Marshal McLuhan (1969) afirma que uma pessoa ao telefone não está no mundo físico em nenhum dos lados da linha, o conceito de “imersão” indica que o usuário perde contato com o mundo físico a sua volta e passa a reagir diretamente aos estímulos sensoriais do mundo do jogo. Tal estado é acompanhado de distorção da noção de tempo e de “self”²², o que muitas vezes é exaustivo para o jogador.

Do ponto de vista narrativista, a imersão ocorre quando (e porque) o jogador percebe o jogo como narrativa. Dessa forma, o jogador envolve-se nos acontecimentos percebendo o jogo no nível diegético, tentando descobrir o que vai acontecer. Já do ponto de vista ludologista, a imersão é consequência do envolvimento do jogador com as regras do jogo. O jogador entretém-se com a exploração do universo dentro do jogo, buscando novas formas de se mover pelas possibilidades do jogo, descobrindo novos terrenos (em mundos tridimensionais) ou buscando um armamento mais interessante, mais divertido, mais pesado (em jogos de tiro) (VARNEY, 2007).

No entanto, Murray deixa de lado a importância da história e resgata outro pensamento de McLuhan ao afirmar que, contudo, os jovens leitores de textos no computador e os jovens jogadores de videogames buscam explorar a estrutura do texto (hipertexto, páginas da Internet e jogos eletrônicos) até que tenham compreendido a estrutura. Quando a estrutura é compreendida, o texto deixa de ser interessante – afinal, o usuário sabe que pode voltar a ele quando quiser, pelos caminhos já conhecidos. Tal possibilidade impede a incerteza, um dos aspectos do jogo definido por Caillois.

O segundo conceito importante trazido pela visão narrativista, o conceito de “presença”, usado para jogos eletrônicos e realidade virtual, indica uma interatividade do usuário com o mundo apresentado a ele através do jogo (MCMAHAN, 2003). A interação não é apenas importante, ela é obrigatória. O jogador “presente” em um dado universo deve influenciá-lo ao escolher uma ação e ao escolher não fazer nada. A questão que aparece menos clara do ponto de vista narrativista é o grau de interação esperado do jogador. Por supor “máquinas de contar histórias”, os espectadores dessas histórias não aparecem como co-autores

22 Identidade do jogador e mapeamento de suas ações dentro e fora do jogo.

das histórias que leem. A resposta que o jogador deve dar permanece uma questão em aberto.

Embora seja comumente aceito que todo leitor interage com o texto lido de uma forma ou de outra, ajudando a construir o significado, a interatividade aqui considerada é aquela que permite a mudança sintagmática do texto durante o processo de leitura, mudança que se configura como interferência do leitor na forma e no conteúdo do texto, de acordo com suas escolhas.

A escolha não é necessariamente consciente, mas deve partir da ação do leitor. Em outras palavras, o leitor não precisa saber quais são as consequências de sua escolha para o desenrolar da trama antes que a escolha seja feita, mas deve saber que está sendo chamado a escolher. A consciência da situação de escolha é importante para que o leitor saiba que está em um jogo.

Como indica Chris Crawford (2003), projetista de jogos eletrônicos, muitas histórias são maquiadas para parecerem interativas ao serem publicadas em meios digitais. Em muitos casos, a interação é apenas superficial. Com o uso de botões que permitem animar alguns objetos na tela, a interação entre jogador e narrativa não causa modificações na fábula (entendida como o conteúdo da narrativa, isto é, o conjunto de fatos e ações que são contados), apenas diferenças mínimas no discurso (entendido como forma como a fábula é contada)²³.

De maneira oposta, para Crawford, alguns jogos são fantasiados de formas narrativas. Nesses casos, a narrativa serve apenas para amarrar os problemas e quebra-cabeças que o jogador deve solucionar, dando ao jogo um aspecto de unidade – como se vários textos distintos fossem amarrados para parecerem um só. Em ambos os casos, os quebra-cabeças (ou problemas) apresentam-se como a parte “interativa” da fábula (uma parte dos fatos pode ser modificada levemente), mas o discurso (a ordem das ações presentes na fábula ou mesmo a subtração ou adição de novas ações) em si não se modifica (CRAWFORD, 2003).

23 Com nomenclaturas diferentes de acordo com os diversos autores, normalmente se atribui a Tomachevski a distinção entre fábula (*fabula*, em russo, o plano das ações de uma narrativa ordenadas cronologicamente) e intriga (*sjuzet*, o plano do texto conforme apresentado). O termo *discurso* pode ser utilizado no lugar de *intriga*, conforme o Dicionário de Teoria Literária (verbetes *fabula*, *intriga* e *discurso*), sendo preferido neste trabalho por remeter à apresentação verbal da narrativa.

Essa definição para interatividade seleciona apenas formas narrativas em que haja uma interdependência entre as ações do jogador e a história contada. A ação (ou inação) do jogador deve ser considerada na evolução da fábula, alterando a evolução das ações no plano diegético (o universo descrito dentro da obra literária). Alison McMahan usa o termo “imersão” com uma definição semelhante; contudo, como ela mesma indica, muitos jogadores apreciam jogos em um nível não diegético, preferindo apenas contar pontos e completar missões, em vez de se envolverem com a história contada (MCMAHAN, 2003).

Nesse caso, a interatividade mostra-se independente da narrativa em si. Embora o jogador tenha de manter um pacto com o jogo (assimilando que as regras sejam verdadeiras), não é preciso que ele aceite que as personagens sejam boas ou más. Na prática, nem mesmo é necessário que aceite a imagem apresentada como uma arma específica, mas que o jogador aceite o objetivo de atingir alvos móveis através da mira representada na tela por certa imagem de uma arma, por exemplo.

Um das maiores personalidades dos estudos sobre hipertexto é Espen Aarseth. A corrente tem sua origem em Aarseth, posteriormente chamada “Ludologista”, pretende ver os jogos como uma forma independente da narrativa ou mesmo da ideia de texto, ou seja, apenas como jogos. Os estudos, então, se afastam do aspecto de “contar uma história”, para abordar basicamente as dinâmicas dos jogos e a interação entre jogo e jogador como as partes realmente importantes da questão.

Essa visão estrutural livre da narrativa e próxima ao mundo da computação permite que Jesper Juul observe uma diferença importante nos jogos de computador em relação ao texto narrativo: o tempo. Segundo Juul, há uma dualidade que se inicia quando o jogador possui um papel dentro do jogo que não é apenas o seu, mas o de uma personagem a ser interpretada (JUUL, 2006). O jogador precisa ser ele mesmo e um outro ele “dentro” do jogo. Essa dualidade pode ser formulada basicamente como a diferença entre o tempo de jogo (*game time*, tempo que o jogador leva para jogar) e o tempo de eventos (*event time*, tempo transcorrido no universo do jogo).

A noção principal é a de que o jogo “mapeia” o jogador para dentro do universo apresentado. Então, haveria uma ligação muito maior entre o jogador e sua personagem dentro de um jogo do que há entre um espectador de um filme e uma

personagem dentro do filme. Quanto ao tempo, o jogo pode avançar de forma rítmica independentemente da ação do jogador (jogos *real-time*) ou pode apresentar um estado e interromper o avanço, esperando uma escolha do jogador para, então, atualizar-se de acordo com a última jogada e repetir o processo.

Juul ressalta, ainda, citando Gerard Genette, que, embora seja possível narrar uma história sem especificar o espaço, é impossível narrar algo sem especificar ao menos a relação temporal entre o tempo em que se passam os eventos narrados e o tempo em que é feita a narração (JUUL, 2006). Contudo, em um jogo, não há marcas gramaticais para identificar quando ocorrem os eventos. E, ao contrário da narrativa, ficaria claro ao jogador que o tempo apresentado não pode ser o passado, pois quem joga tem poder de influenciar os acontecimentos. O tempo do jogo, como profere Juul, é o tempo presente.

A partir dessa afirmação, Juul conclui que é impossível haver narrativa e interatividade ao mesmo tempo. Retornando a Genette, Juul afirma que o jogo sempre ocorre no “tempo de cena”, e que o jogo pressupõe a diferença essencial de que os eventos não são repetidos, enquanto a narrativa é uma eterna repetição de eventos escritos e reiterados a cada leitura. A interatividade do jogo eletrônico impede esse ponto essencial da narrativa oral, escrita ou fílmica.

Como explicado por Luiz Antônio Marcuschi (2005), a eliminação da ordem fixa entre os eventos da narrativa impede que haja a ligação de causa e efeito normalmente criada ao justapor duas ações em uma sequência. Isso não gera problemas para o leitor contemporâneo, pois ele é ensinado desde cedo a ler esse tipo de texto em notícias de jornal, programas de televisão, *outdoors*, *softwares* de mensagens instantâneas e outros produtos culturais da nossa sociedade. A coerência do texto passa a ser definida especificamente pelo leitor no momento da leitura, e não pelo escritor durante o esforço da escrita.

Apesar de haver propostas quanto ao processo de leitura adequada de obras e livros, há também o processo de leitura real. O leitor, frente ao texto, percorre as letras e palavras com os olhos e decodifica o contraste de preto com branco em sons, em relações sintáticas e em significados, para contextualizá-los de acordo com variáveis que vão desde o tipo de papel e de letras em que o texto é apresentado até o país ou ano em que se encontra. Para descrever esse processo no presente trabalho, é utilizado o modelo de leitura chamado *preditibilidade*.

Preditibilidade é uma estratégia de leitura fundada na adivinhação e constituída de processos de predição, testagem e confirmação de hipóteses com base no uso mínimo das informações disponíveis. Ao invés de decodificar palavra por palavra, o leitor economiza esforço prevendo as estruturas seguintes a partir de inputs não apenas visuais, mas relacionados também a seu universo cognitivo (conhecimento prévio nos níveis fônico, morfológico, sintático, semântico e pragmático do texto). Essa interação das pistas visuais com o conhecimento armazenado na memória do leitor possibilita-lhe antever, ou predizer, o que ele irá encontrar no texto.

Daí decorre, então, que o texto pode apresentar diversas interpretações para leitores diferentes, de acordo com o perfil de cada um, ou mesmo diversas interpretações para um mesmo leitor, de acordo com a forma como o texto lhe é apresentado. E, mais importante para o presente trabalho, cada leitor percorre o texto de maneira diferente. Leitores menos proficientes, por exemplo, tendem a seguir o texto do começo ao fim, buscando compreender cada palavra na ordem em que foi escrita. Leitores mais avançados tendem a completar os significados das partes que não compreenderam ou mesmo ignorá-las, até que outro trecho do texto permita completar o sentido das palavras ou frases anteriores (PICCINI; PEREIRA, 2006).

O jogo da leitura, como apresentado por Vera Wannmacher Pereira (2002), consiste em o leitor apostar em um significado para o texto, a partir da suposição de restrições de campos semânticos, da aplicação de ligações sintáticas, da decodificação de formas em palavras e do reconhecimento de sons. O risco das apostas varia de acordo com o texto, com as informações procuradas e com o uso feito de ambos. O processo é, contudo, repetido nos mais diversos níveis e o caminho feito pelo leitor é um constante ir e vir, recolhendo pistas linguísticas, montando hipóteses e refazendo o caminho quando as hipóteses se mostram falsas. Como referido anteriormente por Marcuschi, o leitor contemporâneo está acostumado com o texto fragmentado. Portanto, a leitura do hipertexto eletrônico na busca de informações para um trabalho escolar mostra-se não mais difícil do que a leitura de placas de rua para encontrar a casa de um amigo (talvez seja até mais simples). Seguindo o modelo da predictibilidade, observa-se que o texto (dito) linear é

lido como se fosse entrelaçado. A diferença é que o texto linear sugere ao leitor que há apenas um caminho correto (cada palavra deveria ter um só significado).

Para permanecer no estudo da narrativa, pode-se observar como exemplo o **Jogo da amarelinha**, de Julio Cortázar. O próprio autor propõe o jogo linguístico na metáfora utilizada para compor a obra. Nela, é permitido ao leitor percorrer qualquer caminho entre os capítulos, podendo iniciar no capítulo 1 ou 2 ou 19 e seguir para o 3 ou 5 ou 16. A ordem, como sugerido anteriormente, muda a percepção da história narrada. Os conceitos de causa e consequência se esfumam, permitindo ao leitor recompor a história conforme a própria leitura.

Outra forma de hipertextualidade em uma narrativa dita linear aparece na obra **Em busca do tempo perdido**, de Marcel Proust. Nesse caso, não há possibilidade de alterar a ordem dos textos – ou pelo menos ela não foi prevista pelo autor à época da escrita –, mas são apresentados ao leitor os mesmos acontecimentos a partir de diferentes perspectivas. A seleção da versão “mais correta” vem do próprio leitor, que aposta em uma sequência como sendo a verdadeira, formulando seu próprio conceito sobre cada personagem de acordo com o que supõe que cada uma subtraiu ou adicionou do acontecimento original. Essa autoria do leitor⁹ é o ponto onde se deve chegar ao analisar jogos baseados narrativas hipertextuais. A decisão do leitor de interpretar o que lhe é informado pelo jogo é o que permite (e muitas vezes impõe) a escolha do caminho a seguir. No entanto, antes de compreender o nó do hipertexto, é preciso analisar a estrutura da narrativa em si, para compreender onde ocorre a mudança de paradigma entre um nó e outro e como se encaixam novamente as partes narrativas amarradas por esses nós hipertextuais.

Efeito semelhante espera-se da leitura de uma narrativa apresentada em meio hipertextual, de acordo com o modelo de leitura que será tratado posteriormente. Também se pode supor que ocorre durante a leitura de um texto chamado de linear, quando ele se apresenta em modo lírico, porque há quebra de conectabilidade, cabendo ao leitor compor os nexos lógicos que sustentam o sentido. No entanto, esse não é do escopo do presente trabalho, que se restringe à estrutura das narrativas hipertextuais.

Por narrativa hipertextual é entendida, então, a narrativa que possui estrutura de possibilidades ramificadas a serem atualizadas a partir das escolhas

efetivadas pelo processo de interação do leitor com a obra. A sequência de ações constrói-se de forma linear até onde se apresente uma escolha que deve ser feita pelo leitor. Nesse ponto, o leitor é chamado a selecionar uma das sequências possíveis de continuidade da narrativa. Dessa escolha, uma de várias possibilidades atualiza-se, dando uma sequência ao texto.

Seguindo a definição de interatividade anterior, a narrativa é hipertextual quando permitir que o leitor (jogador) modifique a história narrada. A partir dos tipos de interatividade indicados por Crawford, as narrativas interativas construídas em ramificações narrativas (*branching storytrees*) e os jogos construídos a partir de simulação (*world simulations*) aproximam-se do conceito de narrativa hipertextual utilizado no presente estudo. Crawford considera que as narrativas em ramificações desapontam o jogador, enquanto as simulações raramente permitem o desenvolvimento de um enredo (*plot*).

Aarseth (1997), preferindo a denominação “cibertexto”, indica que os textos eletrônicos possibilitam um envolvimento muito maior do leitor com o texto do que simplesmente a leitura. Para ele, cibertexto é um texto e algo mais. Para o leitor vencê-lo, é necessário um esforço não-trivial. O esforço do leitor em reorganizar o texto ao tentar percorrê-lo é maior do que o esforço de simplesmente interpretar o que está escrito, como acontece no processo linear.

A definição de narrativa hipertextual do presente trabalho deixa em aberto a forma de construção da narrativa (ramificação, alternativa ou simulação). A forma de interação e a possibilidade de influenciar a história contada são, por enquanto, o mais importante.

2.3 ANÁLISE DA NARRATIVA

O objetivo desta análise é distinguir os espaços do jogador em sua interação na construção do sentido. Não cabe aqui interpretar o texto, visto que essa é a função proposta para o próprio jogador enquanto leitor da narrativa construída. Contudo, uma vez identificadas as combinações de ações que permitem ao jogador inserir, extrair ou selecionar sentidos do jogo, esses serão utilizados como exemplos para elucidação desta análise. Sendo passos da análise, são também objetivos

específicos: identificar etapas distintas que fazem parte da narrativa principal, identificar o papel das etapas secundárias ou opcionais na construção de sentidos, avaliar as regras de programação que restringem a construção de sentido por parte do jogador e distinguir os motivos, quando possível, que direcionam na seleção de percursos dentro da narrativa.

O jogo selecionado para a análise é **Fallout 3**, terceiro jogo da série **Fallout**, da produtora Bethesda Software. O jogo foi escolhido por se tratar de um título chamado “AAA” (jogos que utilizam tecnologia de ponta em todas suas áreas – dos efeitos sonoros e trilha musical até captura de movimentos para animação das personagens) pela indústria de *videogames*; por ter sido publicado no início da elaboração desta tese (outubro de 2008); por utilizar o modelo de RPG (*role playing-game*, jogo de interpretação de papéis), permitindo melhor comparação com elementos dramáticos e narrativos tratados pela Teoria da Literatura; por ser classificado em diversos “gêneros” de jogos (jogo de tiro em primeira pessoa, RPG e mesmo “horror”), o que denota sua flexibilidade de interpretação da dinâmica de interação; e por utilizar o mesmo modelo de programação do jogo já estudado anteriormente pelo autor desta tese em dissertação de Mestrado (o jogo anterior foi **Elder Scrolls IV: Oblivion**), facilitando o reconhecimento de condicionais de programação e a compreensão dos demais elementos que podem ser atribuídos ao *software* e não à narrativa.

Para a análise de um jogo nas dimensões de **Fallout 3**, o autor deste trabalho, após exploração exaustiva das alternativas ligadas à narrativa principal, recorreu a comentários publicados na internet por outros jogadores, os chamados *walkthroughs*. *Walkthroughs* são guias criados por jogadores experientes que desejam instruir outros na solução dos enigmas ou quebra-cabeças dentro de games ou conduzir os jogadores menos experientes através de narrativas intrincadas. Para jogos complexos, esses guias apresentam, por exemplo, mapas do mundo ficcional com anotações sobre locais onde conseguir alimentos, armas ou mesmo monstros raros a serem combatidos.

Walkthroughs permitem que jogadores iniciantes se familiarizem com jogos difíceis até conseguirem “andar com as próprias pernas” e que jogadores excepcionalmente hábeis divulguem seus conhecimentos aos demais jogadores. Como suporte para esta análise de **Fallout 3**, esses guias servem para conferir se

as impressões do autor encontram correspondências nas experiências publicadas por outros jogadores. São utilizadas as informações contidas em [IGN GUIDE Fallout 3 PC](#) (2011) e [Wikia Fallout 3 Walkthrough](#) (2011), ambos escritos em Língua Inglesa, e no guia [Detonando Fallout 3](#) (2011), em Língua Portuguesa. Mesmo havendo tradução para o Português, a versão do jogo analisada apresentava-se em Língua Inglesa, sendo, portanto, preservados durante a análise os termos originais para títulos das etapas, nomes de personagens e lugares presentes no jogo. A tradução será indicada quando ela se fizer necessária.

Após a experiência direta com o jogo, foram utilizados os passos para análise delimitados em modelo teórico publicado em dissertação de Mestrado do autor desta tese (em PICCINI, 2008a).

O primeiro passo consiste na delimitação do subconjunto de ações que serão analisadas. Dada a limitação causada pelo esforço necessário para a descrição do jogo conforme o modelo proposto, há a necessidade de se definir um subconjunto de funções do jogo a serem objeto de análise. Esse subconjunto pode ser obtido por corte no tempo de jogo, por exclusão de certos tipos de interação da personagem principal com o mundo ou por outra medida que restrinja o *corpus* da análise. O objetivo não é reduzir a utilidade do modelo, mas tornar cada uma das aplicações mais específicas.

O segundo passo consiste na definição das etapas do jogo a partir das funções de Propp. A utilização dessas funções não só facilita a comparação da estrutura do jogo com as estruturas já conhecidas e longamente estudadas pela teoria da literatura, como também, por sua segmentação em unidades discretas, facilita a compreensão das condições próprias da programação de um jogo digital para o desenrolar da trama. O jogo de computador (pelo menos até hoje) vale-se de avanços na trama baseados em objetivos bem definidos, sejam eles ligados às ações (abrir uma porta ou matar uma personagem pode iniciar toda uma sequência de eventos narrativos) ou aos atributos de uma personagem (atingir 100 pontos de experiência permite à personagem do jogador iniciar novos objetivos).

O terceiro passo é a identificação dos motivos de encadeamento, de acordo com Bremond, que seguem as restrições do mundo diegético. Os motivos de encadeamento estudados na análise do jogo associados com os tipos de encadeamento de Bremond permitem definir a hierarquia dos objetivos ao longo do

jogo. Essa hierarquia deixa claras tanto a complexidade da estrutura narrativa, quanto o consequente aproveitamento dessa complexidade para criação do estresse que controla o ritmo da narrativa. É também através desses encadeamentos que se podem encontrar os caminhos possíveis para a personagem do jogador percorrer.

A identificação da programação de condicionais, que restringe a possibilidade de avanços e rotas por fatores externos ao mundo diegético é o quarto passo. Além das possibilidades próprias à narrativa, há ainda de serem definidas as possibilidades ditadas pelas regras do jogo, mais especificamente pelas regras programadas no código de programação do jogo. Essas regras definem interações sem explicá-las aos jogadores (como seria feito no nível da narrativa). Regras de programação definem, por exemplo, quando uma personagem pode morrer e quando ela “ressuscita” continuamente. Assim, para analisar criticamente o sentido da defesa de uma dada personagem, é preciso levar em consideração se ela é imposta pelas regras de programação ou pela narrativa. Da mesma forma, deve-se observar se as ações possíveis, segundo os encadeamentos dos possíveis narrativos, também são previstos pelas regras programadas no jogo. Ou seja, não se deve julgar um jogador por não seguir um caminho não previsto pela programação, afinal, ele está seguindo as regras do jogo. Por outro lado, pode-se fazer juízo do jogo que não prevê caminhos considerados normais para a coerência da narrativa do jogo apresentado. Quer dizer, se, por regras de programação, o jogo permite que a personagem do herdeiro seja deixada de lado (ou mesmo encoraje, visto que não há possibilidade de dano ao objetivo da personagem do jogador), deve-se considerar que há um descaso quanto ao objetivo principal, pois o jogador pode decidir, sem consequências, postergar esse objetivo.

O quinto passo consiste na descrição da máquina de estados, conforme o modelo de Greimas, para definir as restrições de conflitos e as mudanças dos objetivos ao longo do jogo. Sobre as possibilidades narrativas de Bremond e as restrições da programação, deve-se descrever as evoluções permitidas pelo jogo de acordo com as relações entre os atores de Greimas, em especial em relação ao objetivo do herói. Por se tratarem de um conjunto de relações em movimento, a descrição dessas relações pretende identificar quais delas são impostas pelo jogo e quais são livres para serem decididas pelo jogador. O esquema permite deixar clara a lógica da narrativa quando vista pelo jogador.

Para o sexto passo deve-se montar, a partir da máquina de estados que segue a evolução da narrativa do ponto de vista diegético, uma máquina semelhante mas que observe as mudanças das relações do ponto de vista do jogador fora do jogo. Não basta observar, então, o nível da narrativa contada ao jogador, deve-se levar em consideração as ações do jogador. Essas ações são obrigatoriamente dependentes da percepção que o jogador tem do objetivo do jogo como um todo e passam pelo teste de sua própria capacidade de cumprir esses objetivos. Ou seja, quando o herói precisar decidir entre arriscar sua vida ou deixar uma personagem adjuvante morrer, o jogador precisa ser impelido a decidir não apenas por acreditar na narrativa (a personagem é amiga do herói), mas porque essa personagem é um guerreiro valioso e, portanto, facilitaria a vitória em futuras batalhas.

O último passo é avaliação da narrativa quanto à interação entre a apresentação das ações e seu suporte, ou seja, se a narrativa amarra as ações do nível diegético da personagem do jogador com as ações esperadas do jogador no nível extra-diegético. Para completar a análise, é necessário entender o jogo como o suporte para se contar uma história e a história como o suporte para o desenvolvimento de um jogo. Assim como o jogador precisa ser visto como alguém que toma decisões baseado em fatores externos à narrativa, é preciso que o jogo seja construído de modo a amarrar as ações em termos internos à narrativa.

Ou seja, o jogo deve ser capaz de retornar as escolhas do jogador à narrativa. Os jogos atuais pouco fazem para cumprir esse conceito, seja por dificuldade técnica, seja porque o modelo utilizado ainda se prende à narrativa linear. No caso de **Oblivion**, tratado anteriormente na dissertação de mestrado, o jogo atribui “fama” e “infâmia” à personagem do jogador, o que permite alterar parte da narrativa de acordo com uma percepção de que as ações selecionadas pelo jogador são boas ou ruins pela moral apresentada. Mesmo assim, as alterações do “clima” da história, que seriam atribuídas a um narrador, são fixas (início e fim de chuva, alteração da cor do céu, neblina) e não dependem de uma leitura geral do que ocorre no jogo, mas apenas de probabilidades (no caso da chuva) e do lugar onde a personagem do herói se encontra (no caso da cor do céu, que muda para vermelho, quando o herói se aproxima de um portal para outras dimensão).

Esses são os passos utilizados na análise apresentada no capítulo 3.

3 ANÁLISE DO JOGO FALLOUT 3

3.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA

O foco desta análise é investigar o espaço do jogador na decisão de elementos do jogo que influenciam na sequência da história apresentada – seja narrada, encaixada, encenada, evocada – e discutir a apresentação desses elementos ao jogador de modo a identificar se ele é capaz de fazer escolhas livres durante a partida de **Fallout 3** ou é condicionado pelos elementos do jogo a tomar decisões. Para uma visão geral do jogo, o Anexo A apresenta um resumo descritivo do jogo, e o Anexo B traz um CD que contém vídeos demonstrativos dos aspectos de interação com o ambiente, visual e gráficos, ponto de vista do jogador e mecânica da simulação do uso de armas em combates durante o jogo.

A narrativa a ser analisada é a que se encontra presente na sequência principal de *quests* do jogo. Como é comum nos jogos que seguem o modelo RPG, é apresentado ao jogador, logo nas primeiras etapas, um objetivo primário que delimita o “fim” do jogo. Esse objetivo é comparável à “missão” de um herói literário. Através de desvios de percurso, criados para gerar tensão dramática, ampliar o tempo de jogo e até mesmo apenas divertir o jogador, uma narrativa emerge através do encadeamento das ações do jogador.

O caminho mínimo é indicado pelo jogo na forma de “fases”, etapas intermediárias a serem cumpridas, encadeadas em sequência através de uma lógica narrativa de transferência de objetivos. O objetivo dado na primeira etapa só pode ser cumprido se objetivos secundários forem atingidos; os secundários apenas podem ser alcançados pelo cumprimento de objetivos terciários, e assim por diante.

Para o começo da análise, é importante observar as fases do “tutorial”, dado o encaixe peculiar feito entre essas fases e o enredo principal. Normalmente, essas etapas são criadas apenas para que o jogador se habitue com os controles do jogo – botões do teclado do computador, precisão do manche, da direção, do *joystick*, resposta auditiva do jogo ou simplesmente aprenda a ler as informações na tela. Mas, em **Fallout 3**, a fase tutorial é aproveitada criativamente para inserir o jogador na narrativa, permitindo que a atmosfera do jogo seja compreendida.

A atmosfera é a de um abrigo nuclear de um futuro tecnológico já um pouco distante dos dias de hoje. Não há inicialmente indicação de datas ou de localização. Durante as primeiras cenas, o pai da personagem que o jogador controla diz que seu filho deve “se acostumar com as luzes daqui”, o que mais tarde pode ser identificado como uma “dica” de que a personagem não nasceu dentro deste abrigo.

Para a criação dos quadros com a descrição das etapas, além de o autor desta tese ter percorrido as alternativas diversas vezes, foram utilizados como apoio os *walkthroughs*, guias publicados na internet para auxiliar jogadores a completar jogos considerados difíceis. Desses guias, o **WIKIA FALLOUT 3 WALKTHROUGH** (2011) mostrou-se mais completo. Havendo divergência entre os guias na separação das etapas secundárias, os títulos e objetivos indicados nesse guia é que se encontram nessa análise. As etapas tutoriais são apresentados no Quadro 1:

<i>Etapa</i>	<i>Descrição</i>
Baby Steps	Neste etapa, a personagem do jogador é um bebê que deve engatinhar pelo seu quarto e tomar contato com os objetos do mundo dentro do jogo e com as formas de interagir com eles.
Growing Up Fast	Ocorre durante o aniversário de 10 anos da personagem do jogador. A personagem recebe seu <i>pip-boy</i> , uma espécie de computador pessoal (um computador dentro do jogo de computador) e que tem a finalidade de centralizar as anotações, mensagens, mapas e demais informações que o jogador venha a receber durante o jogo.
Future Imperfect	Agora com 16 anos, a personagem do jogador começa a treinar habilidades que virão a ser úteis durante o jogo. O jogador pode escolher desenvolver algumas habilidades conforme o que pensa ser o futuro de sua personagem, mas, por enquanto, não lhe são dadas informações suficientes sobre o que irá acontecer durante o jogo. Essas primeiras habilidades são, portanto, mais definições da personalidade do jogador e de seus gostos pessoais do que escolhas importantes para o desenvolvimento do jogo.

Quadro 1 – Etapas introdutórias ao jogo (tutoriais) e respectivas descrições

Essas etapas são independentes, no sentido de que a maneira como o jogador soluciona uma etapa não interfere na solução das etapas subsequentes. Contudo, como a personagem já está sendo construída, as informações sobre ela estão sendo dadas ao jogador, e ele está tomando decisões sobre como interagir com outras personagens e quais habilidades desenvolver, do ponto de vista da narrativa, já há uma tênue linha de causa e consequência entre elas. Não há, porém,

um objetivo principal que atravessa as etapas, mas dentro de cada etapa já se podem identificar objetivos secundários.

As etapas menores são coordenadas conforme apresentado no Quadro 2:

<i>Etapa principal</i>	<i>Etapas secundárias</i>	<i>Descrição</i>
Baby Steps		
	<i>Walk to Dad</i>	O jogador deve controlar sua personagem, fazendo-a engatinhar até onde a personagem do pai está.
	<i>Escape the playpen</i>	O jogador deve controlar sua personagem, fazendo-a abrir a grade do cercado e engatinhar pelo quarto.
	<i>You're S.P.E.C.I.A.L.</i>	Nesta etapa, o objetivo é tomar contato com o sistema de características que podem ser aprendidas pela personagem. S.P.E.C.I.A.L. para o trocadilho entre "Você é especial" (título da etapa) e <i>Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility and Luck</i> (força, percepção, resistência, carisma, agilidade e sorte).
	<i>Follow Dad</i>	Após uma cena rápida do pai lendo um versículo da Bíblia (Apocalipse 21:6), o jogador deve ajudar sua personagem a seguir o pai para fora do quarto onde esteve até então. O trecho lido é favorito da mãe da personagem do jogador.
Growing Up Fast		
	<i>Have a Present</i>	Agora a meta é receber e interagir com seu pip-boy 3000.
	<i>Enjoy your party</i>	O objetivo é conversar com os convidados de sua festa. As informações dadas ao jogador ajudam a entender os eventos subsequentes.
	<i>Armed and In Charge</i>	O jogador deve fazer sua personagem utilizar pela primeira vez o sistema de armas e de tiro do jogo indo à sala do reator e matando uma espécie de barata radioativa.
Future Imperfect		Sem uma separação específica de subfases, a personagem do jogador deve responder a um teste de aptidão e auxiliar sua amiga Amata a se defender de uma gangue de adolescentes.

Quadro 2 – Etapas principais, etapas secundárias e descrições da função da etapa na construção narrativa.

As etapas secundárias, embora possuam ordem pré-estabelecida, são razoavelmente livres em sua forma de execução. A narrativa avança em boa parte sem interferência real do jogador, ou seja, os trechos de história intercalados às ações do jogador não são significativamente alterados pela forma com que o jogador cumpre a tarefa. Por exemplo, ao final de "You're S.P.E.C.I.A.L.", o pai encontra o

filho fora do cercado (pois ele saiu do berço na etapa “Escape the playpen”) e diz que seu bebê é “um pequeno explorador”. Essa frase é repetida mesmo que o jogador faça com que o bebê retorne ao cercado e feche a grade, eliminando os rastros de sua fuga e “exploração” do quarto. Não é dada informação complementar sobre a forma como o pai fica sabendo da escapada do filho.

Mais adiante, durante a festa de 10 anos, a história é controlada pela interação da personagem do jogador com duas outras personagens: Amata, outra criança e amiga da personagem do jogador, e a Senhora Palmer (“Old Lady Palmer”). A Senhora Palmer dá ao menino um bolo (“sweetroll”). Esse bolo torna-se objeto de disputa entre a personagem do jogador e outra criança após o bolo de aniversário ser destruído durante a festa. A disputa serve para que o jogador reaja brigando, discutindo, evitando a discussão ou até mesmo cuspidando no bolo antes de dar à outra criança. Dessa forma, o jogador pode começar a extrapolar a identidade emocional de sua personagem ainda no lugar de uma criança de 10 anos.

Logo após a briga pelo bolo, a personagem pai é chamada a falar por um intercomunicador. Quase nenhuma informação é dada diretamente ao jogador sobre os avanços das ações da narrativa. A única forma de informar-se sobre a identidade, o trabalho, a missão do pai (e posteriormente sua própria, que estará ligada ao desaparecimento do pai) é tentar obtê-las através de conversas com as outras personagens durante a festa. Se o jogador deixar essa oportunidade passar, ficará sem essas informações iniciais.

Mais adiante, o teste de aptidão feito ao 16 anos da personagem serve de guia inicial para que o jogador crie um núcleo de habilidades em torno das quais poderá desenvolver sua personagem. Como exemplo, a primeira questão do teste é dada por um cientista que diz: “Eu vou colocar meu harmonizador quântico na sua câmara de ressonância fotônica”. E o jogador pode responder dizendo:

- Mas, Doutor, isso não causaria uma desestabilização parabólica na fissura da singularidade?²⁴

Ou:

- É! E na sua também!²⁵

24 Tradução do inglês pelo autor da tese.

25 Tradução do inglês pelo autor da tese.

A primeira resposta indica que a personagem tem tendência para desenvolver-se como cientista, enquanto a segunda indica preferência pela oratória. Além das opções de resposta verbal, o jogador pode também escolher pegar um pedaço de cano e atacar o cientista – o que indica que a personagem deve desenvolver-se para o combate corporal – ou simplesmente fugir sorratamente – indicando que o jogador deve evoluir sua personagem para trabalhos furtivos.

As quatro opções são indicadas para o jogador como habilidades inatas, da mesma forma que um teste de aptidão psicológica indicaria preferências em para o adolescente do mundo real que está se decidindo por uma profissão. Caberá ao jogador escolher seguir ou não essas aptidões. Contudo, para forçar o jogador a aceitar tais habilidades, o jogo adiciona um ponto às habilidades da personagem relativas às respostas obtidas durante o teste. Na prática, a personagem está sendo reforçada seguindo as informações obtidas do jogador durante os testes. Se o jogador jogar diversas vezes esta etapa do teste de aptidão, poderá antecipar-se às respostas, escolhendo as habilidades que mais lhe agradam e respondendo de modo a atingi-las. Mas, ao menos durante a primeira vez em que jogar **Fallout 3**, o jogador está à mercê de seus próprios gostos e preferências pessoais durante o teste de aptidão, tornando sua personagem e a partida mais autêntica.

Outra questão importante para a construção da narrativa e da atmosfera inicial do jogo é a décima. É perguntado ao jogador quem “nos protege a quem devemos tudo que temos, inclusive nossas vidas”. A única resposta possível é “The Overseer”, o chefe do abrigo subterrâneo em que a personagem, seus amigos e familiares vivem. Essa pergunta, sem alternativa de resposta, estipula o poder autoritário e absoluto do “Overseer” sobre as ações dentro do abrigo e sobre “a vida” de seus moradores.

Enquanto o teste de aptidão serve para que a personagem seja posicionada inicialmente nesse sistema de perícias, habilidades e aptidões de sentido quase profissional, a solução do conflito entre Amata e os outros adolescentes do abrigo, também durante essa etapa, serve para posicionar o jogador em relação às decisões morais da personagem.

Assim como no exemplo do jogo [lco](#), dado por David Freeman os momentos de interação entre a personagem do jogador (e o próprio jogador) com a personagem “pai” tem o objetivo de criar uma identidade para esse pai na mente do

jogador e, se tudo der certo, até mesmo vínculo afetivo. Afinal, se o jogador investe seu tempo seguindo os passos dessa personagem e tentando entender como ela pensa, pode sentir-se mais compelido a ajudá-la e a descobrir como seguir seus passos no futuro. Esse vínculo é parte importante da evolução da narrativa a partir das fases iniciais que seguem as etapas do tutorial.

No caso de **Fallout 3**, essas fases são apresentadas pelo jogo com as características organizadas no Quadro 3:

Escape!	A personagem do jogador é acordada pela personagem Amata e informada de que seu pai está desaparecido. O jogador é levado a fugir do abrigo, pois é acusado de participar da fuga do pai e do assassinato de um de seus assistentes de laboratório.
Following in His Footsteps	O objetivo é encontrar o pai do jogador, seguindo pistas dos lugares por onde ele passou e conversando com pessoas com quem ele possa ter conversado após sair do abrigo.
Galaxy News Radio*	Para ser informado do paradeiro de seu pai, o jogador deve reparar o amplificador da antena da estação da rádio Galaxy News.
Scientific Pursuits	O objetivo é ganhar acesso ao abrigo chamado Vault 112, onde seu pai estaria.
Tranquility Lane	Jogador deve libertar o pai da realidade simulada em que este está preso.
The Waters of Life	O objetivo é reativar o projeto “Purity”, um sistema de tratamento de água desativado há 19 anos, que buscava distribuir água potável à região. O jogador fica sabendo que esse foi o motivo de o pai ter fugido no início do jogo.
Picking up the Trail	O objetivo é encontrar o abrigo chamado Vault 87 e ganhar acesso a ele.
Rescue from Paradise*	O jogador deve, em troca do acesso ao Vault 87, resgatar Penny, uma criança escravizada na cidade de Paradise Falls.
Finding the Garden of Eden	O objetivo é encontrar, dentro do Vault 87 de um G.E.C.K. (Garden of Eden Creation Kit), um sistema de terraformação utilizado para revitalizar áreas naturais devastadas depois da ação nuclear, e tomar posse dele.
The American Dream	Ao final da etapa anterior, a personagem do jogador é presa (não é possível evitar a prisão). Nesta etapa, o jogador deve escapar da prisão, encontrando uma saída da base militar em que se encontra detido.
Take it Back!	O jogador deve escolher entre sacrificar-se (ou a um de seus companheiros, se adquiriu companheiros ao longo do jogo) para evitar a destruição do purificador de água, ou deixar que o purificador seja destruído. A senha para ter acesso ao purificador é 2-1-6 , tomada do versículo lido pelo pai ainda nas fases tutoriais do jogo. Em ambas as alternativas (sacrificar-se ou deixar que o purificador seja destruído), o jogo é dado como terminado e um conjunto de imagens resumindo o percurso do herói é apresentado na tela junto com uma locução de leitura da “conclusão”, seguida dos créditos de criação do jogo.

Quadro 3 – Nomes e descrição das etapas primárias da linha narrativa principal de **Fallout 3**

O tema para a análise é, então, a sequência de ações que se encaixa na estrutura da narrativa clássica, iniciada com o distanciamento do pai e seguida pela busca do herói por reunir-se com a figura paterna. Ao mesmo tempo, as ações no jogo se desenrolam no sentido de construir uma personagem fisicamente capaz de enfrentar o adversário final e moralmente motivada a salvar a população de sua região. A separação dessas etapas, de modo a compreender as opções do jogador, é feita a seguir.

3.2 ETAPAS DA NARRATIVA

Para esta análise, não basta saber do que se tratam as etapas do jogo. É necessário identificar quais os objetivos principais dessas fases, de modo a buscar a linha estrutural que amarra as ações do jogador à estrutura da história. O próprio jogo apresenta parcialmente esses objetivos durante o jogo em anotações ligadas ao título de cada etapa, e, dentro destas etapas, indica objetivos secundários, necessários para o cumprimento de cada etapa.

A cadeia de objetivos cria uma estrutura em níveis de dependência entre as etapas e fases, encaixando as ações do jogador em sequência e construindo a história em si. A identificação identifica objetivos secundários que se organizam para que o objetivo primário seja atingido. Ou seja, para cumprir “Escape!”, o jogador deve 1) juntar o necessário de seus objetos pessoais e ir até o Atrium; 2) proteger-se e a dois companheiros; 3) evitar que sua amiga Amata seja morta; e 4) sair do Vault 101. Havendo um título para a etapa secundária nos guias utilizados, esse título é utilizado no Quadro 5 e mantido em língua inglesa. Não havendo um título, apresenta-se apenas o objetivo a ser atingido. Alinhando a sequência de ações em etapas pelos objetivos primários e secundários, conforme apresentados no jogo, tem-se a seguinte estrutura:

Escape!
<i>Pack your bags</i> – Juntar o necessário e ir até o Atrium.
<i>Atrium atrocities</i> – Proteger-se e a dois companheiros de abrigo.
<i>Good/Bad friend</i> – Evitar que sua amiga Amata seja morta.
<i>Pop the cork</i> – Sair do Vault 101.
Following in His Footsteps
<i>Megaton and '300 Pieces of Silver'</i> – Cobrar uma dívida de Silver.

<i>Galaxy News Radio</i> – Interrogar Three Dog.
The search continues – Ir em
Galaxy News Radio*
<i>Find the Museum of Technology</i> – Encontrar a entrada do museu.
<i>Retrieve the Communication Relay Dish</i> – Roubar uma antena do museu.
<i>Safe Passage</i> – Sair do museu, infestado de mutantes.
<i>Find the Washington Monument</i> – Instalar a antena no Monumento.
Scientific Pursuits
<i>Gain entrance to Rivet City</i> – Encontrar a entrada da cidade.
<i>Talk to Doctor Li about Dad and Project Purity</i> – Obter informações sobre o projeto “Purity”.
<i>Look for Dad in Project Purity's Control Room</i> – Olhar as fitas de segurança do projeto em busca de informações sobre o pai.
<i>Gain access to Vault 112</i> – Encontrar o acesso à porta do abrigo chamado Vault 112.
Tranquility Lane
<i>Betty</i> – Cumprir as quatro tarefas dadas por Betty em troca da liberdade do pai.
<i>Make Timmy Cry</i> – Fazer Timmy chorar.
<i>Break Up The Rockwells' Marriage</i> – Fazer com que o casal Rockwell brigue.
<i>Kill Mrs. Henderson</i> – Matar a Sra. Henderson.
<i>Kill Everyone</i> – Matar todos no projeto Tranquility Lane.
<i>Fail Safe Terminal</i> – Desativar o projeto Tranquility Lane.
The Waters of Life
<i>Join the Scientists at Project Purity</i> – Participar do projeto Purity.
<i>Clear Project Purity of any remaining Mutant Threat</i> – Proteger o projeto da ameaça de mutante.
<i>Routine Maintenance</i> – Fazer manutenção nas máquinas do projeto.
Desligar a bomba de água.
Substituir fusíveis estragados.
Reiniciar o computador de controle geral.
<i>Drain the Intake Pipes</i> – Liberar acesso aos canos do projeto.
<i>Return to the Control Room</i> – Retornar à sala de controle.
<i>Escort Doctor Li to the Citadel</i> – Proteger o Doutor Li.
Picking up the Trails
<i>Escort Doctor Li inside the Citadel</i> – Proteger o Doutor Li.
<i>Ask Scribe Rothchild for pre-war computer access</i> – Obter acesso ao computador.
<i>Use the Vault-Tec computer in the Citadel Archives to locate a G.E.C.K.</i> – Localizar o G.E.C.K.
<i>Ask Scribe Rothchild for information about Vault 87</i> – Localizar o Vault 87.

<i>Lamplight Caverns</i> – Convencer o prefeito MacCready a dar permitir acesso à cidade e ao Vault 87.
Rescue from Paradise*
<i>Penny</i> – Resgatar Penny de onde é mantida como escrava.
<i>Rory</i> – Resgatar Rory de onde é mantido como escravo.
Finding the Garden of Eden
<i>Enter Vault 87</i> – Entrar no Vault 87.
<i>Find a G.E.C.K.</i> – Encontrar o G.E.C.K. dentro do Vault 87.
<i>Escape from Vault 87</i> – Sair do Vault 87.
The American Dream
<i>Navigating the base</i> – Evitar as tropas do presidente dentro da base militar.
<i>Meeting the President</i> – Destruir a base militar.
<i>Leaving the base</i> – Encontrar a saída da base militar.
<i>Outside the base</i> – Aceitar o convite para retornar às dependências do projeto Purity.
Take it Back!
<i>Attack!</i> – Acompanhar o Liberty Prime até a entrada da Rotunda.
<i>The Rotunda</i> – Vencer Coronel Autumn em combate ou convencê-lo a se render.
<i>Final</i> – Explodir ou proteger o gerador do projeto Purity.
Sequência final de animação

Quadro 5 – Conjunto de etapas da narrativa principal em sequência, definidas pelos objetivos primários e secundários.

Tomando a estrutura do conto de Propp como base para a interpretação dessa sequência de eventos, a história começa quando o pai desaparece. O pai da personagem do jogador cumpre o papel daquele que deve ser salvo pelo herói. Esse é o início do arco narrativo do jogo e do conto popular, quando ocorre o chamado "distanciamento". Outro passo importante é a saída do herói de seu ambiente familiar, sua casa ou seu vilarejo.

No jogo, a personagem do jogador é obrigada a fugir tanto para encontrar seu pai como para salvar a própria vida. Dessa forma, dão-se duas alternativas para o jogador interpretar essas situações iniciais. Em uma, a personagem está incumbida do dever de encontrar seu pai, desvendando o mistério de seu desaparecimento. Em outra – como a expulsão não é uma escolha do jogador, mas forçada pelos acontecimentos – a personagem não é bem-vinda em seu abrigo, com

seus familiares, tornando-se um foragido. Dessa forma, a missão de encontrar o pai pode ser aceita pelo jogador ou ignorada.

O jogo é construído de modo a permitir que o jogador controle sua personagem vagando livremente pelo território simulado. É possível jogar horas (talvez dias) sem que o jogador retorne à trilha da história de seu pai. Exatamente por isso, quando o jogador retorna à busca pelo pai desaparecido (se retorna) o faz por escolha própria. Tal liberdade de seguir a narrativa ou desviar-se dela indefinidamente aparece repetidamente ao longo do jogo.

Quando, finalmente, retorna para seguir os rastros do pai, o jogador estará unificando duas histórias. Como em um conto policial, as ações da personagem principal são apresentadas em primeiro plano no jogo, enquanto uma segunda narrativa é recomposta através dos diálogos com outras personagens. Ou seja, enquanto os objetivos do jogador o movem através do mundo dentro do jogo, cumprindo pequenas missões, as personagens com quem tem contato informam-lhe pequenos trechos da vida de seu pai.

Por exemplo, durante a etapa “Following in His Footsteps”, a personagem do jogador deve conversar com pessoas na cidade de Megacity. Ao mesmo tempo em que o jogador é direcionado através da cidade (os habitantes da cidade apontam o jogador a Moriarty, dono do “saloon” local), ele recebe informações de que o pai passou por ali. E, ao falar com Moriarty, ele irá pedir que o jogador cobre dinheiro de uma mulher chamada Silver, em troca de informações sobre seu pai. Assim, o jogador é direcionado à cidade de Rivet City.

Um efeito similar é conseguido em “Outside the base”, ao final de “The American Dream”. Se o jogador aceitar retornar às dependências do projeto Purity, ele entrará na sequência final do jogo, sem ter como recusar. Quando o jogo termina, termina da mesma forma que um filme, uma sequência de narrativa é apresentada seguida dos créditos da equipe de produção. Não há como seguir jogando depois de a última missão ser cumprida. No entanto, o jogador não precisa aceitar entrar na etapa final do jogo. O jogador pode recusá-la indefinidamente, ou enquanto houver interesse pela interação com o mundo dentro do jogo.

As etapas, portanto, formam conjuntos de ações encadeadas linearmente dentro de núcleos fechados, mas com espaços entre elas para que o jogador evolua

sua personagem (e a narrativa) em sentidos ortogonais à estrutura principal. Quer dizer, dentro da microestrutura de uma etapa principal, é importante que o jogador se mantenha preso a sequência de eventos, mantendo coerência narrativa – sendo estranho que o herói esteja fungindo de um monstro radioativo e pare a luta para lanchar em um bar ou dormir em uma cama de motel à beira da estrada. As etapas secundárias (dentro do objetivo das primárias) tendem, portanto, a ser mais fortemente coesas do que as etapas primárias são entre si. Esse mecanismo começa a ser analisado nos dois itens seguintes.

3.3 ENCADEAMENTOS DAS FUNÇÕES

A forma principal para o encadeamento das etapas do jogo é a informação dada ao jogador sobre o que deve ser feito. Inicialmente, o jogador é instruído a seguir os passos do pai para saber o que está acontecendo em seu abrigo (o Vault 101). A partir daí, são dadas informações ao jogador sobre o caminho percorrido pelo pai, a ser repetido pelo jogador.

São dois arcos que se constroem pelos encaixes e encadeamentos das etapas do jogo. O primeiro inicia-se no desaparecimento do pai e se completa com seu reencontro pelo herói. Nesse ponto, o jogador deve conhecer as motivações que movem o pai de sua personagem. A partir dessas motivações, o herói deve completar o trabalho que seu pai foi impedido de concluir: purificar a água da região devastada em que se encontram. Cabe ao jogador, então, decidir se assume para si esse objetivo, levando sua personagem através dessa segunda etapa da narrativa.

No primeiro arco, a narrativa é guiada pela busca da informação. Os informantes (as personagens que possuem a informação sobre o caminho percorrido pelo pai do herói) cumprem papel duplo como adjuvantes da trama principal ao mesmo tempo em que são “reis” (mandantes) de sua própria etapa. Ou seja, auxiliam o jogador trazendo informação valiosa e comandam o jogador no sentido de cumprir outra demanda diferente daquela da trama original. Esse artifício é comum em jogos que seguem o modelo de RPG e serve para prender o jogador a um conjunto linear de ações (o que garante uma narrativa reconhecível), ao mesmo tempo em que permite a exploração de tramas secundárias e a elaboração de personagens coadjuvantes com maior profundidade dramática.

No segundo arco, depois de o jogador encontrar o pai e aceitar a missão desse para o herói, a forma de encaixar novas etapas dentro da trama principal passa a ser a interposição de obstáculos que testam a perícia do jogador (e a adaptação da personagem construída ao mundo digital do jogo). Retornando à comparação com o modelo de Propp, o herói deve obter objetos especiais como recompensa ao fim de cada etapa, de modo a garantir seu acesso ao estágio final da trama. Novamente, esse papel é o equivalente ao do rei/doador, que entrega um objeto mágico ao herói e que demanda dele o cumprimento de uma missão.

Em comparação com a transmissão de informação diretamente ao jogador para que ele saiba como seguir na narrativa, o uso de uma coleção de objetos a serem recuperados pelo herói permite que a linearidade seja menos rígida, uma vez que não há dependência entre os objetos – não é necessário recuperar um para iniciar a busca por outro. Já do ponto de vista da dinâmica do jogo, o relaxamento da linearidade e a distribuição dos objetos a serem recuperados através de pontos distantes do mapa do mundo dentro do jogo é um excelente artifício para testar o jogador (e sua personagem) nas diversas habilidades desenvolvidas durante o desenrolar da história.

Outro ponto essencial para a compreensão do desenvolvimento da trama, que pode ser observado através dessa disposição de dois arcos narrativos, é que o vilão aparece apenas no início do segundo arco. Como o vilão do modelo de Propp, personagem antagonista que ameaça o herói ao mesmo tempo em que dá origem a ele, o primeiro confronto com o Enclave (nome do grupo opositor) só se dá na etapa “Waters of Life”, e, nesse ponto, o jogador descobre que o Enclave é também responsável pela fuga do pai do herói e pela constante ameaça a sua nação de origem (o abrigo Vault 101).

Antes do confronto final, o Enclave cumpre uma função também de *deus ex machina*²⁶ – o artifício do drama clássico grego em que a causalidade da narrativa é interrompida por um deus externo à trama – obstruindo a personagem do jogador pouco antes do suposto final do jogo. Quando o herói adquire os objetos especiais necessários para a conclusão da segunda etapa, ele é forçosamente capturado (não há como escapar, não importa o quão habilidoso o jogador seja) e preso em uma base militar. Esse desvio da trama, embora racionalmente compreensível, quebra a

26 Conceito descrito por Albin Lesky (1971), mas já conhecido desde a **Poética** de Aristóteles.

sequência de ações que até então dependiam das escolhas do jogador e de sua habilidade em atingir seus objetivos, e preenchem um espaço meramente burocrático, fazendo com que a trama tenha o desfecho desejado por seus criadores. O jogador está, portanto, não apenas preso à interpretação da narrativa apresentada pelo jogo, mas condicionado às regras presentes na peça de *software* que é o jogo digital.

3.4 CONDICIONAIS DE PROGRAMAÇÃO

Durante o primeiro arco narrativo, que vai de “Escape!” até “The Waters of Life”, a reconstituição da história do pai é o fio condutor. As etapas são avançadas quando o jogador encontra uma nova informação. Como o controle da informação é do próprio jogo (que comanda as personagens que “falam” com o jogador), essa progressão narrativa é estritamente linear, definida pelos diálogos da personagem do jogador com as demais personagens dentro do jogo. É permitido ao jogador afastar-se dessa narrativa principal, a qual não evolui até que este retorne a ela. O afastamento dá liberdade ao jogador para construir sua personagem durante as etapas iniciais conforme seus interesses e preferências.

Parece ser do interesse dos produtores do jogo dar ao jogador essa sensação de que esteja livre para escolher por si. Não havendo outro limitador ao jogador a não ser a informação – ou seja, o que ele sabe que pode fazer e onde ele sabe que pode ir – o jogador pode até mesmo perder-se no mundo dentro do jogo indefinidamente, sem nunca retomar a trama principal.

Em contrapartida, não havendo restrições de programação para o acesso do jogador aos lugares onde as primeiras etapas da narrativa ocorrem, é possível ir diretamente até a etapa de “Tranquility Lane” (pulando todos os trechos de diálogos em que se deve buscar informações por meios dentro do jogo) se o jogador encontrar o caminho para o Vault 112 por si mesmo (ou se ler sobre ele em um *walkthrough*). É de se supor, também, que um jogador que nunca tenha sido informado do Vault 112 não chegará a ele por simples obra do acaso. A entrada para o Vault 112 está escondida em uma caverna, no fim de uma escadaria, atrás de uma porta oculta por uma parede móvel, dentro de uma garagem infestada de ratos e baratas radioativas. Por estar escondida – embora acessível – e porque as etapas anteriores preparam o jogador e a narrativa para a chegada a esta etapa, devemos

entender que a narrativa mínima definida e desejada pelos criadores do jogo contempla todas as etapas iniciais em que as informações sobre o percurso são dadas ao jogador.

Existem mais duas etapas que podem ser “saltadas” dentro dessa narrativa considerada obrigatória nesta análise: “Galaxy News Radio” e “Rescue from Paradise”. Em ambas, é possível que o jogador use a “lábria” de sua personagem (em inglês, *speech test*, um artifício para que a personagem do jogador possa mentir para outras personagens dentro das regras do jogo) para convencer outra personagem a lhe dar informações sem pedir nada em troca. No caso, é uma perícia adquirida pela personagem do jogador através da execução de atividades de treinamento dentro do jogo. No jogo, é algo melhorado com o tempo, como velocidade de corrida, resistência ou habilidade para o tiro. Assim sendo, para que o jogador consiga utilizar a habilidade de convencimento de sua personagem para saltar essas duas etapas, ele deve ter investido diversas horas no cumprimento de missões secundárias fora da trama principal. Ou seja, esses dois encurtamentos de caminho podem servir de prêmio para jogadores que passam tempo considerável envolvidos com a história, recebendo, então, um passe livre para avançar a narrativa mais rapidamente em direção ao desfecho.

Dentro do segundo arco narrativo, ao contrário do primeiro, o que permite o avanço é exatamente a capacidade do jogador em atingir objetivos. Se, no primeiro arco, o jogador era guiado passo-a-passo no que deveria fazer, o segundo supõe um jogador preparado para solucionar problemas por si mesmo. O modelo de etapa perde o foco na informação e passa a se desenvolver em torno de um obstáculo a ser transposto pelo herói.

Enquanto no primeiro arco a instrução comum para a etapa é a de executar uma tarefa em troca de informação sobre o próximo passo a seguir (consertar uma antena de rádio em troca da localização do pai), as instruções da segunda etapa são construídas em torno de um objetivo principal que precisa ser cumprido e de impecilhos secundários que obstruem o caminho do jogador. Por exemplo, o jogador deve reativar o projeto Purity; para isso, ele precisa obter um Garden of Eden Creation Kit (G.E.C.K.). O G.E.C.K. está em outro abrigo, no Vault 87. Para obter acesso ao Vault 87, é preciso pedir um favor ao prefeito MacCready e salvar três escravos: Sammy, Squirrel e Penny. Penny só aceita ser salva se seu

amigo Rory for salvo também. Esse encaixe de missões dentro de missões torna a trama densa e obriga o jogador a manter sua atenção na trama, envolvendo-se cada vez mais na narrativa, porque ele está executando uma tarefa dentro de outra tarefas dentro de outra tarefa...

Como comparação com as narrativas clássicas, cabe ressaltar que, ao contrário dos heróis dramáticos gregos, não são as ações do herói que iniciam a trama. O herói é pego pela sequência de eventos, mas o que guia suas ações não são suas necessidades ou a consequência de suas ações tanto quanto é a falta de opções, pois a narrativa não avança a menos que certos objetivos sejam cumpridos. É verdade que o jogador possui um universo diegético gigantesco para explorar; ao mesmo tempo, as informações dadas ao jogador sobre o que ele “deve” (ou mesmo “pode” fazer) são mínimas.

3.5 TRANSIÇÃO DO OBJETIVO E DOS PAPÉIS

Se a narrativa avança em etapas de acordo com os dois arcos principais, suas etapas e mesmo a interação da personagem do jogador com o mundo além da trama primária possuem possibilidades alternativas que dependem do comportamento do jogador ao longo da partida. Para **Fallout 3**, foi projetado um sistema chamado de *karma* (em referência ao princípio do retorno das ações boas e más no Budismo e em outras religiões orientais). Quando o jogador pratica ações consideradas boas, o *karma* recebe um valor positivo. Se pratica ações más, o *karma* recebe um valor negativo. Em termos de jogo, a personagem recebe títulos de acordo com o quão bom ou mal tem sido durante a partida. Por exemplo, a personagem boa inicialmente pode ser chamada de “Guardião do Abrigo” (Vault Guardian) e evoluir para “Paladino” (Paladin) ou “Lenda Urbana” (Urban Legend). Ou pode iniciar sendo má, adquirindo o título de “Delinquente do Abrigo” (Vault Delinquent) e, seguindo com más ações, atingir o título de “Flagelo da Humanidade” (Scourge of Humanity).

Na prática, o *karma* é uma espécie de reputação que influencia a resposta que as personagens do jogo têm em relação à personagem do jogador. Assim, podem estar mais inclinadas a auxiliar o herói ou a impedi-lo de completar suas missões. O *karma*, portanto, regula parcialmente a associação do herói a adjuvantes

e opositores, no eixo do poder. Além do *karma*, algumas associações só são conseguidas por decisão explícita do jogador.

Das associações que não dependem do jogador, mas apenas do *karma*, duas são equivalentes. Caso a personagem do jogador possua má reputação, será perseguida por um grupo intitulado “Reguladores”, agentes independentes que tentam manter a ordem da região. Caso possua boa reputação, sua cabeça estará a prêmio e um grupo de mercenários da “Companhia Talon” cumprirá o papel de opositor. As alternativas têm por objetivo balancear o jogo, evitando que seja mais “fácil” ser mau ou bom.

A mesma busca por equilíbrio ocorre durante toda a sequência da narrativa principal. Embora ter boa reputação facilite os diálogos com outras personagens durante as tentativas de obter informações, as ações necessárias para completar a etapa “Tranquility Lane” são desenhadas para que a personagem do jogador receba má reputação (fazer alguém chorar, separar um casal e até matar todos na vila). Potencializando as consequências da maldade necessária e possivelmente as repercussões no próprio jogador, ao final da etapa, é informado ao herói que seu pai estava assistindo a tudo.

Dado o tamanho do jogo e a quantidade de opções disponíveis, é extremamente difícil definir se há uma tendência para o bem ou para o mal diretamente nas opções de programação do *karma*. Contudo, há uma tendência visível nas opções para personagens adjuvantes que podem ser recrutadas pelo jogador para acompanhar o herói.

Um jogador que adquira má reputação para sua personagem pode contratar seus próprios mercenários para acompanhar o herói e servir de proteção durante as partes do jogo em que ocorrem combates armados (por exemplo, as personagens Jericho e Clover, encontradas nas etapas “Following his footsteps” e “Rescue from paradise”, respectivamente). Esses mercenários não se recusam a trabalhar caso o jogador guie sua personagem para o caminho do bem. O mesmo ocorre caso o herói possua uma reputação neutra (nem significativamente boa, nem significativamente má). Há, em compensação, personagens que só podem ser convocadas para acompanhar o herói se a reputação desse for significativamente boa. Essas personagens (especialmente “Cross”, encontrada na etapa “Picking up

the trail” e “Fawkes”, em “Finding the Garden of Eden”) recusarão a permanecer com o grupo do jogador uma vez que o *karma* comece a tender para o mal.

É possível, então, que seja mais prático que o jogador adquira *karma* negativo enquanto estiver nas fases iniciais, quando precisa de menos auxílio e enquanto sua personagem ainda está em desenvolvimento adquirindo habilidades, dinheiro, munição e armas. E, então, uma vez que se retorne à linha narrativa principal, e que o herói seja direcionado a cumprir missões cada vez mais complexas, as escolhas devem tender para o *karma* positivo, permitindo um maior número de adjuvantes apoiando a personagem do jogador e um auxílio mais eficiente das demais personagens ao longo dos ambientes do jogo.

De volta à narrativa obrigatória, o opositor que não se altera em relação ao *karma* é exatamente o vilão principal. O grupo chamado Enclave só passa a ser conhecido como opositor original a partir da etapa “The waters of life”. Isso, talvez, sirva a um objetivo colateral. Não havendo vilão, o jogador tem liberdade para tornar-se um. Por outro lado, como o Enclave cumpre o papel de “polícia” ou exército do território, a personagem do jogador, se opondo ao Enclave, pode assumir para si o papel de vilão do *game*. Essa visão de opostos independente da função do *karma* abre espaço, então, para a interpretação das ações tanto do herói quanto do Enclave como boas e más.

Se o Enclave é o vilão de Propp nas fases iniciais, ao causar o desaparecimento do pai, dando início às ações da narrativa; ao mesmo tempo, o jogador tem a opção de fazer com que sua personagem cumpra o mesmo objetivo do Enclave ao destruir o projeto que levaria água potável a toda sua região. Essa tomada de decisão fecha o entendimento da narrativa quando, na última sequência de ações possíveis, o jogador decide se sua personagem se sacrifica para cumprir o objetivo do pai ou deixa que tudo seja destruído.

Assim, a narrativa de **Fallout 3** caracteriza-se pelo cumprimento obrigatório da sequência de ações da narrativa principal guiada pelo objetivo, narrativa essa que se assemelha muito à estrutura do conto maravilhoso de Propp. Ao mesmo tempo, é dada ao jogador liberdade para compor com os símbolos pertencentes ao eixo do poder (escolha de adjuvantes e opositores através de ações boas e más) desde que ele não interfira na evolução da narrativa do eixo principal, pois a busca pelo objetivo principal faz parte do pacto inicial (das regras do jogo e da

narrativa). É função do jogador, portanto, não só interpretar uma papel de herói, mas ao mesmo tempo moldar o mundo em torno de sua personagem, adaptando-o ao que ele acha mais eficiente para ela ou divertido para si mesmo.

3.6 FUNÇÕES DO JOGADOR DURANTE A PARTIDA

O jogador controla a personagem que representa o herói da narrativa. Ao mesmo tempo em que se mantém separado fisicamente do mundo dentro da narrativa (afinal, é um mundo virtual simulado dentro do computador), o jogador precisa se envolver com o jogo o suficiente para memorizar mapas e compreender a motivação de personagens a ponto de prever situações do jogo.

A construção dramático-narrativa utilizada na criação do jogo que segue o modelo de RPG, como é o caso de **Fallout 3**, alinha as ações da sequência narrativa principal com as ações que se espera serem realizadas pelo jogador. Durante as fases tutoriais, o jogador é treinado a mover sua personagem e é apresentado ao mundo pós-apocalíptico em que ela vive. Ao avançar pelas etapas iniciais, especialmente o primeiro arco, o jogador constrói a imagem da personagem pai, absorvendo informações sobre ela para poder descobrir que a motiva, para onde ela vai, qual a razão de deixar subitamente o filho para trás. Ao mesmo tempo, o jogador precisa rapidamente treinar suas próprias mãos no controle da personagem herói, aprender como navegar através do território devastado e radioativo, encontrar locais para reabastecer sua personagem de comida, compreender o sistema de diálogos para extrair o máximo de informações de cada conversa. Aproximando-se do final, no segundo arco, o jogo passa a testar as habilidades adquiridas pelo jogador. A velocidade do raciocínio necessária para solucionar os problemas aumenta, e as decisões morais se tornam ambíguas, mais difíceis de serem distinguidas entre si.

Por exemplo, há três etapas que dirigem o jogador à destruição missiva de instalações ou de grupos de pessoas no jogo **Fallout 3**. Durante a etapa "Following his footsteps", uma das personagens da cidade de Megaton (onde se passa a etapa) pode pedir que o herói exploda a cidade com uma bomba nuclear. Essa tarefa é opcional e difícil de ser concluída, considerando que a narrativa está se iniciando, e, portanto, o jogador e sua personagem não estão treinados o suficiente. Como toda missão opcional, é permitido ao jogador retornar mais tarde,

quando se achar pronto para concluí-la. Também como missão opcional, ela não altera a sequência de ações essenciais para a narrativa principal. Essa missão, embora difícil de ser concluída de início, não pressiona o jogador a escolhê-la ou concluí-la satisfatoriamente, visto que, mesmo se falhar, o objetivo da narrativa principal mantém-se preservado.

A segunda etapa que serve de exemplo está diretamente na linha narrativa principal. Na etapa “Tranquility Lane”, uma personagem pede ao jogador que mate todos os habitantes de uma vila em troca de informações sobre o pai de sua personagem. Há alternativas para o jogador: vertir-se de palhaço e matar a todos com uma faca de açouqueiro ou desligar o aparelho que mantém todos vivos. O jogo considera a segunda escolha a mais “humana”. Nesta etapa, apenas a solução semelhante a um filme de horror é apresentada diretamente ao jogador. A alternativa precisa ser descoberta a partir da exploração do terreno próximo à vila.

Nesse segundo exemplo, a decisão é moralmente duvidosa – para dizer o mínimo. De qualquer forma, o jogador precisa sacrificar um grupo de personagens que não lhe oferecem perigo. Como comentado anteriormente, após essa decisão, o pai do herói está presente – embora oculto – observando seu filho cometer os assassinatos.

No terceiro exemplo, que ocorre na etapa final, há um tempo pré-determinado para que o jogador tome sua decisão. Caso ele não faça nada, tudo voa pelos ares; é fim de jogo. Caso o jogador escolha sacrificar o herói, sua personagem salva o território da explosão consertando as máquinas do projeto Purity, mas morre sob efeito da radiação do local. Há ainda a possibilidade de o jogador utilizar um objeto confiado a sua personagem durante a etapa “The American Dream”. Esse objeto altera a água do projeto Purity, envenenando a região. As três soluções não possuem consequências reais para o jogador (o jogo termina assim que a decisão é tomada), mas completam a sequência de eventos do jogo, concluindo a narrativa principal.

Apesar desse alinhamento entre a tensão narrativa e a dificuldade das decisões, há etapas em que é necessária a quebra da sequência principal. Embora pareça contraditório, a quebra da linearidade da narrativa existe em jogos digitais, exatamente para que o jogador consiga completar todas as etapas da narrativa

original. Isso se dá, porque o jogador precisa ele mesmo conduzir sua personagem em determinados trechos que não são contados ou representados, mas executados.

Aqui entram os objetivos opcionais e as etapas secundárias. Chamadas de *sidequests* (busca lateral, em tradução direta) pelos *walkthroughs*, pois evoluem paralelamente à demanda da narrativa principal, as etapas secundárias permitem que o jogador exercite a si mesmo (e a sua personagem) de acordo com necessidades específicas.

Por exemplo, o *walkthrough* da **IGN**²⁷ sugere que o jogador aproveite seu tempo para fazer as buscas secundárias ao chegar à cidade de Megaton, na etapa “Following in his footsteps”. O objetivo é preparar a personagem para as tarefas mais complexas que aparecem em seguida. Oportunidades semelhantes ocorrem nas etapas “Scientific Pursuits” (quando o jogador tem a opção de iniciar a busca paralela pela Declaração de Independência dos EUA) e “Strictly Business” (que pode ser iniciada durante “Rescue from paradise” e consiste em o herói escravizar pessoas indicadas por uma lista “VIP”).

Esses exemplos são alterações na linha da narrativa em relação ao objetivo (o jogador decide substituir o objetivo em foco por outro intermediário). Tais alterações causam encaixamentos de novos conjuntos de ações entre aquelas já estabelecidas pela narrativa principal. Com isso, o movimento da narrativa em relação ao objetivo (no eixo do querer) é também um movimento em relação ao que auxilia o jogador (no eixo do poder) – não são personagens adjuvantes, como visto anteriormente, mas agora poderes “mágicos” portados pelo herói.

Aqui há um descolamento das ações do jogador em relação às ações da personagem. Enquanto a personagem aprende alguma coisa uma só vez (afinal, “aprender” é um comando de programação dentro do *software*), o jogador precisa repetir certos conjuntos de ações até se familiarizar com os controles e adquirir habilidade suficiente para comandar sua personagem (ao atirar, correr, esquivar etc.). Ou seja, por vezes, o jogador não é tão bom quanto sua personagem e não consegue avançar na narrativa mesmo que sua personagem já esteja preparada. Esse descolamento entre os acontecimentos no nível diegético e aqueles do nível extradiegético permite que o jogador viva uma história, enquanto sua personagem percorre outra. A distinção dessas narrativas permite, então, que o jogador sublime a

²⁷ Disponível em <http://faqs.ign.com/articles/940/940502p1.html>, acessado em 10 de novembro de 2011.

narrativa apresentada, tornando-se livre para aproveitar-se dos elementos textuais, visuais, auditivos, imagéticos e simbólicos de modo a elaborar uma interpretação distinta daquela sugerida pelos criadores do jogo e, de certa forma, mais interessante para ele.

4 INTERPRETAÇÃO E SUPERINTERPRETAÇÃO

4.1 JOGO COMO SISTEMA DE VALORES

Com a ampliação do mercado de jogos na última década e a constante evolução técnica, que faz com que os sons, as imagens e até mesmo os temas desses jogos tenham se tornado cada vez mais realistas, a relação entre os valores morais apresentados ao jogador em cada interação com os computadores e *videogames* e as repercussões no mundo real (fora do jogo) tornam-se mais evidentes. Se, nos primeiros jogos digitais, um boneco achatado servia de personagem representativa do herói e lutava contra blocos coloridos cujas silhuetas lembravam flores carnívoras ou algum animal pré-histórico genérico, hoje as personagens dos jogos são animações computadorizadas que simulam humanos de forma tão realista a ponto de apresentarem feições e gestos para transmitir sentimentos. O impacto emocional e moral das ações do jogador nessas personagens passa a ser um aspecto importante na construção da história do jogo.

De forma mais direta, **Fallout 3** representa bem essa nova geração de jogos. Com sua estrutura de balanceamento de “*karma*”, busca não fazer acusações morais, exceto, talvez, por chamar de “*karma* positivo” e “*karma* negativo”. Isso, no entanto, não o impede de induzir o jogador, através de diversas escolhas narrativas, técnicas, éticas e emocionais, a questionar essas próprias decisões. Assim acontece, porque o jogo nunca confirma, para o jogador, a validade de suas escolhas; ele simplesmente segue em frente.

O primeiro valor obrigatoriamente acordado entre o jogo e o jogador é o da relevância do próprio jogo como entretenimento. Afinal, o jogo, conforme descrito por Huizinga, só ocorre quando o jogador aceita jogar. Essa aceitação das regras e da premissa inicial da narrativa do jogo, visto que é parte do jogo compreender a história do mundo simulado, inicia o pacto dos jogadores que se aventuram por essa realidade alternativa.

Aproveitando-se da cumplicidade do jogador, a estrutura narrativa tenta “vender” também o valor do pai como bússola moral. Inicialmente, o pai é mantido presente ao lado da personagem do jogador enquanto essa, ainda simbolicamente, aprende a engatinhar e o jogador, a mexer nos controles do computador ou do

videogame. Em seguida, é pedido que herói e jogador reafirmem sua lealdade à imagem do pai quando esse é removido do convívio da personagem principal e transformado em objeto da demanda do primeiro arco narrativo.

Para que o jogo avance, essa segunda premissa também precisa ser aceita. O jogador deve entender que o pai é relevante para o desenvolvimento da trama. Caso contrário, não será recompensado com toda a interação que o jogo pode fornecer.

É interessante que, ao invés de uma imposição imperativa da importância do pai, ao jogador é dada a opção de simplesmente passear a esmo pelo mundo simulado dentro do jogo. Ou seja, o jogador começa a experimentar sua personagem, descobrir o histórico da região, interagir com povos de outras cidades, lutar contra inimigos que ele mesmo escolhe, cumprir as demandas de dezenas de *sidequests*. Tudo isso sem a necessidade de aceitar a importância do pai para a continuidade do jogo.

Essa manipulação do desejo do jogador parece possível dentro de **Fallout 3**, porque, paradoxalmente, há liberdade nos outros eixos da narrativa. São dadas opções para o desenvolvimento de perícias e habilidades dentro e fora do jogo. Também há informação suficiente para que o jogador descubra alternativas para seu próprio divertimento. Ou seja, a personagem não fica presa a uma sequência de ações possíveis limitadas, nem o jogador obedece a instruções do tipo “desça esta escada... agora abra aquela porta”. Esse espaço serve para que o jogador expresse também suas preferências, mas não sem antes também garantir uma boa dose de aprendizado.

Quando pode, então, um jogo ser acusado de impor valores? Em 2008, por exemplo, o jogo **Resident Evil 5** recebe diversas críticas por apresentar um protagonista norte-americano de pele branca lutando contra inimigos zumbis, predominantemente africanos de pele negra²⁸ que o jogador deve executar. Um caminho para a solução do tema do racismo e tantos outros é a avaliação da obrigatoriedade do comportamento do jogador. Mas, se a personagem do jogador é

28 Das notícias publicadas à época da divulgação, se destacam como referência: **Capcom confirms Africa setting for Resident Evil 5** (GamePro, 2011), publicada pelo site GamePro.com em 04 de nov. de 2008 e acessível pelo arquivo online “web.archive.com” a partir de: <http://web.archive.org/web/20080412231259/http://www.gamepro.com/news.cfm?article_id=175988> e **Is Resident Evil 5 racist?** (IGN XBOX360, 2011), publicada em 10 de fev. De 2009 e disponível a partir de: <<http://xbox360.ign.com/articles/953/953114p1.html>>.

obrigada a cometer um ato moralmente reprovável por ser a única alternativa presente na sequência de ações que desenvolvem a narrativa do jogo, deve-se indagar se esse jogador aceita ou assimila o valor para si ou apenas experimenta a ação imoral sabendo que o ambiente controlado do jogo impede as repercussões negativas de suas escolhas. A questão passa a ser a identificação dos objetos de troca: a moral do jogador e alguma qualidade do jogo que o faça ir contra sua própria moral.

Enquanto não se pode dizer muito sobre as motivações do jogador, pode-se avaliar a postura do próprio jogo sobre esses valores nas consequências apresentadas para eles. Em **Fallout 3**, um bom exemplo é o uso do pai para reflexão das ações do herói pelo jogador. Quando, em “Tranquility Lane”, o herói descobre que o pai observa suas últimas ações (o possível assassinato das pessoas na vila virtual), o jogador é confrontado com a relação emocional que ele mesmo ajuda a criar durante as fases tutoriais. Assim, pode experimentar também suas próprias emoções, envolvendo-se com o jogo.

Mas “experimentar” talvez seja em si a palavra-chave para essa avaliação. No sistema de valores de **Fallout 3**, o jogador pode experimentar a si mesmo não só em questões morais ambivalentes (matar pessoas mantidas presas em uma cidade simulada para “libertá-las”), mas também na escolha de valores próprios, como usar a inteligência ou a impor a força, fazer amigos ou viajar sozinho, cumprir a missão do pai ou fazer sua própria história. Nesses casos, o jogo analisado (e os RPGs em geral) faz questão de reforçar os valores do jogador. Por exemplo, quando a personagem do jogador conversa muito com outras personagens, ela é recompensada com “carisma”, um número inserido nas condicionais de programação que aumenta a facilidade de a personagem agradar outras personagens ao interagir com elas. Ou seja, quanto mais o jogador comanda sua personagem a conversar com outras, mais fácil essa ação se torna. O mesmo ocorre com outras habilidades específicas do jogo como “resistência à radiação” (sendo que a história se passa após uma catástrofe nuclear) e perícias de tiro. Essa última tem a intenção de simular a melhora real das perícias humanas quando treinadas constantemente.

Sobre o sistema de valores são construídas, então, as outras duas formas de ver os jogos, como espaço de aprendizagem e como forma de expressão.

4.2 JOGO COMO ESPAÇO DE APRENDIZAGEM

As regras do jogo são construídas em torno de habilidades ou perícias específicas. Mesmo que Caillois formule uma categoria para jogos com poucas regras ou com regras muito simples (*paidea*) e, portanto, com baixíssima necessidade de desenvolvimento de uma técnica para jogar, normalmente é por esse desenvolvimento da técnica que os jogos são reconhecidos. Em outras palavras, os jogos são conhecidos pelas técnicas que desenvolvem.

A repetição normalmente é a forma de um jogador melhorar suas habilidades para um determinado jogo. A distinção observada por Juul entre jogo e narrativa em sua forma temporal pode ser facilmente observada exatamente por causa dessa repetição. Em jogos de computador, a evolução da narrativa e a sequência das ações do jogador no mundo real se distinguem conforme apresentado na Figura 7:

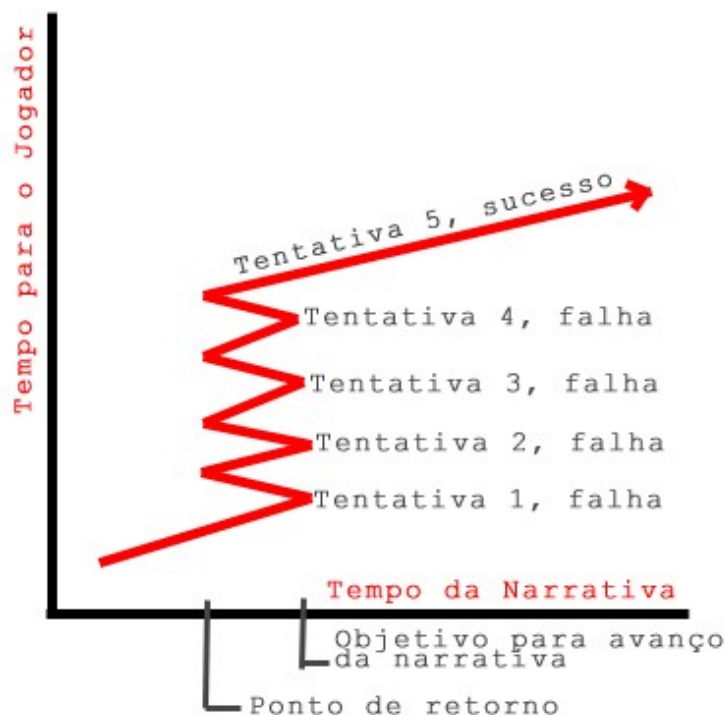


Figura 7 – Ilustração da progressão do tempo do jogador (no mundo externo ao jogo) em relação à progressão do tempo dentro da narrativa

Nos modelos de RPG digital há ainda uma facilidade extra. *Games* possuem uma opção de “salvar” o progresso no jogo e retomar a partida de um

ponto anterior da narrativa. Assim, os dados do jogo, como *software*, são gravados em memória e guardados para acesso futuro. No jargão da área, os arquivos gravados são chamados de *savegames*. Jogadores mais acostumados com o uso dos *savegames* podem melhorar sua perícia no controle do jogo através da repetição constante e até se aproveitarem da sorte para garantir um avanço da ação da forma que mais lhes favoreça.

Como alternativa, jogos como **Fallout 3** aproveitam as *sidequests* e seus objetivos secundários para permitir ao jogador alternativas no desenvolvimento de sua habilidade. Além de melhorar as habilidades das personagens e render armas, dinheiro ou outros ganhos dentro do jogo, essas missões paralelas à narrativa principal também garantem desafios diferentes para o próprio jogador – desafios que ele não teria enquanto limitado à estrutura primária de etapas.

Transportando o modelo de aprendizagem para os conteúdos de uma aula de matemática, por exemplo, apresenta-se a Figura 8:

Linha Narrativa Principal	Sidequest de SOMA	Sidequest de Subtração	Sidequest de Multiplicação	Sidequest de Divisão
1 Balanço de Caixa	1 Soma até 9	1 Subtração 9-0	1 Combinação de somas	1 Divisão inteira
2 Reunir documentos	2 Vai-um ²⁹	2 Empresta-um	2 Tabuada	Resto
3 Somar recibos			3 Dois ou mais dígitos	2 Vírgula
4 Somar pagamentos e gastos			4 Vírgula	
5 Contabilizar lucro				
6 Distribuir Lucros				
7 Pagar sócios				

Figura 8 – Exemplo de disposição de exercícios a serem executados para o aprendizado das operações básicas da matemática

No caso, o aluno deve executar um conjunto de objetivos principais que simulam o trabalho de balanço de caixa e distribuição de lucros em uma empresa. Para esse trabalho, o aluno deve dominar as quatro operações. Normalmente, em um livro didático, a sequência é apresentada de forma linear ao aluno leitor, que deve completar cada exercício antes de chegar ao próximo. O material didático inicia com o conteúdo mais simples (soma) e evolui ao mais complexo (divisão), para então apresentar problemas reais que podem ser solucionados com as ferramentas recém apreendidas.

Já na forma de *sidequests*, o aluno é primeiro apresentado ao problema real: o controle de caixa de uma empresa. As opções de aprendizado são dadas como opcionais. Desse modo, quando (e se) o aluno chegar a cumpri-las, o faz sob sua decisão. A forma de *sidequests* também permite que o leitor compreenda o problema apresentado antes da necessidade de uma solução ou mesmo que o aluno salte por exercícios que considere fáceis demais. Por exemplo, se, por algum motivo, compreender divisão por vírgula antes da multiplicação com vírgula, provavelmente não necessitará completar os exercícios de multiplicação. Um percurso possível é, então, o apresentado na Figura 9.

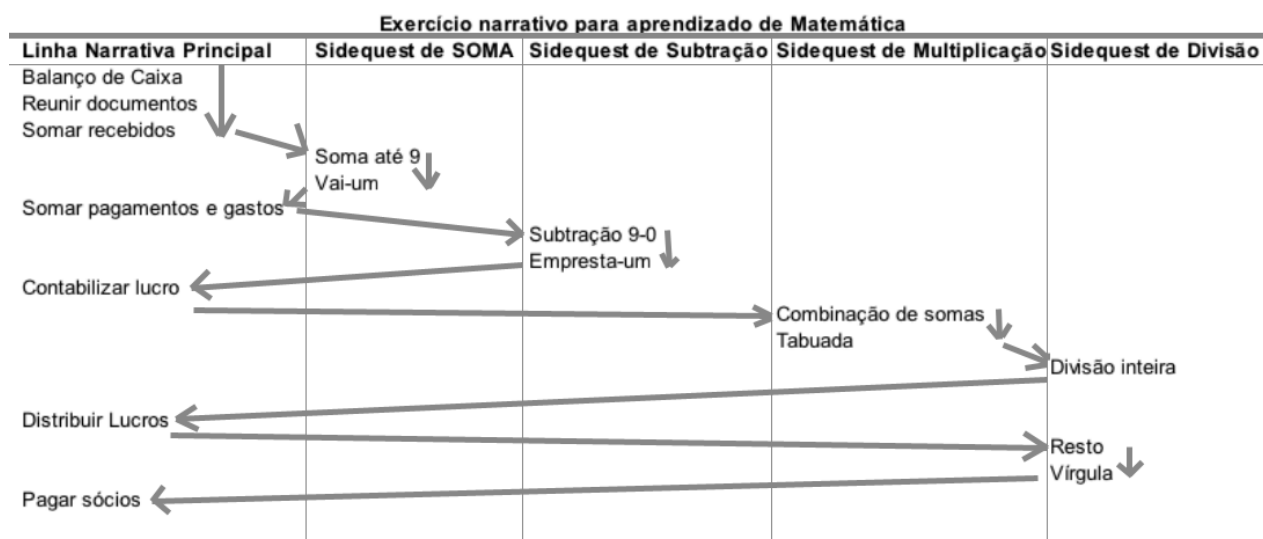


Figura 9 – Exemplo de percurso do jogador ao utilizar *sidequests* em contexto de aprendizagem

Assim, o próprio jogo apresenta uma estrutura que permite ao jogador procurar, escolher e desenvolver as habilidades de que necessita. Como no sistema de valores, o jogador recebe o controle (ou uma ilusão de controle) sobre o modo como deseja desenvolver as ações da história. Ele tem, então, oportunidade de decidir por si se essas habilidades são importantes a ponto de querer investir seu tempo para realizá-las.

Nesse espaço de aprendizagem, o jogador precisa reafirmar sua escolha (e fazer por merecê-la); ao mesmo tempo, ele precisa se moldar (ou moldar sua personagem) conforme essas escolhas. Isso significa:

29 As expressões “vai-um” e “empresta-um” referem-se às operações que envolvem numerais com dois ou mais algarismos, distinguindo-se, então, operações mais simples (de um algarismo, ou de 0 a 9) das mais complexas (com dois ou mais algarismos).

- investir tempo (e esforço) aprendendo as habilidades necessárias para seguir pelo caminho da narrativa apresentada (coordenação motora, agilidade, rapidez de raciocínio, conhecimento do mundo narrado, seus mapas, suas personagens, suas armadilhas etc.);
- investir os ganhos obtidos no jogo (armaduras, pistolas e moedas virtuais ou perícias, também virtuais, de sua personagem) na construção de uma personagem capaz de vencer os obstáculos se virão a ser enfrentados mais adiante na narrativa.

Em teoria, esse investimento do jogador é como uma aposta na solução “correta” para as escolhas apresentadas pela narrativa – semelhante às apostas de um jogo de *poker*. Mas, como os jogos com narrativas hipertextuais são construídos de modo a permitir mais de um caminho a ser percorrido pela personagem do jogador, é comum que mais de uma escolha seja “correta”. O jogador, na verdade, sempre vê sua escolha como “correta”, visto que, enquanto em processo de aprendizagem do jogo, tem conhecimento apenas parcial da história narrada e das escolhas a sua frente.

Quando, após investir diversas horas em repetições das sequências do jogo, o jogador garantir habilidade suficiente para dominar suas escolhas, terá sublimado as limitações do poder, atingindo o terceiro estágio na experiência de jogar. Terá o jogo como instrumento para sua própria expressão.

4.3 JOGO COMO FORMA DE EXPRESSÃO

Uma vez que o jogador é proficiente o suficiente nas habilidades necessárias para conduzir suas decisões no jogo, já tendo bom conhecimento sobre quais são suas alternativas e como o mundo dentro do jogo responderá a suas escolhas, o jogador está livre para criar sua própria interpretação do jogo. A partir daí, o espaço do jogo, suas regras e suas personagens são como blocos de encaixe que o jogador pode realocar, criando formas, imagens, ações ou mesmo sua narrativa de modo a representar seu próprio conjunto de valores.

Os sons, as imagens, os diálogos, as roupas das personagens são inicialmente para o jogador o mesmo que a imagem de um quebra-cabeças é para quem quer montá-lo. Há uma norma aparente para a construção da narrativa no

jogo, que precisa ser confirmada pelas regras. Então, uma vez que o jogador descobre que a forma com as peças se encaixam não é única, pode explorar alterações também nos sons, nas imagens, nos diálogos, nas roupas das personagens sem a preocupação de que sejam a solução correta.

No *walkthrough* [PLANET FALLOUT](#), há uma série de sugestões para que o jogador invista seus esforços em interpretar a personagem do jogo, mais do que em completar os objetivos propostos. Essas sugestões não são restrições da história apresentada, nem mesmo são inseridas nas regras de programação. Seguir tais restrições até mesmo torna o jogo muito mais difícil. Em contrapartida, proporciona ao jogador novas experiências.

Por exemplo, o jogador poder fazer sua personagem caminhar mais devagar quando ela está ferida. Não há essa restrição na velocidade da personagem no jogo, mas interpretar os ferimentos adiciona dramaticidade ao jogo. Outra opção é permitir que a personagem coma apenas duas ou três vezes ao dia. “Comer” em jogos de computador é, normalmente, uma forma de repor energia. Mas a reposição é instantânea, ou seja, nem um pouco realista. Restringir sua possibilidade de repor energia para duas ou três “refeições” a cada dia investido no jogo cria novos obstáculos e altera o fluxo das partidas.

Outras restrições possíveis que alteram os sentidos do jogo são: completar o jogo sem matar nenhuma personagem (ou mesmo sem utilizar armas), coletar o máximo de dinheiro que se possa encontrar, curar o maior número de personagens possível, completar a narrativa no menor tempo hábil sem que sejam ignoradas as etapas. Cada restrição direciona a um conjunto de valores diferente daqueles originalmente propostos pelo jogo, mas que agora partem do próprio jogador. Pacifismo, ganância, bondade, habilidade técnica no uso dos controles são interpretações possíveis que não pertencem ao próprio jogo, mas a cada partida assim como leitores introduzem aspectos diferentes ao texto que leem.

Essa liberdade de seleção de regras é, antes de uma falha ou falta ou imprecisão do jogo, um espaço premeditado para que o jogador se aproprie de cada partida. Assim como as *sidequests* são projetadas para permitir o exercício de perícias que vão ser importantes para a narrativa, há a liberdade para a introdução dessas interpretações pessoais. No caso de **Fallout 3**, conjuntos de opções são apresentadas de forma a se mostrarem pouco relevantes para o desenvolvimento da

trama – as roupas, por exemplo – ao mesmo tempo em que possuem significados latentes, às vezes descontextualizados, às vezes disponíveis apenas para jogadores mais atentos.

É possível, por exemplo, vestir sua personagem como um médico ou um jogador de hockey. Durante a etapa “Tranquility Lane”, o herói deve usar uma máscara de palhaço, enquanto tenta cometer assassinato usando uma faca, em alusão a filmes de terror. Na cidade de Rivet City, a personagem do jogador encontra o Dr. Zimmer, que pede ao herói que encontre seu androide (um robô na forma de homem criado pelo Dr.). Essa missão opcional tem o título de “The Replicated Man”, sendo uma alusão ao enredo de **Do androids dream of electric sheep**, de Philip K. Dick. Na oportunidade, o jogador pode tomar decisões semelhantes às do protagonista do livro, Rick Deckard, capturando o androide, auxiliando este em sua fuga ou permitindo que a criatura assassine seu criador. Exceto pela pontuação atribuída ao *karma* de acordo com a solução encontrada pelo jogador, não há repercussões dessa missão na sequência narrativa principal.

Através desses e de outros artifícios, então, o jogador expressa suas ideias e valores no jogo, enquanto experimenta e extrapola os sentidos desse.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A narrativa de um jogo digital é um objeto extenso e complexo, contendo diversos níveis de estruturação e de conseqüente interpretação. Embora seja possível analisá-lo como espaço de apresentação de possibilidades de leitura pré-determinada, não se pode excluir o jogador dessa construção do sistema de valores.

Ao contrário dos espaços para sentidos possíveis de um texto escrito tradicional, a narrativa dentro de um jogo digital obriga o jogador a atualizar sua interpretação. Ou seja, ao invés de simplesmente imaginar o que deveria ou poderia ter acontecido na história, o jogador precisa externar uma decisão, o que restringe outras decisões futuras. Se em um texto literário tradicional, o vazio literário muitas vezes fica à espera até o final da leitura para ser preenchido (quando e se é preenchido), no jogo digital, o espaço para interpretações é, na grande maioria das vezes, ocupado imediatamente pelo leitor/jogador. Afinal, em um jogo, o andamento da narrativa, a própria contação da história, depende dessas decisões.

Se, em um texto literário convencional, o leitor tiver um sentimento ambíguo sobre uma personagem coadjuvante, pode seguir o texto procurando por mais pistas na narrativa até decidir-se sobre confiar ou não nos pontos de vista das personagens. O leitor pode ler **Dom Casmurro** por inteiro sem nunca confiar em Capitu, ou nem próprio narrador, Bentinho. A um jogador, no entanto, é pedido que tome uma decisão a partir de seus sentimentos, apenas com informações parciais sobre a narrativa. Se, no início do jogo, Amata pedir que o herói fuja, e o jogador não confiar nela, não há narrativa, não há jogo. Mais adiante, se o jogador confia na personagem Betty e corrobora com seu sadismo, transforma sua personagem em um assassino e as ações do jogo em um cenário de filme de terror. Ao contrário, quando desconfia dela, direciona-se à redenção e à aprovação paterna.

Até certo ponto, a atualização da narrativa dentro do jogo reforça as decisões do jogador, fazendo com que pareça que ele está “certo” em suas escolhas. Em outras palavras, há a ilusão de que a interpretação selecionada pelo leitor é a correta, pois ela é mostrada e encaixada dentro da narrativa – não apenas imaginada. É apenas através da repetição, da variação das escolhas que o jogador pode começar a entender quais interpretações são propostas pela trama

apresentada e quais partem dele mesmo. Essa compreensão da estrutura, das regras e dos símbolos é que permitem que o jogador se aproprie do jogo e dele se aproveite de forma mais completa.

O modelo teórico aqui proposto serviu bem para a análise da estrutura narrativa digital de **Fallout 3**, mas encontra seu limite na impossibilidade de observar as seleções reais feitas pelos jogadores. Uma vez que a tecnologia permite que parte das interpretações do jogador sejam atualizadas (sons, imagens, textos representantes das seleções do jogador apresentadas no mesmo suporte que apresenta a história projetada pelo autor do jogo), não se pode deixar de lado o desejo de capturá-las ou mesmo observá-las em seu *habitat* natural, por assim dizer. Uma metodologia para essa análise ainda se faz necessária.

Enquanto isso não é possível, cabe observar as repercussões da estrutura avaliada e seu aproveitamento para as diversas áreas do conhecimento que esta tese visa a interrelacionar. Como na dissertação que precedeu essa pesquisa, o aumento na permeabilidade entre as fronteiras dos diversos campos do conhecimento é o objetivo principal, que, espera-se, tenha sido atingido. Com a mesma força, acredita-se que o desejo de que o ensino da literatura venha a se aproveitar dessa interação com a tecnologia na arte de contar histórias. Em especial, a possibilidade de testar sentidos da história através da interação do jogador como protagonista ao invés de espectador cria um novo modo de propagação dos nossos mitos mais antigos.

Por um lado, por serem jogos de construção de personagem, no qual o herói inicia a narrativa como uma pessoa “normal” e adquire características especiais e distintivas a partir da ação do jogador e suas escolhas quanto a perícias, forças, defeitos, vestimentas, cores e raça; por outro lado, pela herança das jornadas míticas de formação do herói, fonte histórica da qual as narrativas digitais ainda bebem e de onde derivam sua estrutura, jogos como **Fallout 3** propiciam ao jogador a experiência da construção do humano. Imediatamente em sequência à aceitação da realidade interna do jogo, através do pacto narrativo ou da adesão ao sistema de regras arbitrárias, o jogador deve aprender a receber informações do mundo e devolver suas intenções através da visão, audição e dos controles manuais de teclado, *mouse* ou *joystick*. Suas habilidades são testadas enquanto ele atravessa o limiar da tela do computador, fazendo-se presente em outra realidade.

Lá, experimenta-se. Empresta à personagem seu vocabulário moral, e toma emprestadas suas motivações. Estende, assim, sua capacidade de interpretação às fronteiras da construção narrativa, ponto em que a trama e o enredo tornam-se também escritos por ele.

A formação do jogador capaz de se expressar através de jogos não é muito diferente da do leitor que se torna capaz de escolher mais ou menos seletivamente os livros que permite que façam parte de sua história, controlando, assim, quais sentimentos deseja instigar a cada leitura. Mesmo não sendo ponto pacífico que a narrativa é parte essencial dos jogos digitais, o tratamento de objetivos e personagens reconhecíveis pelo jogador como tal ainda é de grande utilidade na construção do espaço do jogador no texto e no resgate de conhecimentos prévios com os quais o leitor acessa os sentidos do texto. A estrutura dessa narrativa projetada no modelo de jogo aqui avaliado também oferece um novo paradigma para o ensino, uma vez que a aprendizagem cumpre papel importante na apropriação dos sentidos pelo jogador.

Como instrumento de aprendizagem, a estrutura narrativa dos jogos digitais permite a adaptação do conteúdo ao jogador. A compreensão de como os diversos caminhos podem ser separadas em objetivos principais, secundários e nas *sidequests* (com objetivos opcionais) pode permitir que o aluno/jogador direcione seu aprendizado para solucionar suas dificuldades específicas. Embora o modelo de RPG seja já objeto de estudo da educação no sentido de representação de papéis, a estrutura em si ainda é pouco aproveitada e merece pesquisas mais aprofundadas.

Já como suporte da narrativa e meio de interagir com ela, os jogos propiciam um novo modo de contato com o texto, que precisa ser aproveitado como extensão do texto literário. A apreciação do jogo como suporte narrativo e consequente discussão de suas tramas e enredos em grupos de estudo, sala de aula ou fóruns através da internet permite, então, ao jogador resgatar a experiência vivida digitalmente, trazendo-a de volta ao mundo exterior. As questões morais, emocionais e sociais que surgem em jogos são essenciais para a formação humana do jogador – não sendo à toa que tantos jovens e adultos buscam os *videogames* como forma de entretenimento.

A análise aqui realizada buscou tornar evidente o papel do jogador, enquanto leitor da narrativa de um jogo, na construção dos sentidos desse texto

digital. O jogador, ao interpolar seus objetivos pessoais com aqueles propostos pela narrativa e pelas regras do jogo, expressa, na medida da evolução de sua habilidade ao lidar com as limitações impostas pelo jogo, sua individualidade. Embora esta tese provavelmente não contribua de forma direta na relação íntima entre o leitor e o texto literário, entende-se que seu papel é exatamente o de traduzir as possibilidades de interação entre os dois de forma a serem estudadas e implementadas por futuros leitores e escritores em suas diversas formações. Nesse sentido, o presente trabalho cumpre seu objetivo ao aproximar academicamente mais esta forma de produção cultural ao sistema de teórico da arte de narração de histórias.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. **Cibertext**: perspectives on ergodic literature. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game over**: jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005.

BIOSHOCK 2, 2K Games/D3 Publisher, 2010.

BORBA, Valquíria C. M. Preditibilidade: uma estratégia de leitura. In: MOURA, Denilda (org.). **Os desafios da língua**: pesquisas em língua falada e escrita. Maceió: EDUFAL, 2008.

BRAND, Jeffrey E. e KNIGHT, Scott J. **The narrative and ludic nexus in computer games**: diverse worlds II. Acessado em 10 jan. 2011. Disponível em <<http://www.digra.org/dl/db/06278.57359.pdf>>

BREMOND, Claude. A lógica dos possíveis narrativos. In: BARTHES, Roland et al. **Análise estrutural da narrativa**: pesquisas semiológicas. Petrópolis: Vozes, 1973. pp. 109-135.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990

CORTÁZAR, Julio. **O jogo da amarelinha**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

CRAWFORD, Chris. Interactive storytelling. In: WOLF, Mark J. P. (org.). **The video game theory reader**. New York: Routledge, 2003. pp. 259-273.

DETONANDO GAMES. Disponível em: <<http://detonandogames.net/detonados/fallout-3/>>. Acessado em 15 de dez. de 2011.

DICK, Phillip K. **Do androids dream of electric sheep?** New York: Del Rey, 1996.

ELDER SCROLLS IV: Oblivion, 2K Games/Bethesda, 2006.

FALLOUT 3, Bethesda/ZeniMax Media, 2008.

FRASCA, Gonzalo. Simulation versus narrative: introduction to Ludology. In: WOLF, Mark J. P. (org.). **The video game theory reader**. New York: Routledge, 2003. pp. 221-235.

FREEMAN, David. **Creating emotions in games**. Berkley: New Riders, 2005.

FULLERTON, Tracy. **Game design workshop**: a playcentric approach to creating innovative games (2a. Edição). BURLINGTON, MA: Elsevier, 2008.

GamePro. **Capcom confirms Africa setting for Resident Evil 5**. Disponível em: <http://web.archive.org/web/20080412231259/http://www.gamepro.com/news.cfm?article_id=175988>. Acessado em: 15 de dez. de 2011.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. Nova York: Paulgrave Macmillan, 2007.

GEE, James. Semiotic domains: is playing video games a "waste of time?". In: SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric (eds.). **The game design reader: a rules of play anthology**. Cambridge: MIT, 2006.

GENETTE, Gerard. **Narrative Discourse**. Ithaca: Cornell University, 1980.

GREIMAS, A. J. Elementos para uma Teoria da Interpretação da Narrativa. In: BARTHES, Roland et al. **Análise estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas**. Petrópolis: Vozes, 1973. pp. 59-108.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: a study of the play element in culture**. Boston: The Beacon Press, 1955.

ICO, Team Ico/SONY, 2001.

IGN GUIDE FALLOUT 3. Disponível em: < <http://guides.ign.com/guides/568806/> > Acessado em 15 de dez. de 2011.

IGN XBOX360. **Is Resident Evil 5 racist?** Disponível em: <<http://xbox360.ign.com/articles/953/953114p1.html>>. Acessado em: 15 de dez. de 2011.

ISER, Wolfgang. **Literatura e o Leitor**. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

JUUL, Jesper. **A clash between game and narrative: a thesis on computer games and interactive fiction**. Acessado em 15 de dez. de 2011. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/thesis/>>

LEBLANC, Marc. Tools for creating dramatic game dynamics, 2005. In: SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric (eds.). **The game design reader: a rules of play anthology**. Cambridge: MIT, 2006.

LESKY, Albin. **A tragédia grega**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro : Ed. 34, 1997.

MAJEWSKI, Jakub. **Theorising video game narrative**. Acessado em 08 dez. de 2010. Disponível em <http://www.majewscy.net/jakub/mt_cont.html>

MARCUSCHI, Luiz Antônio. A coerência no hipertexto. In: COSCARELLI, Carla Viana e RIBEIRO, Ana Elisa (orgs.). **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2005.

Mario, NINTENDO, 1981.

MCLUHAN, Marshall. **The gutemberg galaxy**: the making of typographic man. New York: New American Library, 1969.

MCMAHAN, Alison. Immersion, engagement, and presence: a methos for analyzing 3-d video games. In: WOLF, Mark J. P. (org.). **The video game theory reader**. New York: Routledge, 2003. pp. 67-86.

MURRAY, Janet H. The pedagogy of cyberspace: teaching a course in reading and writing interactive fiction. In: **CONTEXTUAL Media**. Editado por Edward Barrett. Cambridge: MIT, 1994.

PAC-MAN, Namco, 1980.

PEREIRA, Vera Wannmacher. Arrisque-se... faça seu jogo. In: **Letras de hoje**, Porto Alegre. v. 37, n. 2, p. 47-63, junho, 2002.

PICCINI, M.S.; PEREIRA, V.W. Preditibilidade: um estudo fundado pela psicolinguística e pela informática. In: **Letras de hoje**. Porto Alegre. V. 41. n. 2. p.305-324. jun. 2006.

PICCINI, Maurício da Silveira. **Por uma teoria das supercordas da narrativa**. Dissertação (Mestrado em Letras). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. PUCRS, 2008a.

PICCINI, Maurício da Silveira. Uma máquina de estados para Greimas. In: SBC, **Proceedings of SBGames'08: Art&Design Track, Full Papers**. Belo Horizonte, MG, 10-12 de novembro, 2008b. pp. 83-92.

PINHEIRO, Cristiano Max; BRANCO, Marsal Alves. Em Busca dos Ludemas Perdidos. In: SBC, **Proceedings of SBGames'08: Art&Design Track, Full Papers**. Belo Horizonte, MG, 10-12 de novembro, 2008. pp. 71-76.

PLANET FALLOUT. Disponível em: <http://planetfallout.gamespy.com/wiki/Fallout_3_Roleplaying> Acessado em: 15 de dez. de 2011.

POUNDSTONE, William. Game theory, 1992. In: SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric (eds.). **The game design reader**: a rules of play anthology. Cambridge: MIT, 2006.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984.

REIS, C.; LOPES, A. C. M. **Dicionário de teoria da narrativa**. São Paulo: Ática, 1988.

RESIDENT EVIL 5, Capcom, 2009.

SIMCITY. Criação de Will Wright. Maxis. Primeiro de uma série de programas de simulação para Macintosh e PC, 1987.

SPLINTER CELL, Ubisoft, 2002.

TETRIS. Projetado por Alexey Pazhitnov em 1985. Spectrum Holobyte. Jogo de quebra-cabeça gráfico para videogame players e computadores pessoais, 1987.

THE NEED FOR SPEED, Electronic Arts, 1994.

THE SIMS, Maxis Software, Inc., 2000.

TODOROV, Tvetan. **Poética da prosa.** São Paulo: Martins Fontes, 2003.

VARNEY, Allen. **Immersion unexplained.** Acessado em 13 de jul. de 2007. Disponível em: < <http://www.escapistmagazine.com/issue/57/22>>.

WIKIA FALLOUT 3 WALKTHROUGH. Disponível em <http://fallout.wikia.com/wiki/Fallout_3_walkthrough> Acessado em 15 de dez. de 2011.

ANEXO A

Descrição do jogo

Fallout 3

FALLOUT 3



Lançamento: 28 de outubro de 2008

Produtora: Bethesda Game Studios

Distribuidora: Bethesda Softworks

Página oficial na internet: <http://fallout.bethsoft.com/index.html>

Gênero: RPG (*role playing game* – jogo de interpretação de papéis) para um jogador

Classificação para faixa etária: inadequado para menores de 18 anos, no Brasil; inadequado para menores de 17 anos nos EUA.

Atores especialmente convidados para gravação das vozes:

Liam Neeson – Pai da personagem do jogador

Ron Perlman – Narrador

Narrativa do jogo:

A história anterior ao início do jogo apresenta um mundo devastado após uma guerra nuclear. No ano de 2077, o governo dos EUA constrói “Vaults” (cofres subterrâneos que funcionam como habitações protegidas em períodos de guerra) para evacuar a população. O mundo entra em colapso por falta de petróleo, aquecimento global e epidemias. A China invade o Alaska, em busca de recursos minerais, terras e petróleo. Os EUA expulsam a China, que contra-ataca com armas nucleares.

Embora o ataque nuclear dure apenas duas horas, em dias a energia liberada percorre o mundo, tornando-o infértil e contaminando as populações de diversos países. Nos EUA, uma pequena parte da população consegue proteger-se nos “Vaults”, permanecendo escondida desde então.

O jogo inicia no ano de 2277, em Washington, D.C. (EUA). O pouco que é informado

ao jogador indica excassa ou nenhuma vida na superfície, 90% dos “Vaults” já não funcionam mais, e aquele em que a personagem do jogador vive está sofrendo de falta de água e possivelmente outros problemas que não são divulgados. O pai da personagem do jogador foge do “Vault” alguns anos antes, sem informar seu destino. A personagem do jogador é acusada de participar da fuga de seu pai e o “Overseer” (o encarregado de comandar o “Vault”, algo como um ditador local) ordena que a personagem do jogador seja presa. Isso deixa ao jogador a escolha de fugir (indo em busca de seu pai) ou desistir do jogo.

Nos primeiros minutos de jogo, o jogador pode selecionar características para sua personagem como nome, aparência, habilidades específicas, força, carisma etc. Para isso, as primeiras cenas apresentam o nascimento e primeiros anos de vida da personagem do jogador.



Aniversário dentro do “Vault” 101

Controles e interação com o ambiente:

O jogo apresenta as ações em “primeira pessoa”, que em jogos de computador é o equivalente a dizer que a câmera é posicionada como se fosse os olhos da personagem do jogador.

Os comandos de movimento são feitos com as setas do teclado e a direção dos olhos (e mira da arma) são posicionados com o *mouse*, o que permite apontar a arma em direções independentes da movimentação de caminhada ou corrida da personagem.

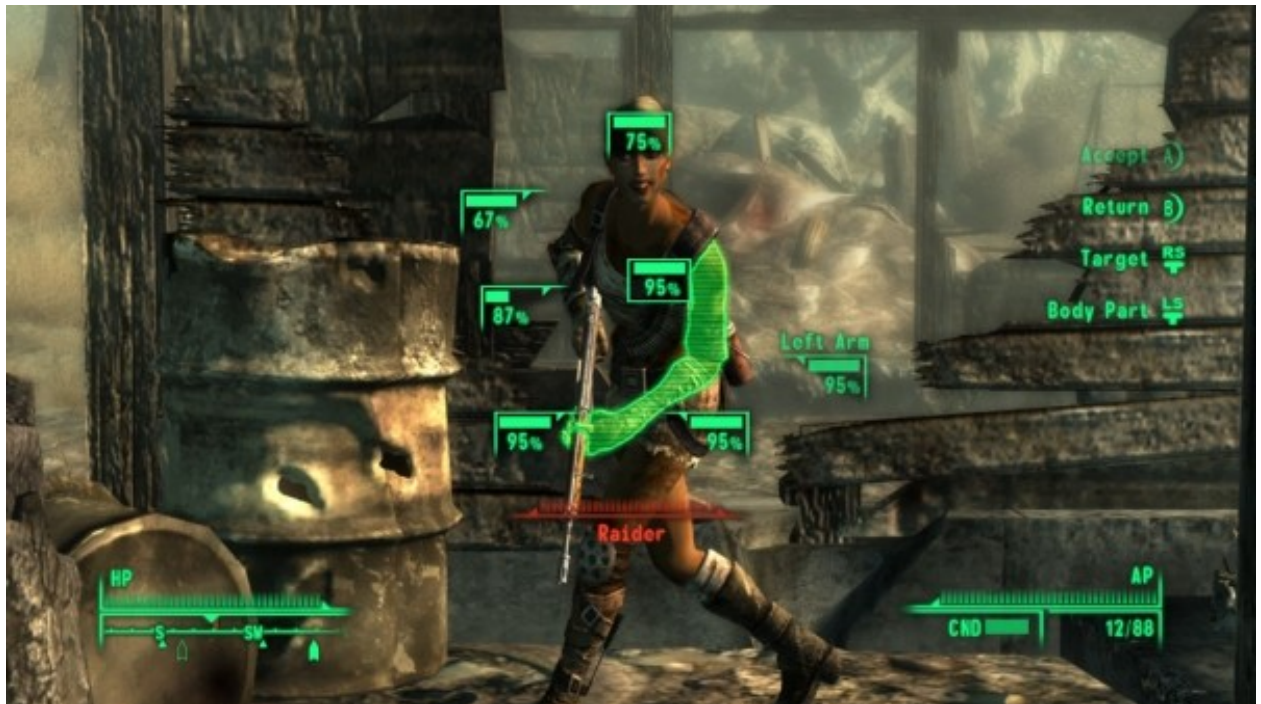
Para viajar pelo mundo dentro do jogo, o jogador pode utilizar um mapa que lhe é dado parcialmente no início do jogo. O mapa vai sendo completado à medida em que o jogador conhece novas localidades. O deslocamento é feito por comando do próprio jogador, que precisa levar sua personagem a cada uma das localidades (não há aviões, teletransportes ou outras formas de evitar as etapas de deslocamento). O

mapa é apresentado como se visto através de um aparelho eletrônico.



Imagem do mapa do mundo do jogo, conforme visto durante a partida

Durante o jogo, é possível que o jogador encontre inimigos, os quais precisa derrotar. Para isso, são utilizados dois modelos de “combate”. O primeiro vem é herdado dos jogos anteriores da série Fallout e tem por objetivo organizar o combate baseando-se nas características da personagem. O outro modelo permite que o jogador controle a mira das armas diretamente, o que baseia o combate na habilidade do próprio jogador. Dessa forma, jogadores podem evitar usar a própria coordenação motora, caso sintam dificuldade, ou podem se valer da própria habilidade, se sua personagem não é construída com características de combate suficientes.



Modelo de combate em que o jogador seleciona o alvo a partir da capacidade da personagem de atingir certos pontos – no caso, 75% para a cabeça, 95% para o torso, 87% para o braço direito etc.

Por fim, a última atividade permitida ao jogador é conversar com as demais personagens (às vezes mais útil que combatê-las). Para isso, a tela focaliza o rosto da personagem com quem se deseja conversar e são apresentadas alternativas de frases que o jogador pode selecionar para que sua personagem diga ao interlocutor. As respostas do interlocutor são, em geral, ditas através de som, mas podem ser escritas na tela na forma de legendas (para compreender diferentes sotaques ou línguas estranhas), caso as personagens não possuam diálogos gravados por um ator – o que ocorre se as personagens têm um papel de pouca relevância ao enredo.



Cena final do jogo, completado com aquisição de um cachorro como companheiro durante a partida

Ao final do jogo é apresentado, como epílogo, uma sequência de animações selecionadas de acordo com as ações da personagens do jogador no jogo. A tabela abaixo apresenta as correspondências entre ações e animações (no CD, também em anexo, há um vídeo com a coleção de animações apresentadas uma após a outra):

#	Voz do narrador	Descrição da cena	Condição
1	<i>And so it was that the Lone Wanderer ventured forth from Vault 101 intent on discovering the fate of a father who has once sacrificed the future of humanity for that of his own child.</i>	Entrada do “Vault”.	Sequência genérica
2	--	Hannibal Hamlin no Temple of the Union Memorial de Lincoln Interior do Memorial de Lincoln	Salvar os escravos próximos à estátua.
3	--	Imagem da personagem Agatha com seu violino Agatha tocando violino	Devolver o violino à Agatha.

4	--	Imagens do rio Potomac Maggie na cidade de Megaton Crazy Wolfgang em frente ao Canterbury Commons	Personagem com <i>karma</i> positivo, conjunto positivo de ações	
5	--	A bomba em Megaton Senhor Burke and Alistair Tenpenny	Detonar a bomba próximo ao final do jogo.	
6	--	Harold queimando	Queimar Harold.	
7	--	Mercado de Rivet City	Matar alguém em Rivet City ou a personagem adquirir <i>karma</i> negativo, conjunto de ações negativas.	
8		<i>The Capital</i> <i>Wasteland proved a cruel and inhospitable place.</i>	Estábulo Igreja Moriarty's Saloon	Manter-se com <i>karma</i> neutro.
9		<i>But it was not until the end of this long road that the Lone Wanderer learned the true meaning of that greatest of virtues – sacrifice. Stepping into the irradiated control chamber of Project Purity, the child followed the example of the father sacrificing life itself for the greater good of mankind.</i>	Homem se afastando da câmera Memorial de Jefferson Cenas de dentro do projeto Purity	Suicidar-se ao religar o reator de purificação de água.
10		<i>It was not until the end of this long road that the Lone Wanderer was faced with that greatest of virtues – sacrifice, but the child refused to follow the father's selfless example, instead, allowing a true hero to venture into irradiated control chamber of project purity and sacrifice her own life for the greater good of mankind.</i>	Homem se afastando da câmera Memorial de Jefferson Cenas de dentro do projeto Purity Sarah Lyons entrando no reator	Fazer com que Sarah Lyons entre no reator em vez de o personagem do jogador morrer fazendo isso.

11	<p><i>It was not until the end of this long road that the Lone Wanderer was faced with that greatest of virtues – sacrifice, but the child refused to follow the father's selfless example.</i></p>	<p>Homem se afastando da câmara Memorial de Jefferson Cenas de dentro do projeto Purity Cena externa do projeto Purity</p>	<p>Deixar o reator explodir sozinho.</p>
12	<p><i>Thankfully, when selected by the sinister president to be his instrument of annihilation, the Wanderer refused. Humanity with all its flaws was deemed worthy of preservation. The waters of life flowed at last – free and pure, for any and all. The Capital Wasteland at long last was saved.</i></p>	<p>John Henry Eden Personagem não identificado Duas pessoas sentadas do lado de fora da Tenpenny Tower. Cenas próximas a Wilhelm's Wharf</p>	<p>Não destruir River Rock.</p>
13	<p><i>Thankfully, when selected by the sinister president to be his instrument of annihilation, the Wanderer refused. Humanity with all its flaws was deemed worthy of preservation. The waters of life flowed at last – free and pure, for any and all. The Capital Wasteland at long last was saved.</i></p>	<p>John Henry Eden Raven Rock destruída Cenas próximas a Wilhelm's Wharf</p>	<p>Destruir River Rock.</p>
14	<p><i>Sadly, when selected by the sinister president to be his instrument of annihilation, the Wanderer agreed. Humanity will be preserved, but only in its purest form. The waters of life flowed at last, but the virus contained within soon eradicated all those deemed unworthy of salvation. The Capital Wasteland, despite its progress, became a graveyard.</i></p>	<p>John Henry Eden Soldados e cientistas Cenas próximas a Wilhelm's Wharf Mutante morto Habitantes do Underworld mortos Habitantes de Rivet City mortos</p>	<p>Adquirir o FEV no final do jogo.</p>

15	<i>So ends the story of the Lone Wanderer, who stepped through the great door of Vault 101 and into the annals of legend. But the tale of humanity will never come to a close, for the struggle of survival is a war without end, and war – war never changes.</i>	Personagem masculino caminhando com Dogmeat. Arefu e Evan King afastando-se da câmera Grisly Diner Canterbury Commons com Uncle Roe e Derek Pacion Cemitério de Arlington	Ocorre em todos os finais com personagem masculina e o cachorro como parte da “equipe”.
16	<i>So ends the story of the Lone Wanderer, who stepped through the great door of Vault 101 and into the annals of legend. But the tale of humanity will never come to a close, for the struggle of survival is a war without end, and war – war never changes.</i>	Personagem feminina caminhando com Dogmeat. Arefu e Evan King afastando-se da câmera Grisly Diner Canterbury Commons com Uncle Roe e Derek Pacion Cemitério de Arlington	Ocorre em todos os finais com personagem feminina e o cachorro como parte da “equipe”.
17	<i>The Capital Wasteland proved a cruel inhospitable place, but the Lone Wanderer refused to surrender to the vices that had claimed so many others. The values passed on from father to child – selflessness, compassion, honor – guided this noble soul through countless trials and triumphs.</i>	Estábulo Caveira Personagem masculino afastando-se da câmera Três personagens Frase do Apocalipse 21:6 - "The values passed down from father to child" Three Dog Dr. Li Três membros da Brotherhood of Steel Memorial de Lincoln	Obter <i>karma</i> positivo.
18	<i>The Capital Wasteland proved a cruel inhospitable place, and the Lone Wanderer ultimately surrendered to the vices that had claimed so many others – selfishness, greed, cruelty. These were the values that guided a lost soul through countless trials and triumphs.</i>	Estábulo Ossos da mão Personagem masculino afastando-se da câmera Eulogy Jones e suas duas escravas Dukov Colin Moriarty Frase do Apocalipse 21:6 - "The values passed down from father to child" Three Dog Super mutante e vítima	Obter <i>karma</i> negativo.
19-26	--	Mesa com foto de pai e filho	Mostra a etnia do protagonista.

27 -29	<p><i>It was not until the end of this long road that the Lone Wanderer was faced with that greatest of virtues – sacrifice, but the child refused to follow the father's selfless example, instead, allowing a true hero to venture into irradiated control chamber of project purity.</i></p>	<p>Protagonista afastando-se da câmara Exterior do Memorial de Jefferson Companheiro entrando na câmara de controle do reator (antes de explodir) Estátua de Jefferson por trás</p>	<p>Ocorre apenas se um dos seguidores entraram na câmara do reator.</p>
-----------	---	---	---

Quadro adaptado de http://fallout.wikia.com/wiki/Fallout_3_endings

ANEXO B

**CD multimídia
contendo vídeos do
jogo em andamento**

