

Design da Ludonarrativa: princípios da narratologia aplicados ao game design para concepção de mecânicas

Rodrigo Brandão André M. Neves

Universidade Federal de Pernambuco, Depto. de Design, Recife - PE, Brasil.

Resumo

Com o crescimento da narrativa emergente nos jogos digitais, é questionamento frequente na indústria do entretenimento interativo, na crítica especializada e na comunidade gamer a validade da experiência do jogador como uma narrativa. Consolidada como uma linguagem própria do meio eletrolúdico, a narrativa emergente usufrui princípios multidisciplinares no *game design* para prover a multiformidade nos games, principalmente nos gêneros *sandbox* e mundo aberto. O presente artigo destaca diversos princípios da narratologia que podem auxiliar na concepção de mecânicas de jogos eletrônicos que fomentam elevada narrativa emergente.

Palavras-Chave: narrativa emergente, mecânica, narratologia.

Contatos do Autor:

luisrodrigobrandao@gmail.com
andremneves@gmail.com

Abstract

With the growth of the emergent narrative in digital games, it is often challenging in the interactive entertainment industry, critics and the gaming community the validity of the player's experience as a narrative. Consolidated itself as a language of playful medium the emergent narrative enjoys multidisciplinary principles in game design to provide the multiformity in games, especially in open world and sandbox genre. This article highlights several principles of narratology that can assist in the design of mechanical electronic games that promote high emergent narrative.

Keywords: emergent narrative, game mechanics, narratology.

1. Introdução

Assim como o cinema, o jogo digital é uma mídia de natureza multimidiática, mas têm buscado estabelecer sua própria linguagem ao longo do tempo por meio da interatividade. Esse diferencial dos games possibilitou romper convenções narrativas em novos gêneros lúdicos por meio da ausência de história, cabendo à mecânica transformar o jogador em autor.

Independente do meio, a narrativa é inerentemente um processo colaborativo, cuja construção e efetividade consideram a participação ativa do usuário. Nesse aspecto, as mídias se diferenciam pela existência de um canal de retorno que possibilita a co-autoria do usuário, porém em graus e velocidades diferentes. Na televisão, os índices de audiência determinam a longevidade dos programas, enquanto que a opinião pública dita a existência de personagens ficticiais em novelas e séries. Já no cinema, a continuidade de uma franquia cinematográfica depende diretamente da bilheteria. Portanto, nos meios audiovisuais tradicionais há um grande intervalo de tempo entre o *feedback* do espectador e a sua implementação nos rumos da história.

A interatividade presente nos jogos digitais se distancia dos paradigmas narrativos ao colocar o jogador como autor de sua própria história, pois nem sempre o submete a uma sequência de eventos previamente projetada. Por outro lado, diversas pesquisas realizadas com a comunidade gamer evidenciaram que os momentos mais memoráveis e emocionantes dos jogadores sempre são os preestabelecidos pelos desenvolvedores. Aristóteles [2010] já afirmava que a dramaturgia visa despertar emoções no público, de modo que o *game design*, composto por um corpo teórico multidisciplinar, também é responsável por causar esse efeito nos jogadores.

O objetivo geral deste trabalho é analisar como determinados princípios da teoria narrativa podem ser utilizados na mecânica dos games dos gêneros *sandbox* e mundo aberto para prover sentido a experiência singular do jogador. Para tal, analisamos alguns jogos do gênero mundo aberto, como *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010) e *Batman: Arkhan City* (Rocksteady Studios, 2011); do gênero *sandbox*, como *MineCraft*; além da série *survival horror Silent Hill* (Konami) e de *Journey* (Thatgamecompany, 2012).

2. A Narrativa Interativa

Tom Bissel [2010] utiliza o termo narrativa emoldurada para classificar a história explícita nos games, enquanto Kate Salen e Eric Zimmerman [2004] a denominam como narrativa embutida. Enquanto Bissel [2010] define como ludonarrativa a história proveniente da experiência dos jogadores nos games, Salen e Zimmerman [2004] usam narrativa emergente

para defini-la. Enquanto a narrativa emoldurada é uma sequência lógica e linear de eventos preestabelecidos, a narrativa emergente origina-se na interação do jogador com o ambiente do jogo, objetos, inteligência artificial e outros jogadores.

Na ficção tradicional, o objeto do drama é a ação, evidenciada por personagens que experimentam o conflito por meio de obstáculos provenientes das forças antagônicas. Enquanto nos filmes os personagens são construídos por suas ações, por sinal preestabelecidas pelo autor, nos games os jogadores são os responsáveis pelas ações de seus avatares. Ou seja, o jogador pode ser co-autor da narrativa do game, mesmo que minimamente por meio da experiência distinta proveniente da inerente multiformidade dessa mídia.

Onipresente nos jogos digitais, a multiformidade é o nível mais baixo da emergência, pois consiste na variedade limitada de possibilidades que a mecânica fornece ao jogador para vencer os desafios propostos. Essa multiplicidade é o que diferencia a experiência de um jogador para outro, mesmo em jogos lineares pautados numa narrativa embutida. A singularidade é a característica mais forte em jogos com alta narrativa emergente, pois a probabilidade de um determinado evento ser experimentado por dois jogadores é muito pequena.

O contador de histórias, na figura do roteirista, escritor e dramaturgo, também realiza um design de experiência no processo de escrita das histórias, considerando um tipo específico de interatividade com o espectador e leitor. Por meio da gestão do fluxo de informação, o contador de história gera expectativa, surpresa e tensão no receptor por meio das prefigurações, fazendo-o imaginar diversos caminhos e resoluções em determinados pontos da história. A prefiguração é um artifício narrativo cuja função é estimular a imaginação do leitor/espectador/interator por meio de falas, atitudes e objetos, fazendo-os antecipar possibilidades e resoluções.

Ligar o Incidente Incitante de uma estória à sua crise é um aspecto de Prefiguração, o arranjo dos eventos iniciais preparando os eventos seguintes. De fato, toda escolha que você faz - gênero, ambiente, personagem, clima - prefigura. Com cada linha de diálogo ou imagem de ação você leva o público a antecipar certas possibilidades, para que os eventos, quando chegarem, satisfaçam as expectativas que você criou. O componente primário da prefiguração, porém, é a projeção da Cena Obrigatória (Crise) na imaginação do público pelo Incidente Incitante. [MCKEE 2010]

O Incidente Incitante é um evento que desestabiliza o mundo do protagonista, servindo como um ponto de partida que o coloca em rota de colisão com a fonte das forças antagônicas no clímax da história. No design

narrativo, o bom contador de histórias sabe usufruir as prefigurações para gerar expectativa no espectador, fazendo-o imaginar possibilidades, porém surpreendendo-o de forma conveniente. A primeira grande diferença entre os games e as mídias audiovisuais tradicionais é a existência de um canal de retorno do usuário. Num típico filme comercial de Hollywood, o espectador pode ser capaz de imaginar todo o roteiro apenas assistindo o primeiro ato, mas ele não possui a capacidade de mudar os rumos da história. Enquanto assiste um filme, o telespectador recebe estímulos, decodifica-os, interpreta-os, arquiva-os e os evoca em seu sistema nervoso. Essas habilidades demandam diversas funções cognitivas, como a percepção, a linguagem, a memória e a consciência.

Uma narrativa é projetada levando em consideração os estados mentais do receptor, geralmente pautada nas particularidades comportamentais, cognitivas e emocionais de um determinado perfil. Como uma mídia interativa, os games possibilitam que o jogador influencie os rumos da história ou mesmo construa a sua. Steve Rabin [2011 p. 139] afirma que “o enredo é subserviente ao game e o jogador deve experimentá-lo de forma ativa e participativa dentro do ambiente do jogo”. Janet Murray [2003] chama de agência essa capacidade de influenciarmos efetivamente os rumos de uma narrativa interativa. No entanto, as grandes problemáticas da agência são a influência e a velocidade dos efeitos das ações do jogador no mundo do jogo. Ou seja, o intervalo de tempo entre a relação de causa e efeito de sua ação. Um bom exemplo é quando há um grande intervalo entre uma escolha importante do jogador e seu efeito nos rumos da história.

Enquanto no cinema e na televisão o espectador está imerso em um fluxo narrativo ininterrupto e linear, nos games a interatividade provém uma experiência narrativa ainda mais imersiva, devido a não-linearidade narrativa dessa mídia. Nos games o jogador pode usufruir fragmentos desordenados da história implícita por meio de objetos e cenários, que são dispostos por meio do que Henry Jenkins [2011] denomina como narrativa incorporada. Bastante utilizada nos gêneros RPG e *survival horror*, essa particularidade narrativa dos games permite que o jogador avance ou se aprofunde na história por meio da informação contida em objetos variados, como livros, jornais e pergaminhos. Entretanto, esse acesso as vezes é facultativo, delegando ao jogador a opção de ter uma experiência narrativa plena. A série *Silent Hill* (figura 1) disponibiliza vários artefatos espalhados pelos cenários, como cartas e jornais, que proporcionam mais imersão na história do game do que uma *cutscene* impositiva, permitindo até ganchos para histórias futuras como no caso de *Silent Hill 2*, que contém alguns artefatos que prefiguram a história do protagonista Walter Sullivan do *Silent Hill 4: The Room*.



Figura 1. Silent Hill 2.

Batman: Arkhan City contém uma narrativa emoldurada linear, cujos eventos de roteiro são obrigatórios, porém intervalados por missões secundárias e missões extras, como por exemplo, o salvamento dos presos políticos e as missões *Fragile Alliance* (vilão Bane), *Heart of Ice* (vilão Mr. Freeze) e *Cold Call Killer* (vilão Victor Zsasz). De caráter facultativo, essas missões provém uma experiência mais plena da história para o jogador. Esse jogo também permite lutas eventuais com bandidos para aprimorar as habilidades do personagem do jogador por meio do ganho de pontos de experiência. Além disso, há uma trama ramificada pautada nas decisões do jogador, que em alguns pontos da narrativa permite que o jogador escolha entre duas decisões. É o caso da Mulher-Gato, que durante o estágio do roubo das malas da TYGER, deve decidir entre finalizar o roubo ou salvar o Batman, que está preso nos destroços.

2.1 Proporção na narrativa tradicional e interativa

A curiosidade natural humana que nos faz acompanhar toda uma história (principalmente a narrativa seriada) para saber o final chama-se **Epistemofilia**. No design narrativo, o escritor lida com forma e conteúdo da história, tendo que gerir os aspectos emocionais e cognitivos do leitor/espectador/interator como a curiosidade crescente, a expectativa e a surpresa por meio de princípios da narratologia e psicologia. Em termos de forma, as histórias comerciais de Hollywood e da indústria de games geralmente usufruem os princípios aristotélicos e a jornada do herói de Joseph Campbell para estruturar uma narrativa em três atos subdivididos em cerca de doze estágios.

Na dramaturgia, a ação é a força motriz da história, que consiste no conflito experimentado pelo protagonista ao enfrentar obstáculos provenientes das forças antagonicas ao seu objeto de desejo. A dramaturgia divide uma história em três atos: apresentação, confrontação e resolução. Esses três atos são subdivididos em quatro partes, cuja duração varia de acordo com o design da história (figura 2), moldado

pelo meio em que está inserida. Sob a perspectiva emocional, o paradigma narrativo é uma curva ascendente, que inicia no ponto de virada entre o primeiro e segundo ato e o ápice é no clímax no terceiro ato. Ponto de virada é um evento de roteiro que altera os rumos da ação dramática, por meio de novos obstáculos ou soluções que levam a história a outra direção.

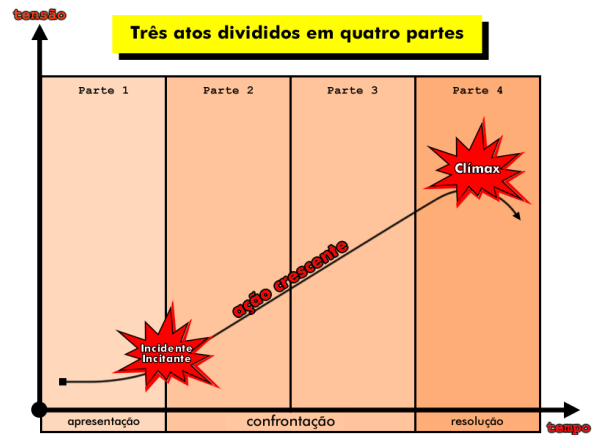


Figura 2. Proporção narrativa tradicional.

A segunda diferença básica entre a narrativa nos meios tradicionais e nos games é a proporção. Acontece que nos games o ato de apresentação geralmente é curto e com pouca ou nenhuma interatividade, servindo apenas para apresentar o protagonista, sua necessidade dramática, as forças antagonicas e o mundo da história, muitas vezes integrado de forma bastante contextual com um tutorial para familiarizar o jogador com a jogabilidade e a mecânica do jogo. O evento que leva o protagonista ao segundo ato é o Incidente Incitante, que desestabiliza o *status quo*¹ e o envia irreversivelmente ao mundo especial. Uma boa parte do jogo concentra-se no ato de confrontação, pois é no ato central que a ação dramática ocorre de forma crescente, em direção ao clímax da história (figura 3). Steve Rabin [2011 p. 134] denomina essa característica do segundo ato de Ação Crescente. No terceiro ato há o clímax, que consiste no ponto de mais alto drama ou tensão da história, a partir do qual a trama se desfaz e se encaminha à resolução

¹ O estado natural das coisas.

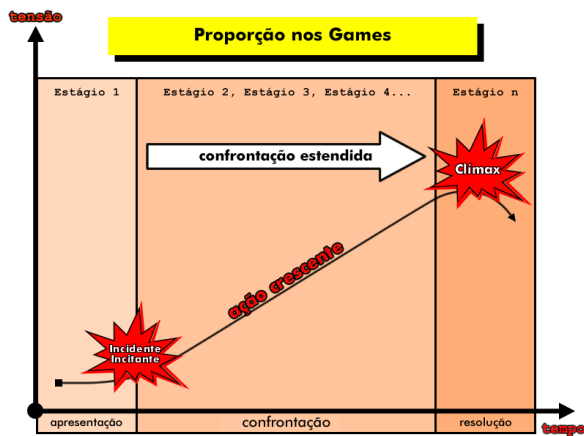


Figura 3. Proporção narrativa nos games.

3. A experiência do jogador como narrativa

Jesse Schell [2010 p. 140] cita a ação como um dos componentes da mecânica, subdividida em dois tipos: operacionais e resultantes. As operacionais são as ações básicas do jogador, como atirar e pular. Já as resultantes tem natureza estratégica e emergem da multiformidade dos jogadores em superar obstáculos e alcançar um objetivo por meio das ações operacionais. A quantidade de ações resultantes geralmente é superior às ações operacionais e está diretamente ligada à narrativa emergente de um game. Schell [2010] fornece cinco dicas para fomentar o comportamento emergente nos games: adição de ações operacionais; ações atuantes sobre vários objetos; multiformidade; variedade de personagens do jogador; e efeitos colaterais que mudam as restrições.

Ao atribuir ações operacionais ao personagem do jogador, o *game designer* deve prever a emergência proveniente das ações resultantes, simulando situações prováveis que ocorrem por meio das interações possibilitadas pelos verbos do personagem do jogador com os objetos, o cenário e os inimigos.

O conceito narratológico de diegese² está diretamente relacionado ao contexto estético [LEE 2013] do jogo, que consiste numa temática que rege todos os aspectos visuais e interativos do game, principalmente a mecânica. Todas as ações operacionais e resultantes do personagem do jogador, assim como o cenário e os objetos, devem estar bem integradas ao contexto estético do jogo, para que não comprometa a imersão e assim mantenha o efeito de suspensão de descrença [MURRAY 1997 p. 111]. Ao invés de uma narrativa embutida, um game do gênero *sandbox* possui um contexto estético.

Num jogo bem projetado, o que o jogador deve fazer tem que coincidir com o que ele quer fazer. O contexto estético então deve despertar de forma natural no jogador as emoções e motivações que geram as

ações. Os jogos com forte narrativa embutida como *Uncharted* (Naughty Dog) e *God of War* (Santa Monica Studio) são compostos por uma sucessão de eventos lineares e inflexíveis, que preestabelecem o que o jogador tem que fazer. Geralmente em casos como esse a mecânica e a jogabilidade do game são projetadas em torno do roteiro, podendo haver um processo de retroalimentação em que um influencia o outro, dependendo do estágio de produção do game.

Em games centrados na narrativa emergente, a história é composta pelas as ações do jogador. Desta forma, os personagens, enredo e clímax emergem a partir das experiências dos jogadores. Um bom exemplo é *Journey* (Thatgamecompany, 2012), cuja narrativa emergente provém do alto grau de abstração de seu contexto estético (figura 4). O primeiro contato com o jogo evidencia que o personagem do jogador é um estranho ser humanoíde livre num deserto. Além disso, o jogo não fornece nenhum enredo, motivação, conflito ou diálogo. Entretanto, o conceito de Espaços Evocativos de Henry Jenkins [2011] é utilizado em *Journey* para expor o objetivo para o jogador por meio da longinqua montanha que emite um feixe luz para o céu. Como um jogo multijogador online, sua interação entre jogadores é a Multilateral de Cooperação [NOVAK 2010], pois o jogador encontra outros jogadores durante o percurso até a montanha, de modo que a comunicação interpessoal é limitada a linguagem corporal e a habilidade de cantar.



Figura 4. Journey.

Apesar do contexto estético e a mecânica de *Journey* propiciarem experiências similares para todos, a narrativa emergente varia bastante entre os jogadores devido as diferenças de comportamentos, percepções, habilidades, dentre outros fatores. Os obstáculos e as interações imprevistas fazem emergir diferentes personas dos jogadores ao longo do percurso do jogo. Alguns jogadores estabelecem parcerias com um jogador dedicado, resolvendo problemas juntos, construindo uma amizade, um vínculo emocional que possibilita chegarem juntos ao final. Entretanto, muitas vezes esses laços são desfeitos pelos obstáculos do árduo trajeto, fazendo-os seguir caminhos separados. Os conflitos entre os jogadores também tem o mesmo efeito separatista. Já outros encontram um mentor pelo caminho, que usa sua experiência para orientar e ensinar algo pelo caminho. O relacionamento dos

² Universo ficcional da narrativa.

jogadores são frequentemente testados por desafios durante o jogo.

A experiência do jogo pode ser ainda mais poderosa do que um filme, pois realmente ocorre com o jogador. Não acontece porque um escritor decidiu como deveria, mas por causa das ações que o jogador tomou. O jogador forma relacionamentos reais e sente emoções genuínas como desespero e alegria. Ao invés de um roteiro com personagens, eventos e diálogos predefinidos, o *game design* cria um contexto estético que destaca esses elementos quando emergem. Em *Journey*, pistas visuais reforçam a presença e a apresentação de outros jogadores. Dessa forma, o desenvolvimento dos personagens ocorre mediante a decodificação da linguagem corporal e do canto dos outros jogadores e a interpretação realizada a partir da personalidade dele.

Ao discorrer sobre a construção de personagens de forma imagética, McKee [2010 p. 54] afirma que “de alguma maneira nós devemos fazer com que o público interprete a vida interna a partir do comportamento externo sem entupir a trilha sonora de narração expositiva ou encher a boca das personagens de diálogos auto-explicativos”. Portanto, todos esses elementos descritos anteriormente são partes integrantes de uma grande história e fluem naturalmente numa narrativa emergente.

4. Progressão dramática na narrativa emergente

Consideramos uma narrativa uma sucessão lógica e ordenada de eventos desencadeada por um incidente incitante que obrigatoriamente culmina no clímax. Para transpor a variação emocional da experiência narrativa para um jogo isento de narrativa emoldurada, visamos usufruir alguns princípios narratológicos por meio da mecânica no contexto estético. Portanto, o design narrativo tem foco nas emoções do jogador para agregar sentido ao jogo.

Agora o fator a ser considerado é o **Mecanismo de Progressão Dramática**. Em qualquer experiência narrativa, sentimos empatia por personagens que desafiam seus limites, enfrentam obstáculos e se desenvolvem ao longo da história. Um protagonista é definido pelas suas escolhas. Em cada momento da história, quando confrontado por um obstáculo, o protagonista tem de escolher um rumo de ação. A opção escolhida revela a sua personalidade e influencia o progresso da história. A multiformidade de jogos como *Journey* e *Red Dead Redemption* possibilita o jogador trilhar seu próprio caminho, revelando sua personalidade e adotando personas distintas, seja uma postura altruísta ou individualista, de modo que qualquer escolha faz parte da diegese do jogo e soa perfeitamente natural.

A mecânica de *Red Dead Redemption* (figura 5) possui o sistema de moral para aplicar consequências às escolhas do jogador diante dos eventos aleatórios encontrados durante a exploração do oeste estadunidense. Por meio desse sistema, o jogador ganha pontos de honra positiva ou negativa que influenciam a fama do protagonista John Marston. O jogo permite ao jogador estar do lado da lei como um renomado pistoleiro, ou do crime, tornando-se um notório bandido. Os eventos aleatórios do jogo são compostos por roubos, emboscadas, pedidos de assistência, encontros com estranhos, tiroteios e perigosos ataques de animais silvestres. As escolhas do jogador afetam os níveis de honra e fama, mudando a interação com os personagens secundários do jogo, que reagem ao status de honra de Marston. Uma forma de ganhar honra positiva é capturar um fugitivo vivo ao invés de morto, ou salvar um inocente sequestrado. A honra negativa pode ser obtida cometendo crimes como assassinato e roubo de civis. Se Marston tem honra negativa, xerifes, deputados e civis frequentemente irão lhe dizer obscenidades e se sentir inseguro perto dele, enquanto seguidores da lei o ameaçarão de morte se o virem novamente. Entretanto, se Marston tiver honra positiva, as pessoas irão geralmente saudá-lo e se sentir seguros próximo dele.



Figura 5. Red Dead Redemption.

O conceito de **Condicionamento Operante** criado pelo psicólogo norte-americano Burrhus Frederic Skinner pode ser aplicado na concepção de mecânicas de games *sandbox* e mundo aberto para prever e modelar o comportamento do jogador. O modelo de Skinner aborda a relação de causa e efeito de ações num organismo e como a retroalimentação influencia o comportamento do indivíduo e a frequência de ações. A resposta gera uma consequência, que por sua vez afeta a probabilidade de ocorrer novamente. A probabilidade aumenta se a consequência for um reforço. Caso seja uma punição, diminui a probabilidade de uma futura ocorrência, além de produzir outros efeitos colaterais.

Na composição de cenas filmicas, Robert McKee [2010 p. 49] fala em *beat* para definir as mudanças de comportamento que ocorrem mediante a ação e reação dos personagens, cuja sequência define o ponto de virada da cena. Logo a intercalação sequencial de *beats* é o que constrói a progressão dramática nas cenas.

Em termos probabilísticos, a narrativa tem o poder de prefigurar para o leitor/espectador/interator diversas possibilidades verossímeis construídas pelo conteúdo da história anteriormente. Entretanto, essa participação do indivíduo ocorre de forma intervalar, entre os pontos pré-definidos da estrutura narrativa. McKee [2010 p.145] chama de **brecha** o intervalo entre a expectativa subjetiva do personagem e a realidade objetiva: o que o personagem acha que vai acontecer e o que realmente acontece. Ou seja, como o mundo ficcional reage a ação do personagem e o distanciamento de sua necessidade dramática, aumentando o risco a cada investida dele.

5. Funções da Narrativa

Uma história é uma sucessão de eventos interligados de forma lógica. Mas antes de tudo, é uma conexão entre causa e efeito. Nós nos sentimos mais engajados quando experimentamos uma narrativa sobre determinados eventos.

Quando recebemos informações, as áreas cerebrais Broca e Wernicke são ativadas. Ambas são responsáveis pelo processamento da linguagem, realizando a decodificação de palavras em significado. Entretanto, quando experimentamos uma narrativa, também são ativadas as outras áreas do cérebro que usáramos para experimentar os acontecimentos da história. Dessa forma, nosso córtex sensorial é ativado quando alguém discorre sobre o sabor de alimentos, enquanto que o córtex motor fica ativo quando o assunto abordado é o movimento.

Abaixo destacamos as principais funções da narrativa descritas por diversos teóricos da narratologia, que propiciam uma melhor compreensão da disposição antropológica da narrativa.

5.1 Prazer sensorial humano

Ouvir e contar histórias é um impulso básico humano, de modo que aprendemos por meio da mimese e logo sentimos prazer em imitar. Como pensamos em histórias como uma relação de causa e efeito, elaboramos pequenas narrativas para toda ação e conversa.

5.2 Ensinar o homem sobre o mundo

Ao representar o mundo, a ficção também explica-o. Diferentes pontos de vistas provenientes de personagens distintos nos fornecem uma percepção mais completa acerca do mundo. Mesmo como uma abordagem não-científica do mundo, a narrativa nos provém a oportunidade de vivenciar um ponto de vista totalmente avesso ao nosso: o sexo oposto e diferentes etnias, religiões, classes sociais e nacionalidades.

Quando contamos para as outras pessoas histórias que moldaram nosso modo de pensar e nossas vidas,

também podemos exercer nelas o mesmo efeito. Isso acontece porque os cérebros do contador e ouvintes são sincronizados por meio da atividade do lobo da ínsula, uma região responsável pelas emoções, situada no córtex frontal. Quando lidamos com argumentos factuais secos, somos críticos e céticos. Entretanto, uma história nos envolve emocionalmente, deixando-nos menos racionais e mais receptivos a ideias.

Portanto, uma simples história pode plantar ideias, pensamentos e emoções no cérebro dos receptores. Diversas pesquisas da psicologia mostraram ao longo do tempo que as histórias influenciam imensamente nossas atitudes, crenças e valores. Os psicólogos Tim Brock e Melanie Green [2000] afirmam que imergir em mundos ficcionais "altera radicalmente a forma como a informação é processada." Os estudos de Brock e Green (2000) mostram que o poder persuasivo da história está diretamente relacionado com a imersão dos receptores nela.

Robert McKee [2010] afirma que enquanto o significado e a emoção estão separados na vida, a arte possui o poder de uni-los. Dessa forma, ele considera a história como uma ferramenta com a qual o roteirista cria nos espectadores epifanias sobre a vida e experiências emocionais. McKee [2010 p. 115] denomina como **Emoção Estética** a capacidade sintética da narrativa prover num curto período de tempo essas experiências.

Quando uma ideia se junta a uma carga emocional, ela se torna o que há de mais poderoso, mais profundo, mais memorável. Você pode esquecer o dia em que viu um corpo morto na rua, mas a morte de Hamlet te assombra pra sempre. A vida por si própria, sem a arte para moldá-la, deixa-o na confusão e no caos, mas a emoção estética harmoniza o que você sabe com o que você sente para dar-lhe uma consciência elevada e uma certeza de seu lugar na realidade. Resumidamente, uma estória bem contada lhe dá o que você não consegue arrancar da vida: experiência emocional significativa. [MCKEE 2006 p. 115]

Sempre que vivenciamos uma história, buscamos relacioná-la com uma de nossas experiências anteriores. A ínsula também é responsável pela busca de experiências similares em nossos cérebros.

5.3 Mecanismo de internalização (ou de combate) das normas sociais

O teórico literário Jonathan Culler [apud GERBASE p. 89 2003] afirma que os personagens ficcionais podem moldar nosso comportamento social quando ocorre identificação. Desta forma podemos afirmar que a literatura atua como uma espécie de guia universal de boas maneiras e etiqueta, possibilitando a convivência de comunidades culturalmente distintas.

5.4 Formação de Comunidades

Janet Murray [2003] afirma que as narrativas fomentam a formação de comunidades em torno do mundo imaginário construído pelas histórias disseminadas. “A narrativa é um de nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais construímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até a comunidade global reunida diante do aparelho de televisão.” [2003 p. 9]

5.5 Organização do Mundo e Sistema de Segurança

Atribuímos significado ao mundo e a experiência por meio do discurso, de modo que a narrativa atua como um organizador do caos mnemônico da existência humana. Como inerentes contadores de histórias, os seres humanos promovem o conhecimento, cuja matéria prima são suas próprias vidas e a busca por uma existência significativa. A própria cultura humana ocorre por meio da difusão de narrativas, cujos padrões identificados em povos separados geograficamente evidenciam etapas similares de uma mesma jornada terrena.

Consolidada pelo romance burguês do século 19, a estrutura narrativa clássica é uma forma que assegura a recepção do conteúdo pela audiência. Primordialmente uma arte aditiva, o cinema absorveu essas convenções narrativas mas estabeleceu sua própria linguagem ao longo do tempo, na busca por novos signos.

5.6 Imortalidade

Michel Foucault [apud GERBASE 2003 p. 90] afirma que na epopeia grega, o sacrifício do herói ainda jovem não era em vão porque era compensado pela imortalidade propiciada pela narrativa:

Trata-se do parentesco da escrita com a morte. Esta ligação põe em causa um tema milenar; a narrativa ou a epopéia dos gregos destinava-se a perpetuar a imortalidade do herói, e se o herói aceitava morrer jovem, era para que a sua vida, assim consagrada e glorificada pela morte, passasse à imortalidade; a narrativa salvava essa morte aceite. De modo distinto, a narrativa árabe – estou a pensar nas Mil e Uma noites – tinha também como motivação, como tema e pretexto, adiar a morte: contavam-se histórias até de madrugada para afastar a morte, para evitar o momento em que o narrador se calaria [2000 p.35].

6. Conclusão

Mesmo sendo objeto do *game design*, a narrativa emergente ainda pode ser melhor explorada por meio do usufruto da narratologia para prover experiências

mais profundas para os jogadores. Outras ramificações do design, como o design emocional, também podem ser imprescindíveis para explorar o potencial narrativo da emergência nos jogos digitais. Percebe-se na indústria do entretenimento interativo uma tendência no foco na experiência do jogador ao invés de histórias jogáveis. Entretanto, o grande desafio para os arquitetos de experiências lúdicas é o comportamento imprevisível do jogador.

O *game designer* não pode controlar as escolhas do jogador, mas pode prover uma estrutura lógica e coesa que o possibilite construir seu próprio caminho. Em toda e qualquer mídia, uma história nunca é percebida exatamente como foi concebida. Cada indivíduo compreende histórias de maneiras diferentes, adicionando seus próprios pensamentos, sentimentos, percepções e experiências.

Devido a sua natureza abstrata e subjetiva, os games com forte narrativa emergente podem ter mais dificuldade em comunicar algo mais significativo para os jogadores. Os princípios narratológicos expostos neste artigo podem ser utilizados no *game design* para compor mecânicas que agregam mais sentido a experiência pessoal do jogador, mesmo num jogo desprovido de narrativa embutida. Desta forma, as repercussões das ações dos jogadores e os eventos aleatórios podem soar mais naturais e melhores integrados à diegese do jogo.

Referências

- BISSEL, T. Extra Lives: Why Video Games Matter. Nova York: Pantheon Books, 2010.
- FIELD, S. 2009. Roteiro: os fundamentos do roteirismo. Curitiba: Arte & Letra.
- FRASCA, G. Ludologists love stories: notes from a debate that never took place. Disponível na internet: <http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf>. Acesso em: 05 fev. 2014.
- FRASCA, G. Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. Disponível na internet: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>. Acesso em: 05 fev. 2014.
- GERBASE, C. 2003. Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica. Porto Alegre: EDIPUCRS.
- LEE, T. 2013. Designing game narrative. Disponível em: <<http://hitboxteam.com/designing-game-narrative>>. Acesso em: 07 nov. 2013.
- JENKINS, H. 2011. Game Design as Narrative Architecture. Em: WARDRIP-FRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat (Ed.). First Person: New Media as Story, Performance and Game. Cambridge Massachusetts: The Mit Press.

- MACHADO, A. 2007. O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus.
- MCKEE, R. 2006. Story: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte & Letra.
- MURRAY, J. H. 2003. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Editora UNESP/ITAÚ Cultural.
- NOVAK, J. 2010. Desenvolvimento de games. São Paulo: Cengage Learning.
- RABIN, S. 2011. Introdução ao Desenvolvimento de Games: vol. 1: entendendo o universo dos jogos. São Paulo: Cengage Learning.
- REIS, C.; LOPES, A.C.M. 2000. Dicionário de Narratologia. Coimbra: Editora Almedina.
- RYAN, M.L. From Narrative Games to Playable Stories Toward a Poetics of Interactive Narrative. Disponível em: <<http://muse.jhu.edu/journals/storyworlds/v001/1.ryan.pdf>>. Acesso em: 21 mai. 2013.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. 2004. Rules of Play: Game Design Fundamentals. The MIT Press.
- SANTAELLA, L., 2004. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus.
- SCHELL, J. 2011. A Arte de Game Design: o livro original. Rio de Janeiro, Elsevier.
- VOGLER, C. 2011. A Jornada do Escritor: Estruturas Míticas Para Escritores. Nova Fronteira: Rio de Janeiro.