

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL  
ANA FLÁVIA MERINO LESNOVSKI**

**UMA EXPERIÊNCIA PARADIGMÁTICA:  
JOGOS E TENSÕES NO ENCONTRO ENTRE A NARRATIVA E A  
INTERATIVIDADE EM FORMA AUDIOVISUAL E ELETRÔNICA**

**PORTO ALEGRE  
2014**

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL  
ANA FLÁVIA MERINO LESNOVSKI**

**UMA EXPERIÊNCIA PARADIGMÁTICA:  
JOGOS E TENSÕES NO ENCONTRO ENTRE A NARRATIVA E A  
INTERATIVIDADE EM FORMA AUDIOVISUAL E ELETRÔNICA**

*Tese apresentada como pré-requisito para a obtenção do título de Doutor em Comunicação Social no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, sob orientação do Prof. Dr. Carlos Gerbase.*

**PORTO ALEGRE  
2014**

**L637e**

Lesnovski, Ana Flávia Merino

Uma experiência paradigmática: jogos e tensões no encontro entre a narrativa e a interatividade em forma audiovisual e eletrônica. / Ana Flávia Merino Lesnovski. – Porto Alegre, 2014.

295 f. ; il.

Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação – Faculdade de Comunicação Social, PUCRS.  
Orientador: Prof. Dr. Carlos Gerbase

1. Comunicação Social. 2. Narrativa Interativa. 3. Audiovisual. 4. Jogos Eletrônicos. I. Gerbase, Carlos. II. Título.

**CDD 301.14**

**Ficha elaborada pela bibliotecária Anamaria Ferreira CRB 10/1494**

**ANA FLÁVIA MERINO LESNOVSKI**

**UMA EXPERIÊNCIA PARADIGMÁTICA:  
JOGOS E TENSÕES NO ENCONTRO ENTRE A NARRATIVA E A  
INTERATIVIDADE EM FORMA AUDIOVISUAL E ELETRÔNICA**

**Tese de Doutorado em Comunicação Social**

**Data da aprovação: 28/08/2014**

**Banca Examinadora:**

---

**Prof. Dr. Carlos Gerbase (orientador)**

---

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Sandra Fischer**

---

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Cláudia Irene de Quadros**

---

**Prof. Dr. Augusto Buchweitz**

---

**Prof. Dr. André Fagundes Pase**

**Porto Alegre  
2014**

Vocês não foram amigos do rei.  
Seus nomes podem não estar em placas ou capas.  
Mas vocês são os verdadeiros heróis.  
Aos que tiveram a coragem de se jogar no oceano, sem a garantia do porto seguro.  
Aos que tiveram a coragem de trabalhar e de aprender, sempre.  
Pai, mãe, seus pais, suas mães, meus e seus irmãos.  
Que possamos ser dignos de vossa majestade.

Por me ensinarem que a nobreza não é um título, mas uma questão de honra,  
Gracias. Dziękuję. **Muito obrigada.**

## **AGRADECIMENTOS**

Família, porque vocês são o suporte, a origem, a casa, o destino e os melhores amigos. Merino, Lesnovski, Serpe, obrigada por tudo.

Amigos, por conta das risadas e das ideias.

Gerbase, pelas narrativas, pela orientação, e pela pergunta que começou tudo.

PUCRS, pela acolhida e uma enxurrada de novas perspectivas.

UFPR, UTP e FAP, por me nutrir e me construir do princípio.

Colegas e ex-colegas, pela parceria e apoio moral para dar conta de tudo.

Alunos, pela empolgação incontrolável com cada teoria e cada trabalho.

Fé, por ser e estar.

Dona Maria de Lourdes Lesniowski, em tua memória.

## RESUMO

Este estudo propõe observar as contradições e os efeitos da ideia de narrativa interativa no recorte do audiovisual e formas eletrônicas, compreendendo que este é um objeto heterogêneo e difuso, que passa por filmes, cibertextos e jogos eletrônicos, entre outros. Mas a oposição entre a narrativa e a interatividade na forma de um oxímoro não impede que superemos a paralisia dicotômica e observemos este encontro na teoria e na prática. Nele vislumbremos um quadro de tensões que pode ajudar a pensar as narrativas interativas como uma experiência paradigmática: um metaespaço de significação cercado por um círculo mágico de jogo, estrutura narrativa e sistema de interação. Nesse espaço, a experiência da narrativa interativa é marcada por forças de contração e de expansão que resultam em efeitos de escolha e controle, ilusão e simulação, ação e identidade. Na proposta metodológica do estudo, o quadro teórico se relaciona com o recorte prático que retorna às teorias, na forma de abdução. Primeiramente são opostos os temas da narrativa em Genette (1976), Chatman, (1993), Culler (1997) e Gerbase (2004), além dos processos de identificação no cinema em Aumont (1995), opostos aos conceitos da interatividade em Primo (1998; 2007), Rockwell, Bradley e Monger (1999), e Lemos (1997). A defesa e a crítica das narrativas interativas perpassam Crawford (2004), Aarseth (1997) e Cameron (2010). Buscamos uma direção para as oposições na teoria dos jogos em Caillois (1990), Huizinga (1955), Juul (2005; 2013), Salen e Zimmerman (2003), Bogost (2006), Koster (2010) e Sicart (2012). A ideia da experiência paradigmática se completa então com Jakobson (2003). Por fim, o quadro de tensões que é elaborado a partir da exploração teórica move-se para a narrativa interativa no âmbito da produção prática, a fim de perceber a movimentação dos conceitos em casos diversos, aplicando e expandindo o modelo teórico. Os principais produtos observados são: *A Gruta* (Filipe Gontijo, 2008), *HBO Imagine* (Biscuit Filmworks, 2009), *The Sims 3* (Maxis, 2009), *The Lost Experience* (ABC, 2006), e *Alan Wake* (Remedy Entertainment/Microsoft Game Studios, 2010). As conclusões do estudo indicam que é possível superar a oposição radical entre narrativa e interatividade para compreender um movimento de contração e expansão entre o texto e o interator, em um sistema que cria uma experiência de liberdade controlada em que a narrativa é a performance *de* e *com* uma estrutura.

Palavras-chave: narrativa, interatividade, narrativa interativa, audiovisual, jogos

## ABSTRACT

This thesis proposes to observe the contradictions and effects of the idea of interactive narratives, focusing on audiovisual and electronic forms. We understand that this is an heterogeneous and diffuse object, that moves along films, cybertexts and electronic games, among others. But the opposition between narratives and interactivity in the form of an oxymoron should not stop us from going beyond the dicotomic paralysis and observing this junction on theory and practice. In in, we will see a board of tensions that may help thinking about interactive narratives as a paradigmatic experience: a metaspace that defines meaning and is surrounded by a magic circle of games, narrative structure and interactive systems. In this space, the interactive narrative experience is influenced by the forces of contraction and expansion that result in effects of choice, control, illusion, simulation, action and identity. As a method of study, our theoretic framework relates to the practical objects, which in turn relate back to the theory, as an abductive method. First, we oppose the themes of narrative as found in Genette (1976), Chatman, (1993), Culler (1997) and Gerbase (2004), as well as the processes of identity in the cinema as in Aumont (1995), opposing them to the concepts of interactivity in Primo (1998; 2007), Rockwell, Bradley e Monger (1999), and Lemos (1997). The critical defense and attack of the idea of interactive narratives are brought to the table with Crawford (2004), Aarseth (1997) and Cameron (2010). We then choose a direction among the oppositions by taking on game theory in Caillois (1990), Huizinga (1955), Juul (2005; 2013), Salen e Zimmerman (2003), Bogost (2006), Koster (2010) and Sicart (2012). The idea of a paradigmatic experience becomes complete, then, with the help of Jakobson (2003). At last, our tension board that came from theory moves along to the interactive narratives as found in the real, practical world, so that we can visualize the moving concepts in different cenarios, not only applying the theory but expanding it. Our main objects in this phase are *A Gruta* (Filipe Gontijo, 2008), *HBO Imagine* (Biscuit Filmworks, 2009), *The Sims 3* (Maxis, 2009), *The Lost Experience* (ABC, 2006), and *Alan Wake* (Remedy Entertainment/Microsoft Game Studios, 2010). The conclusions of our thesis indicate that it it possible to go beyond the radical opposition between narratives and interactivity in order to understand a movement of contraction and expansion between the text and the interactor, within a system that creates an experience of controled freedom in which narrative is a performance of and with a structure.

Keywords: narrative, interactivity, interactive narratives, audiovisual, games



## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	13
<b>1 O ENCONTRO ENTRE NARRATIVA E INTERATIVIDADE</b> .....	20
<b>1.1 MAS O QUE É UMA NARRATIVA INTERATIVA?</b> .....	20
1.1.1 Narrativa + Interatividade: Oxímoro .....	24
<b>2 EM JOGO: APROXIMAÇÕES TEÓRICAS</b> .....	49
<b>2.1 O CÍRCULO MÁGICO E O ESPAÇO DO JOGO</b> .....	60
2.1.1 Jogos e Jogos: o lugar do jogar .....	65
<b>2.2 ATRAVÉS DO ESPELHO: EXPERIÊNCIA PARADIGMÁTICA</b> .....	82
2.2.1 Um Quadro de Tensões .....	89
<b>3 NA PORTA DO LABIRINTO: NARRATIVAS INTERATIVAS</b> .....	100
<b>3.1 ESCOLHA x IDENTIDADE</b> .....	101
3.1.1 Filme Bifurcado: entre a dama e o tigre .....	101
3.1.2 A Gruta: Escolha sua Aventura .....	106
<b>3.2 ESCOLHA x CONTROLE</b> .....	124
3.2.1 O Narrador e o Romancista: relações entre autor, texto e receptor .....	126
3.2.2 HBO Imagine: mapas e caminhos .....	131
<b>3.3 ILUSÃO x SIMULAÇÃO</b> .....	145
3.3.1 A Simulação como Modelo para a Narrativa Interativa .....	145
3.3.2 Regras Simples e Comportamentos Complexos .....	147
3.3.2 The Sims 3: vetores narrativos .....	158
<b>3.4 AÇÃO x CONTROLE</b> .....	166
3.4.1 Liberdade e Limitação dentro do Círculo .....	168
3.4.2 Ações e Consequências .....	172
3.4.3 A narrativa interativa como caixa-preta .....	180
<b>3.5 CONTROLE x AÇÃO</b> .....	188
3.5.1 Leitura Colaborativa em Jogos Pervasivos .....	188

3.5.2 A Dissolução do Círculo Mágico .....	192
3.5.3 Novos Círculos e o Controle Coletivo .....	196
<b>3.6 ILUSÃO x CONTROLE .....</b>	<b>205</b>
3.6.1 A Interatividade como Persuasão .....	205
3.6.2 O Interator no Espelho - Parte I .....	209
3.6.3 Ilusões de Interatividade .....	214
<b>3.7 AÇÃO x IDENTIDADE .....</b>	<b>220</b>
3.4.1 Uma Flecha no Joelho: condução e coerção .....	220
3.7.2 Voltando ao Mapa: arquitetura narrativa .....	225
3.7.3 O Interator no Espelho - Parte II .....	228
3.7.4 Alan Wake: assista a este jogo, jogue este filme .....	239
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>254</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>259</b>
<b>REFERÊNCIAS MIDIÁTICAS .....</b>	<b>271</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>274</b>

## LISTA DE FIGURAS

Fig. 1 - Delicate Boundaries. (fonte: Chris Sugrue, 2007). .....	51
Fig. 2 - Inside UFO 54-40. (fonte: PACKARD, 1982) .....	110
Fig. 3 - A Gruta. (fonte: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Ed8-2yd59Vs&amp;src_vid=_tXDHw8i5qw&amp;feature=iv&amp;annotation_id=annotation_651250">https://www.youtube.com/watch?v=Ed8-2yd59Vs&amp;src_vid=_tXDHw8i5qw&amp;feature=iv&amp;annotation_id=annotation_651250</a> ) .....	112
Fig. 4 - A Gruta. (fonte: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4DpadQPvliU&amp;src_vid=WQxvx3R2ncU&amp;feature=iv&amp;annotation_id=annotation_392095">https://www.youtube.com/watch?v=4DpadQPvliU&amp;src_vid=WQxvx3R2ncU&amp;feature=iv&amp;annotation_id=annotation_392095</a> ) .....	113
Fig. 5 - A Gruta. (fonte: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Ed8-2yd59Vs&amp;src_vid=_tXDHw8i5qw&amp;feature=iv&amp;annotation_id=annotation_651250">https://www.youtube.com/watch?v=Ed8-2yd59Vs&amp;src_vid=_tXDHw8i5qw&amp;feature=iv&amp;annotation_id=annotation_651250</a> ) .....	114
Fig. 6 - HBO Imagine. (fonte: Biscuit Filmworks, 2009) .....	132
Fig. 7 - HBO Imagine. (fonte: Biscuit Filmworks, 2009) .....	134
Fig. 8 - HBO Imagine. (fonte: Biscuit Filmworks, 2009) .....	135
Fig. 9 - HBO Imagine. (fonte: Biscuit Filmworks, 2009) .....	135
Figs. 10 e 11 - <i>The Sims 3</i> . (fonte: Electronic Arts, 2009) .....	146
Figs. 12 e 13. <i>Storytron</i> . (fonte: CRAWFORD, 2014) .....	151
Fig. 14 - <i>The Sims 3</i> . (fonte: Electronic Arts, 2009) .....	157
Fig. 15 - <i>The Sims 3</i> . (fonte: Electronic Arts, 2009) .....	160
Fig. 16 - <i>The Sims 3</i> . (fonte: Electronic Arts, 2009) .....	165
Fig. 17 - Galatea. (fonte: SHORT, 2000) .....	177
Fig. 18 - The Lost Experience. (fonte: <a href="http://lostpedia.wikia.com/wiki/Retrieversoftruth.com">http://lostpedia.wikia.com/wiki/Retrieversoftruth.com</a> ) .....	200
Fig. 19 - Oz Yourself com Hitler. (fonte: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zEwkoRa8_Eg">https://www.youtube.com/watch?v=zEwkoRa8_Eg</a> ) .....	216
Fig. 20 - Anúncio de lançamento Atari 2600, 1978. (fonte: <a href="http://www.atarimania.com/pubs/hi_res/pub_Don_t_watch_tv.jpg">http://www.atarimania.com/pubs/hi_res/pub_Don_t_watch_tv.jpg</a> ) .....	221
Figs 21, 22 e 23 - "E então eu levei uma flecha no joelho" (meme). (fonte: <a href="http://knowyourmeme.com/memes/i-took-an-arrow-in-the-knee">http://knowyourmeme.com/memes/i-took-an-arrow-in-the-knee</a> ) .....	223

Fig. 24 - Mapa de Colossal Cave Adventure (complete spoiler version). (Fonte: Mari Michaelis, 2009). .....	226
Fig. 25 - Façade. (Fonte: <a href="http://www.interactivestory.net/">http://www.interactivestory.net/</a> ) .....	234
Fig. 26 - Façade. (Fonte: <a href="http://www.interactivestory.net/">http://www.interactivestory.net/</a> ) .....	234
Figs. 27, 28, 29 e 30 - The Godfather - Blackhand Edition. (fonte: Electronic Arts, 2007) .....	237
Fig. 31 - Alan Wake (fonte: Remedy Entertainment/Microsoft Game Studios. Captura da caixa do jogo pela autora) .....	242
Fig. 32 - Alan Wake. (fonte: Remedy Entertainment/Microsoft Game Studios. Captura da caixa do jogo pela autora) .....	243
Fig. 33 - Alan Wake - Tutorial. (fonte: Remedy Entertainment/Microsoft Game Studios. Captura da caixa do jogo pela autora) .....	244
Fig. 34 - Alan Wake - Tutorial. (fonte: Remedy Entertainment/Microsoft Game Studios. Captura da caixa do jogo pela autora) .....	244
Fig. 35 - Resposta biométrica de jogador a Alan Wake. fonte: Vertical Slice (in WILDELS, 2010) .....	248
Fig. 36 - Desenho subjetivo da experiência de jogadores em Alan Wake. Fonte: Vertical Slice (in WINDELS, 2010) .....	249
Fig. 37 - Alan Wake - interface. (fonte <a href="http://www.mobygames.com/game/xbox360/alan-wake">http://www.mobygames.com/game/xbox360/alan-wake</a> ) .....	251
Fig. 38 - Alan Wake. (fonte: Remedy Entertainment/Microsoft Game Studios, 2010) .....	252

## LISTA DE QUADROS/TABELAS

Quadro 1 - Diagrama de Chatman (fonte: CHATMAN, 1993, p. 26, tradução nossa, redesenho nosso) .....	29
Quadro 2 - Interação reativa x interação mútua. (fonte: PRIMO, 1998) .....	35
Quadro 3 - Experiência Paradigmática. (fonte: elaboração da autora) .....	85
Quadro 4 - Contração x Expansão. (fonte: elaboração da autora) .....	90
Quadro 5 - Narrativa x Interação. (fonte: elaboração da autora) .....	91
Quadro 6 - Encontro entre Narrativa e Interação. (fonte: elaboração da autora) ....	92
Quadro 7 - Experiência Paradigmática: quadro de tensões. (fonte: elaboração da autora) .....	94

# 1 INTRODUÇÃO

A proposta inicial desta pesquisa é deceptivamente simples: estudaremos narrativas interativas. De que tipo? Recortaremos as narrativas audiovisuais e eletrônicas, na forma de filmes, cibertextos e jogos. Ótimo. E o que queremos com elas? Compreender como funcionam, e propor uma forma de observá-las. E como faremos isso? Levantando conceitos a respeito do assunto, organizando um conjunto de objetos e juntando as duas pontas em forma de reflexão teórica. Muito bem, vamos então às teorias, e descobrimos que muito se escreve, por vezes negativamente, por vezes efusivamente, sobre algo que se chama de narrativa interativa, mas não em todo o tempo, e que além disso não parece ser a mesma coisa para todos os pesquisadores. Vamos então aos objetos: há de existir uma só obra que responda pelo nome "narrativa interativa" e que concentre todas as características difusas que se atribui ao esquivo objeto: que seja uma história e que permita algum grau de participação (que diversos autores clamarão por ser "efetiva", dando ao termo acepções diferentes) por parte do sujeito que tradicionalmente chamamos de leitor.

Adiantando o final do filme: não há. Vamos discutir sobre isso logo adiante, mas a busca por um objeto sólido que responda a todas as diferentes propostas do que seria uma narrativa interativa, especialmente quando as expectativas em relação à interação são utopicamente altas, resulta em uma junção de exemplos díspares e fundamentalmente incompletos. E por alguns instantes, a sensação de que seu objeto de pesquisa não existe dá ao jovem pesquisador uma sensação mista de vazio existencial e empenho resiliente: "então provaremos que isso não existe!". Não pode existir; pois a narrativa interativa, como conceito, seria o que se chama de oxímoro: a junção em uma mesma expressão de duas palavras de significados opostos, um paradoxo (como uma bondade cruel ou uma morte viva).

E então, munido do intuito de livrar as ciências humanas do absurdo da proposta da tal "narrativa interativa", nos voltamos àqueles mesmos objetos díspares, incompletos e aparentemente desajustados com as expectativas de crítica e público e mandamo-nos às suas casas. Chamamo-nos cinema, literatura, jogos, cibertexto, e então eles se recusam a se encaixar completamente também nestas

categorias. São híbridos; parte filme, parte jogo, parte história, parte software. E precisam, fundamentalmente, de algo que explique seu lugar em uma conjuntura artística e científica de fricção entre as tradicionais áreas narrativas (a literatura, o teatro e, especialmente para nosso recorte, o cinema) e as emergentes teorias da cibercultura e dos jogos digitais. Precisam de um nome, mas acima de tudo, precisam de atenção teórica para que sua forma de comunicação peculiar possa ser compreendida e seus efeitos culturais possam ser estudados. A partir disto, podemos então pensar e fazer narrativa interativa, se não como uma área em si, ao menos como uma forma cultural e de comunicação não mais misteriosa e promissora, mas real e prática. Mas afinal, o que é uma narrativa interativa?

Quanto aos métodos de trabalho, propomos responder a esta questão nem de cima para baixo, nem de baixo para cima: ou seja, em lugar de aplicar uma teoria a um objeto (pois não temos uma teoria unificada das narrativas interativas) ou de retirar dos objetos uma descrição teórica (pois os contrastes entre eles impedem que assim se proceda), escolhemos o caminho duplo da *abdução*, conforme as proposições de Peirce (1934-1935). Partimos da formulação de uma hipótese que se forma da experiência do contato com as narrativas interativas e com as teorias circundantes, para então explorar as consequências desta hipótese. Dessa forma, a *primeiridade* dos *insights* levantados pelos objetos retornam às teorias que retornam às teorias. Nesse ciclo, poderemos então lidar com as contradições fundamentais na proposta das narrativas interativas a fim de propor um caminho do meio teórico que supere a paralisia imposta pela oposição radical entre os termos "narrativa" e "interatividade".

Dos tipos possíveis de inferência, portanto, a abdução constitui o único que se projeta para o futuro, já que tanto a dedução quanto a indução dizem do passado, do já conhecido, na medida em que se referem à experiência. Como palpites, os processos abduativos podem levar a erros, mas a falibilidade de uma hipótese não quer dizer que a abdução seja um processo de ensaio e erro. Fundamentalmente, o que acontece é que uma hipótese é formulada com base na experiência, através da escolha de um interpretante logicamente possível para os signos que se oferecem à observação. (PINTO, 1995, p. 13-14)

Na trilha do texto, começamos no capítulo 1 observando então o paradoxo da proposta da narrativa interativa e suas contradições. Chamaremos então este

paradoxo de oxímoro<sup>1</sup>, assumindo a tensão dentro do objeto e não como negação dele. Para chegar a este ponto, passaremos pelas duas pontas (ou duas faces) do nosso objeto teórico-prático. Em primeiro lugar, falamos das narrativas, para compreendê-las como estruturas e suas conexões com as ideias de seleção e ordenação. Fazemos isto com a ajuda de Genette (1976), Chatman (1993), Culler (1997) e Gerbase (2004), montando uma visão da narrativa entre a literatura e os filmes. Em seguida, opomos a estrutura da interatividade e suas próprias divisões. Em primeira instância, a visão bilateral de Primo (1998, 2007) de dois tipos fundamentais de interação: a interação mútua e a interação reativa. Separamos para depois juntar: veremos na forma como Rockwell, Bradley e Monger (1995) abordam as propostas iniciais de Lippman, e como isto repercute em Lemos (1997) para compreender como estas noções de interatividade comportam também os elementos contraditórios da ilusão e da falha como parte do processo entre humanos e máquinas.

Formadas duas frentes de batalha, passamos pela dualidade entre a defesa restritiva das narrativas interativas (separando-as das outras áreas do conhecimento) em Crawford (2004) e a negação completa das narrativas interativas como impossibilidade conciliativa em Cameron (2010). O ponto se completa com uma outra proposta de "meio" (mas que nega as narrativas e não comporta exatamente a interatividade como comunicação) em Aarseth (1997), que lança o termo do *ergódico* que levaremos conosco no caminho.

Diante da necessidade de pensar as relações possíveis entre as narrativas e as formas de interatividade, então, vamos buscar no capítulo 2 uma direção na teoria dos jogos. Em primeiro lugar, o fazemos pela aproximação entre os jogos e as artes da imitação, contando com Huizinga (1955) e Caillois (1990). A partir deste ponto de entrada, e considerando-se que a mecânica dos jogos eletrônicos e sua teoria de interação poderiam informar as questões da narrativa interativa, seguimos com Salen e Zimmerman (2003), Juul (2005), Bogost (2006) e Sicart (2012). Por fim,

---

<sup>1</sup> Chamar a narrativa interativa de oxímoro, devemos salientar, não quer dizer que consideraremos, de fato, que narrativa e interatividade são absolutamente incompatíveis; a escolha do termo serve para enfatizar a relação de tensão entre as forças da narrativa e da interatividade, assumindo-os não como uma impossibilidade, mas como uma poética contradição. É, pois, a partir da compreensão das tensões entre as duas forças que poderemos traçar um quadro de relações de comunicação.



retornamos ao cinema para lançar as questões da identificação com Aumont (2003), que completa o giro para que fechemos nosso quadro de tensões.

Antes de apresentar o quadro, no entanto, paramos para definir o que chamaremos de *experiência paradigmática*, a forma que encontramos para expressar o encontro entre as narrativas e a interatividade, baseando-nos nos conceitos seleção e combinação em Jakobson (2003). Ao final deste capítulo 2, então, podemos propor um quadro de tensões contendo seis pontos (escolha, controle, ilusão, simulação, ação e identidade), correspondendo à flutuação entre o *ludus* e a *paidia* (forças de contração e de expansão que trouxemos de nosso encontro com Caillois no começo do capítulo) entre os três dos elementos do esquema básico da comunicação proposto por Jakobson (emissor, texto, receptor).

Disposto o quadro de tensões, o terceiro capítulo leva os conceitos de volta aos objetos concretos e heterogêneos das narrativas interativas a fim de observar como se comportam as tensões que estabelecemos e como cada manifestação das narrativas interativas re-tensiona o quadro, produzindo um efeito diferente. Na forma de um fractal não simétrico, veremos como as tensões do quadro se repetem e se transformam em relações diferentes, o que resulta em propostas de narrativas interativas de formas diversas.

Veremos, assim, no item 3.1, como as tensões entre escolha e controle se apresentam nos filmes bifurcados, tendo como exemplo central *A Gruta* (Filipe Gontijo, 2008). Para retomar a discussão que os filmes bifurcados instauram em relação às questões de escolha e às formas da ilusão da interatividade (descrença gerada pela limitação da plataforma), retomamos as discussões de Caillois, Crawford e Cameron, trazendo a relativização da participação das narrativas nos jogos em Koster (2012). Também começamos a falar do processo de identidade nos jogos a partir das narrativas e da interatividade com Juul (2013), que será retomado no item 3.7. Por fim, neste trecho, faremos uma pequena proposição de modos de interação narrativa juntando Gerbase a Rollings e Morris (2003), a fim de dar conta das variações que veremos a seguir.

No item 3.2, abordamos um tipo de proposta mais tradicional no que diz respeito às formas de interação narrativa. Ainda falando na forma filmica direta, observamos *HBO Imagine* (Biscuit Filmworks, 2009), um filme em forma de nuvem

em resolução colaborativa. Aí tratamos das questões entre escolha e controle pensando nos conflitos entre as visões de Benjamin (1987) e Eco (1986) a respeito do texto do romance e o papel do leitor-modelo.

Desse modo, estabelecemos que o interator se prevê na estrutura da narrativa interativa, e vamos observar como isto se manifesta na forma da simulação. *The Sims 3* (Electronic Arts, 2009) representa o espelhamento entre ilusão e simulação. A simulação, tomada muitas vezes como modelo para a narrativa interativa, é observada no retorno de Bogost e Aarseth, e é finalmente preenchida pela proposta de Souriau (1993) na forma de vetores narrativos que veremos agir no jogo em questão.

Nos itens 3.4 e 3.5 veremos dois lados de uma mesma tensão: entre a ação do interator e o controle do sistema, quando um quebra o outro e quando o outro o domina? Primeiro, estabeleceremos a subversão dos sistemas em Drzaic (2007) e uma série de exemplos distintos, para então retomar Flüsser (2000) e estabelecer uma relação entre sistema e interator que lembraremos mais à frente. Depois, já no item 3.5, observaremos o outro lado dessa relação, não como a dominação mas como a colaboração. Tratamos do caso especial de narrativa transmídia na forma de um *alternate reality game* (ARG) chamado *The Lost Experience* (ABC, 2006). Os jogos pervasivos dissolvem o círculo mágico e nesse caso, convocam a colaboração entre múltiplos interatores para uma leitura colaborativa. Não tratamos, nesta pesquisa, da interação entre humanos mas entre humanos e narrativas através de máquinas interativas, por isso convocamos Montola (2006), Lanier (2006), Rheingold (2002) e Jenkins (2010) para dar conta das relações entre narradores e coletivo (tensionados entre o controle narrativo e a ação de leitura) nesta forma das narrativas interativas.

Uma abordagem um pouco diferente é proposta no item 3.6, onde observamos as questões da interatividade narrativa como forma de persuasão. Escolhemos o contexto da publicidade para entender como a ilusão da interatividade pode ter um caráter negativo ou positivo segundo a abordagem do problema (como engajamento ou como sedução de marketing). Para isso, trazemos Berrio (1983) e Reardon (2004) em conjunção com Pal e Rangaswamy (2003), falando sobre a customização (como veremos nos filmes dinâmicos) como elemento

contemporâneo. Somamos às suas percepções a defesa e a crítica de Evans (2010) e Green, Garst e Brock (2004) da interatividade narrativa como forma de persuasão.

Para finalizar, os confrontos entre a ação livre do jogador e a identidade engendrada na narrativa e na interação encerram nosso percurso falando de *Alan Wake* (Remedy Entertainment/Microsoft Game Studios, 2010) e do papel da arquitetura narrativa, conceito proposto por Jenkins (2004). Para chegarmos ao final, passamos também pela observação comparada das estratégias de identificação em *Fable III* (Lionhead Studios, 2010), *Façade* (Procedural Arts, 2005) e *The Godfather - Blackhand Edition* (Electronic Arts, 2007).

Desembarcamos assim na imagem do interator e seu duplo através do espelho; na experiência paradigmática, um quadro de tensões se desdobra em regras e forças, entre a liberdade e o cerceamento. Experiência, dado que é da ordem do contato e da emergência lúdica; paradigmática, visto que é composta *de* e composta *por* escolhas. Observamos, assim, o desenvolvimento das tensões das narrativas interativas dentro de um metaespaço cercado pela narrativa e pelo jogo, um espaço que é de interação e de leitura, de negociação e de ilusão, do *fazer* e do *fazer fazer*, de contar e de co-criar.

Se você quer começar logo o percurso, não há agora uma opção: siga para a página seguinte.

O Coelho Branco pôs seus óculos.  
"Por onde devo começar, por favor, Vossa Majestade?",  
ele perguntou.  
"Comece do começo," disse o Rei gravemente, "e continue até  
que você chegue ao fim: então pare."

(CARROLL, 1920, p. 182, tradução nossa)

# 1 O ENCONTRO ENTRE NARRATIVA E INTERATIVIDADE

## 1.1 MAS O QUE É UMA NARRATIVA INTERATIVA?

O passo inicial para produzirmos uma reflexão teórica a respeito de narrativas interativas não é apenas recortá-las como objeto de estudo mas, em certo sentido, defini-las enquanto objeto em si, criando-as por efeito de linguagem. Em primeiro lugar, é necessário apontar que o que chamaremos a partir deste ponto de *narrativa interativa* não é, por definição, um objeto físico específico, mas um conceito a ser desmembrado e observado em ação em distintos contextos. Ele assume a forma audiovisual, está presente em jogos eletrônicos, no cibertexto, é atravessado pela propaganda e pela arte. É chamado de "história interativa", "narrativa interativa", "ficção interativa", "filme interativo" e, mais recentemente, "híbrido entre jogos e histórias"<sup>2</sup>. É difícil estabelecer uma indexação<sup>3</sup> precisa baseando-se somente na nomeação dos objetos, embora veremos ao longo do texto que é possível reconhecer traços em comum nos textos interativos, assim como nas informações extratextuais que informam as expectativas do receptor em relação ao texto (sinopses, catalogação, instruções sobre o uso, etc.).

De uma forma geral, a narrativa interativa pode assumir a forma textual (como nas séries de livros-jogo ou *gamebooks*), sonora (como nas histórias orais), física (como no teatro de improviso) ou eletrônica (como nos jogos), pode ser humano ou maquínico e em muitas vezes, estar *entre* o humano e o maquínico. Para fins de focalização e recorte, iremos nesta pesquisa nos deter preferencialmente em sua forma audiovisual e eletrônica, mas não deixaremos de lado os embates com a literatura e o teatro, fundamentalmente entrelaçados com a perspectiva da criação, por computação, de histórias suscetíveis aos efeitos da interação humana.

---

<sup>2</sup> O termo "híbrido entre jogos e histórias" é uma das formas sugeridas para designar a mutante área da narrativa interativa, delineando o caráter ambíguo e essencialmente interdisciplinar da sua proposta. Cf. *Worlds, Stories, and Games* (seminário). Disponível em <[http://game.itu.dk/index.php/Worlds,\\_Stories,\\_And\\_Games](http://game.itu.dk/index.php/Worlds,_Stories,_And_Games)> Acesso em 18.05.2011.

<sup>3</sup> O conceito de indexação é usado por Noël Carroll para resolver, por exemplo, um problema semelhante na definição do cinema documentário. O autor utiliza a noção de traço e asserção pressuposta para resolver a indefinição da área a partir do receptor e o reconhecimento de estruturas no texto, o que pode ser útil para nosso objeto em particular. Ver CARROLL, Noel. "Ficção, não ficção e o cinema da asserção pressuposta: uma análise conceitual". In: RAMOS, Fernão Pessoa. (Org.). *Teoria contemporânea do cinema: documentário e narratividade ficcional*, volume 2. São Paulo: Senac, 2005.

Trata-se, em outras palavras, da busca por histórias contadas de forma audiovisual (atravessando por mecânica o terreno da tecnologia de interação) que possuam como característica marcante a abertura à intervenção manipuladora/participativa de um agente externo à narrativa, conhecido tradicionalmente como leitor e que viria a se converter em um *interator*. Falaremos sobre os problemas contidos nessa conceitualização (e são muitos) mais adiante, mas por enquanto, vamos nos deter sobre a palavra "busca".

Para Espen Aarseth (2010a), o caráter de busca demarca uma promessa antiga de que um dia as narrativas interativas atingiriam um nível técnico suficiente para entregar níveis superiores de uma interatividade perfeita entre leitor e texto: finalmente, o *holodeck* da série televisiva Star Trek, onde se pode interagir livremente com qualquer tipo de história em ambiente absolutamente imersivo e que até hoje é largamente um produto da imaginação de ficção científica:

A prova estará no pudim, prediz Chris Crawford: Não rejeitemos a 'narrativa interativa' ainda. 'Dê-nos tempo, podemos fazê-lo'. Ainda que eu tenha por anos admirado e respeitado a devoção e persistência de Crawford, aqui eu só posso dar-lhe argumentos, não tempo. Se contarmos o Adventure de Crowther e Woods (1976) como uma primeira tentativa, então nós já tivemos 25 anos. Em mais 25, quem sabe o que mais nós teremos? (AARSETH, 2010a, tradução nossa<sup>4</sup>)

Falaremos mais adiante sobre as raízes da promessa da "alta interatividade". Mas na forma como a veremos, de fato, a narrativa interativa não é uma promessa, algo a ser implementado no futuro a partir de uma tecnologia ainda não inventada, mas algo que está posto: de diferentes formas, em diferentes objetos, com diferentes acepções (e diferentes conseqüências). Não espere o leitor, no entanto, o momento mágico em que diremos "eis aqui a narrativa interativa em sua forma perfeita", pondo sobre a mesa um objeto único que responda a todas as dúvidas e expectativas que o termo suscita. Se tentarmos responder à fatídica "prova do pudim" reclamada por Aarseth<sup>5</sup>, portanto, falharemos miseravelmente, pois o pudim

---

<sup>4</sup> Seguindo a recomendação da Banca Avaliadora de Tese, o conteúdo original das citações em línguas estrangeiras está disponibilizado em anexo ao final do texto, referenciados segundo o capítulo e a página em que aparecem, a fim de facilitar a consulta para o leitor.

<sup>5</sup> Aarseth se refere ao termo original em inglês "the proof of the pudding", aqui traduzido pela autora como "a prova do pudim". A expressão original completa viria de "the proof of the pudding is in eating it", ou seja, a prova da existência de um determinado objeto está na própria existência do objeto, experimentada sensorialmente, no caso do pudim. A reclamação de Aarseth se dirige especialmente

que produziremos não passa de *ingredientes* e algumas de suas consequências culinárias (textura, coloração, etc): ou seja, o pudim existe, mas se o provarmos, é bem possível que não tenha o gosto que esperávamos.

O que queremos dizer é que, nas páginas que se seguem, dedicaremos-nos a observar objetos cuja estrutura responde, ao menos em parte, a um conceito que chamamos de "narrativa interativa". Faremos isso para encontrar, nesse processo, características que nos ajudem a compreender as implicações da própria ideia de narrativa interativa. Ou seja: o que está em jogo quando pensamos em narrativa interativa? Ou mais: o que está em jogo quando a prometemos, ou a propomos, ou mesmo quando achamos que a estamos consumindo? O que está em jogo no desejo pela interatividade, e quais as consequências da presença desse elemento naquilo que entendemos como narrativa? Isso é possível e, se o é, em que termos, sob quais premissas e com quais efeitos para a experiência de comunicação?

Talvez fosse mais adequado (e menos perigoso) utilizarmos para nosso objeto um termo mais longo e mais descritivo. Chamariamos nosso objeto de "as relações complexas entre os conceitos de interação e de narrativa e sua presença fragmentada em produtos audiovisuais eletrônicos". Não é prático, no entanto, e acima de tudo, a provocação conceitual gerada pelo termo *narrativa interativa* nos é particularmente interessante: é justamente na ambigüidade dos termos "narrativa" e "interatividade" (cuja junção chamamos acima de oxímoro), na infinidade de expectativas que o uso de um ou outro termo suscita, é no estar *entre* uma coisa e outra que a narrativa interativa ao mesmo tempo se define e se destrói como possibilidade.

Falaremos, portanto, de produtos cuja natureza individual é diversa, expressa nas suas outras formas de indexação: websites, filmes, filmes-jogo, jogos, simuladores, vídeos dinâmicos. Não falaremos de cada espécie diferente de cada tipo de produto: nem todos os jogos são exemplos de narrativas interativas, nem todos os tipos de filme, e certamente nem todo tipo de *website*. As questões centrais não estão, de qualquer maneira, nos objetos enquanto representantes de uma

---

à visão futurista de Chris Crawford, defensor da narrativa interativa, ao qual Aarseth acusa de prometer um tipo de experiência que seria tecnicamente possível no futuro mas que, ainda que se considere a longa história do gênero da ficção interativa, nunca de fato teria se concretizado plenamente.

categoria prática, mas sim como articuladores de uma(s) categoria(s) teórica(s) em discussão ao longo do texto.

Falaremos de diversos objetos nos capítulos adiante, mas centraremos o olhar sobre alguns deles, a fim de observar como os conceitos elaborados nas páginas adiante se comportam perante diferentes formas da narrativa interativa. Veremos como diferentes apresentações da narrativa interativa enfatizam diferentes aspectos do modelo proposto, tensionando relações diversas que afetam partes diferentes da relação narrativa-interatividade. Nossos objetos possuem indexações a partir de informações extratextuais diversas; em comum o traço da abertura ao interator:

- **A Gruta** (Filipe Gontijo, 2008): filme-jogo
- **HBO Imagine** (Biscuit Filmworks, 2009): website
- **The Sims 3** (Maxis, 2009): simulador/videogame
- **The Godfather - Blackhand Edition** (Electronic Arts, 2007): videogame
- **The Lost Experience** (ABC, 2006): alternate reality game
- **Alan Wake** (Remedy Entertainment/Microsoft Game Studios, 2010): videogame
- **Fable III** (Lionhead Studios, 2010): videogame
- **Façade** (Procedural Arts, 2005): ficção interativa
- **Fallout: New Vegas** (Obsidian Entertainment, 2010): videogame
- **Galatea** (Emily Short, 2000): ficção interativa
- **Colossal Cave Adventure** (William Crowther/Don Woods, 1976-1997): ficção interativa/jogo eletrônico
- **Oz Yourself** (Oddcast/Trailer Park/Netflix, 2009): vídeo dinâmico



Termos diferentes nomações para a ocorrência do encontro entre narrativa e interatividade, no entanto, não impede que em algum momento futuro venha a ocorrer qualquer tipo de evolução no desenvolvimento de inteligências artificiais que possibilite outros tipos de abordagem do problema ou, talvez, mesmo a solidificação da área de fricção em que estamos no momento em uma área culturalmente mais definida, com exemplos centrais (a exemplo do que acontece historicamente com o filme documental, que ocorre antes mesmo de sua nomação como tal e de seu estabelecimento como uma forma fílmica particular). De fato, alguns artistas como Chris Crawford e Emily Short, que se dedicam à produção de histórias com interatividade, vêm defendendo as especificidades de uma área há algum tempo. Para o momento, no entanto, evitaremos prometer uma revolução tecnológica que solucione as "falhas" da narrativa interativa justamente porque o que em outros textos é tido como falha, veremos, será considerado como parte da natureza desse encontro. Quanto à produção de narrativas interativas indexadas especificamente com esta nomação, isso depende de uma estabilização linguística transnacional, além de questões de mercado cultural que não nos cabe no momento predizer.

Antes de falar dos objetos, no entanto, comecemos por observar as questões teóricas que nos nortearão nessa empreitada, a começar pela oposição básica que persegue a narrativa interativa como proposta, e que ainda que superemos suas limitações iniciais, deve retornar como complexo de relações mais adiante.

### **1.1.1 Narrativa + Interatividade: Oxímoro**

Como dissemos anteriormente, há algo de utópico, de problemático e de paradoxal no termo *narrativa interativa*. Em geral, esse desconforto teórico é expresso na afirmação da impossibilidade da existência da narrativa interativa enquanto representação de um oxímoro. A pressão vetorial contrária dos dois termos - narrativa e interatividade tomados como antônimos e excludentes - acabaria por destruir por dentro a proposta da narrativa interativa. Propô-la, dessa forma, seria absurdo como propor chuva seca ou um x-salada sem salada: a narrativa interativa ou não é narrativa, ou não é de fato interativa, ou não é nenhuma

das duas, e sim um terceiro produto que deve ser nomeado diferentemente (jogo, cibertexto, texto ergódico<sup>6</sup>, etc) ou ser considerado uma utopia. Essa é a posição defendida por Andy Cameron no texto sintomaticamente nomeado *Dissimulations - Illusions of Interactivity* ("Dissimulações - Ilusões de Interatividade"), em que denuncia a falsidade da proposta de narrativa interativa com foco especialmente na sua impossibilidade conceitual:

Defendo que há uma contradição no cerne da idéia de narrativa interativa - no que a forma narrativa aparece fundamentalmente como não-interativa. A história interativa implica uma forma que não é a da narrativa, na qual a posição e a autoridade do narrador é dispersa pelos leitores, e na qual a idéia de cinema, ou de literatura, funde-se à do jogo, ou do esporte. (CAMERON, 2010, tradução nossa)

Cameron vai adiante neste trecho, perguntando-se se viria, no horizonte, uma transformação cultural que substituísse a contação de histórias por uma experiência imersiva e interativa com base na simulação. A resposta, segundo sua argumentação, seria negativa, mas é preciso neste ponto apenas estabelecermos que não se trata de inventar um "cinema melhorado" ou substituir a forma cultural narrativa por uma outra, mais interessante ou mais adequada aos anseios contemporâneos.

Mas os alertas de Cameron a respeito das diferenças entre narrativa e interatividade são, de fato, válidos. Sob um determinado ponto de vista, podemos considerá-las como instâncias opostas, cujos objetivos e funções se excluem mutuamente: quanto mais narrativa, menos interatividade, e vice-versa. No entanto, a comparação direta entre narrativa e interatividade deve ser especialmente atenta à definição de critérios e contextos de comparação, uma vez que, sob determinadas luzes, as duas não fazem sequer parte do mesmo grupo de objetos.

Crawford, defensor da proposta da narrativa interativa, por outro lado, assume momentaneamente em seu discurso o caminho da crítica negativa, somente para exacerbar o argumento da incompatibilidade:

A criação de enredos [n.t.: *plot*] é uma tarefa enormemente difícil, que demanda talento e energia criativa. Permitir que os dedos sujos da audiência interajam com o cuidadosamente elaborado enredo certamente arruinará seu delicado equilíbrio. Sabendo o quanto é difícil fazer com que

---

<sup>6</sup>Na realidade, o termo "ergódico", cunhado por Aarseth, no será útil mais à frente, mas como uma característica do texto narrativo interativo, e não como sua definição por completo.

um enredo funcione bem, os escritores insistem que qualquer intromissão da audiência no processo resulta somente em lixo. Se a interatividade requer que a audiência se envolva no direcionamento do enredo, claramente interatividade e enredo são incompatíveis. (CRAWFORD, 2004, loc. 1088, tradução nossa)

"Os pessimistas estão corretos: enredo e interatividade são incompatíveis", continua Crawford. A solução que ele propõe, então, seria a concepção de um meta-enredo, formado por regras e não eventos, o qual não entraria em conflito com o conceito de interatividade. De certa forma, assim, Crawford evita a contradição ao mudar os termos da comparação: ele transfere a noção de enredo como base do conceito de narrativa para a noção de estrutura formada por regras, que veremos adiante ser especialmente conectada à computação e aos jogos (embora Crawford negue veementemente a conexão entre narrativas interativas e jogos). Chamando a nova estrutura de meta-enredo, Crawford consegue sustentar a comparação sem invalidá-la, ou seja: mudando-se a regra do combate, o jogo funciona. De fato, veremos que a operação de Crawford em definir um *metaplot* identifica um deslocamento fundamental para a compreensão da narrativa interativa. Mas antes de seguir adiante com esta ideia, precisamos estabelecer algumas regras de jogo.

A língua portuguesa compreende a expressão "trocar alhos por bugalhos", que significaria a troca de dois elementos supostamente semelhantes, mas que são no fundo duas coisas diferentes. O inglês suporta uma expressão algo semelhante, "*to compare apples and oranges*" (comparar laranjas e maçãs), a fim de significar a mesma comparação de elementos incomparáveis. Como curiosidade, consideremos ainda que o polonês utilizaria a expressão mais absurda "*co ma piernik do wiatraka?*" (o que têm em comum o pão de mel e o moinho de vento?), o que nos faz ainda mais sentido, uma vez que utiliza elementos cada vez mais distintos entre si na comparação forçada. A hipérbole polonesa nos enfatiza o ridículo da comparação, mas esconde a validade sutil da comparação americana: comparar laranjas e maçãs é, de fato, possível, se o critério for a comparação de tipos de fruta, mas ao cabo, impossível se o critério não for bem definido ou for deliberadamente escolhido para resultar na anulação da validade comparativa. Ou seja: é impossível comparar laranjas e maçãs com base no número de gomos; se o tentarmos, estaremos forçando uma comparação injusta, conceitualmente, para as maçãs, por ignorarmos a sua constituição básica.

É precisamente neste ponto que encontramos a comparação entre narrativa e interatividade. Dependendo da premissa escolhida, narrativa é uma forma textual, enquanto interatividade pode ser uma forma ligada ao terreno da recepção ou uma mecânica ligada às ciências exatas. A recepção cinematográfica como uma forma de jogo interativo, ainda que metafórico (LYRA, 1999), em especial, agita essa distinção. É claro que os dois territórios se entremeiam em mais de uma maneira, estando a recepção implicada no texto e o texto realizado no processo de recepção (especialmente no que se refere ao texto generativo ou emergente, que discutiremos adiante).

Vemos, por exemplo, o desconforto com que a leitura de Janet Murray de Tetris como uma história a respeito da vida capitalista (MURRAY, 2003) é recebida no meio ludológico. Em geral, a leitura permissiva que a autora faz do jogo, enxergando contornos narrativos na abstração das peças coloridas, torna-se um ponto fraco na abordagem narratológica dos jogos, como forma de demonstrar que não se pode aplicar completamente a teoria das narrativas a todo e qualquer tipo de jogo.

Em vez de estudar o jogo em si Murray tenta interpretar seu suposto conteúdo, ou melhor, projetar seu conteúdo preferido nele; conseqüentemente não aprendemos nada das características que fazem de Tetris um jogo. A explicação para essa violência interpretativa parece ser igualmente horrenda: a determinação em achar ou forjar uma história a qualquer custo, como se jogos não pudessem ser jogos porque se o fossem, eles aparentemente não poderiam ser estudados. (ESKELINEN, 2001, tradução nossa).

Muito do embate entre narratologia e ludologia na área dos jogos resulta da tentativa de estabelecimento de um terreno epistemológico próprio, para além da aplicação direta de teorias inicialmente propostas para outras áreas. Gonzalo Frasca, propositor original da ludologia em lugar da narratologia como ferramenta teórica para os jogos, é rápido também em apontar que a querela é uma criação artificial e que há espaço para a teoria da narrativa nos jogos (FRASCA, 2010a). Com efeito, a superação dessa oposição nos é especialmente proveitosa porque nos permite ao mesmo tempo pensar na teoria dos jogos como suporte para compreender a ação do interator na narrativa interativa, e também observar os

casos em que jogos exibem elementos de narrativas interativas (além de serem, evidentemente, jogos).

Mas para que saibamos, então, em qual arena lançaremos os conceitos de narrativa e interação, e para que possamos dizer em quais termos estes são oponentes e de que forma podem coexistir, torna-se necessário clarificar as premissas de definição adotadas para cada termo, pois é neste ponto que grande parte da incomunicabilidade entre defensores e detratores da narrativa interativa se inicia.

Começemos pela narrativa. Não nos interessa, certamente, tratar de redefinir o que é uma narrativa, mas de tomar algumas linhas-guia para estabelecer os significados do termo nesta pesquisa. Gérard Genette lança as bases de uma distinção entre três acepções do termo narrativa, cuja separação (e posterior entremeio) nos é bastante útil:

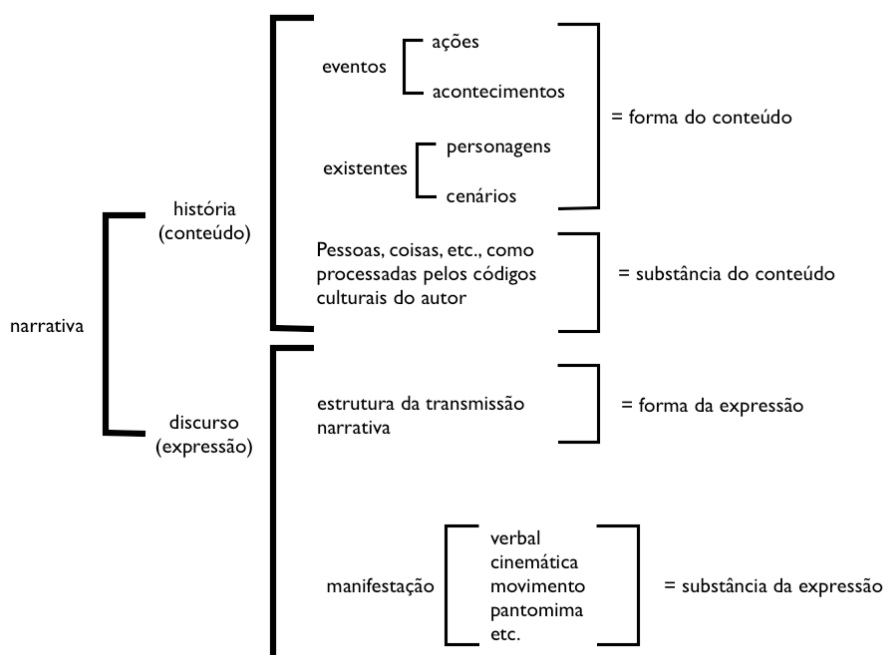
- 1) narrativa como "o enunciado narrativo, o discurso oral ou escrito que assume a relação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos (...)";
- 2) narrativa como "a sucessão de acontecimentos, reais ou fictícios, que constituem o objeto desse discurso, e as suas diversas relações de encadeamento, de oposição, de repetição, etc."; e
- 3) narrativa como "o ato de narrar tomado em si mesmo" (GENETTE, 1976, p. 23-24).

O autor propõe, considerando-se que os três aspectos encontram-se inextricavelmente relacionados no estudo do discurso narrativo, chamar cada instância por um termo distinto: *história* para o sentido 2, *narração* para o sentido 3, e finalmente, *narrativa* propriamente dita para o sentido 1. Desta forma, delimita a narrativa como um sentido textual, como enunciado, sem no entanto ignorar as profundas relações desta com o conteúdo, por um lado, e o contexto de enunciação, por outro.

A distinção de Genette ecoa também nas descrições operadas por Seymour Chatman, sobretudo no delineamento da narrativa como uma *estrutura*, definida sob empréstimo da descrição de Piaget para o termo, desmembrado em três aspectos: a

totalidade ("*wholeness*"), a transformação ("*transformation*"), e a auto-regulação ("*self-regulation*") (CHATMAN, 1993, p. 20-21). Nesta perspectiva, os elementos da narrativa relacionam-se entre si, dentro de uma estrutura que se sustenta nesta relação ("uma organização discernível", em oposição a um aglomerado aleatório de eventos) e que se mantém fechada (a própria estrutura se mantém), transformando-se internamente (a partir de suas próprias regras).

No modelo de Chatman encontramos também a partição do texto narrativo entre "*story*" (conteúdo), compreendendo eventos e existentes, e "*discourse*" (expressão), compreendendo a estrutura da forma narrativa e seus códigos específicos de acordo com o meio utilizado (CHATMAN, 1993, p. 26). A partição da narrativa em camadas, conforme aponta o próprio Chatman, repete os argumentos do estruturalismo, na distinção entre "*histoire*" (eventos e existentes) e "*discours*" (a forma do discurso em si), assim como a divisão do formalismo russo entre "*fable*" (fábula, a história como acontece de fato) e "*plot*" ou "*sjuzet*", o que poderíamos chamar de enredo ou a organização estrutural dos acontecimentos no discurso narrativo. A distinção também é operada por Umberto Eco, nos termos enredo e fábula (ECO, 1986).



Quadro 1 - Diagrama de Chatman (fonte: CHATMAN, 1993, p. 26, tradução nossa, redesenho nosso)

Carlos Gerbase, por sua vez, apoia-se em Jonathan Culler para distinguir três níveis de estrutura na narrativa: 1) acontecimentos; 2) enredo (ou história); e 3) discurso (GERBASE, 2004, p. 60), que Culler nomina "events", "plot/story" e "discourse" (CULLER, 1997, loc. 1286). Esta separação tripartite nos será útil mais à frente, pois poderemos observar como a presença da interação interfere nas tensões entre os diferentes níveis da narrativa, seja nas instâncias de ação direta (influenciando em acontecimentos), na forma como estes se organizam dentro da estrutura (modificando o enredo), ou ainda na forma específica que adquirem em uma determinada narrativa (interferindo no âmbito do discurso).

Por ora, para a visão da narrativa que iremos transportar ao longo do texto, em jogo com a noção de interatividade, é especialmente importante guardarmos em mente a noção de *estrutura*, por um lado, pois nos avisa das relações entre partes internas do discurso narrativo e de seu caráter de gravitação coesa (totalidade, transformação e auto-regulação). Retornaremos a este ponto quando falarmos mais à frente das regras que sustentam a relação de interação no ambiente de jogo.

Por outro lado, nas relações entre *fábula* e *enredo* e entre *enredo* e *discurso*, nas partições entre o conteúdo narrativo e a forma do discurso, encontramos elementos que nos ajudarão a pensar o processo de tensão entre narração e leitura na narrativa interativa, bem como seus problemas e desafios. A terceira fratura de que nos fala Culler, entre história e discurso, também enfatiza a série de escolhas envolvidas no processo narrativo e como elas se relacionam com a instância do leitor:

Enredo ou história é o material que é apresentado, ordenado sob um determinado ponto de vista pelo discurso (diferentes versões da "mesma história"). Mas o enredo em si é já dar forma aos eventos. Um enredo pode fazer um casamento o final feliz de uma história ou o começo de uma história - ou pode torná-lo a virada no meio. O que os leitores realmente encontram, no entanto, é o discurso de um texto: o enredo é algo que eles *inferem* a partir do texto, e a ideia dos eventos elementares a partir dos quais esse enredo foi formado também é uma inferência ou construção pelo leitor. Se falamos sobre esses eventos que foram moldados em um enredo, é para enfatizar o sentido e a relevância do enredo. (CULLER, 1997, loc. 1289, tradução nossa)

Voltaremos a este ponto em alguns instantes. Antes, e talvez para insistir nos pontos que nos são necessários, lembremos o que Culler diz um pouco antes deste

ponto, ao apresentar o tema do enredo e delinear os elementos essenciais para a constituição de uma narrativa:

Quais são os requisitos elementais de uma história? Aristóteles diz que o enredo é o mais básico elemento da narrativa, que boas histórias devem ter um começo, meio, e fim, e que geram prazer por conta do ritmo da sua ordenação. Mas o que cria a impressão de que uma particular série de eventos tem essa forma? Teóricos têm proposto várias respostas. Essencialmente, no entanto, um enredo requer transformação. Deve haver uma situação inicial, uma mudança que envolve algum tipo de reversão, e uma resolução que marque a mudança como significativa. (CULLER, 1997, loc. 1272, tradução nossa)

Por que estes dois comentários de Culler marcam um ponto importante para a reflexão sobre a interatividade na narrativa e seus conflitos internos? Em princípio, o argumento de Culler serve à crítica pela incompatibilidade, no que enfatiza o processo de seleção e ordenação como sustentação da narrativa. Entre a fábula e o discurso, o enredo dá forma, seleciona e organiza. Haverá adiante uma transformação importante na relação entre esses três elementos, operado pela imposição da interatividade como mediação do processo narrativo.

Por enquanto, se falamos de ordem e escolha, falamos também de uma presença autorial que opera a ordem e a escolha, assim como de uma instância receptora que se relaciona com a estrutura posta de uma maneira especial. De um lado, pois, o autor tensiona a narrativa - na outra ponta, o leitor provoca a estrutura e por ela é provocado. Ao prazer da descoberta da estrutura oculta Culler chama *epistemofilia*: "O prazer da narrativa está ligado ao desejo. Enredos tratam de desejo e do que recai sobre ele, mas o movimento da narrativa em si é motivado pelo desejo na forma da epistemofilia, um desejo de saber: queremos descobrir segredos, saber o fim, encontrar a verdade" (CULLER, 1997, loc. 1386, tradução nossa).

O prazer da descoberta (a que Culler classifica de "masculino") põe leitor e autor em relação através do texto. As escolhas do último provocam, guiam e de certa forma, também frustram o primeiro: uma vez lida a próxima sentença, vista a próxima cena, não há mais a possibilidade; cessa-se o movimento de expansão da história para entrar em cena o prazer mórbido da narrativa. Chamamos mórbido ao



prazer porque é, ao cabo, um prazer de morte: é o fim de todas as possibilidades o que dá à escolha tomada o seu sentido.

É então absolutamente necessário morrer, porque enquanto vivemos nos falta sentido, e a linguagem de nossas vidas (com a qual nos expressamos e à qual atribuímos grande importância) é intraduzível: um caos de possibilidades, uma busca por relações entre sentidos descontínuos. A morte efetua uma montagem instantânea de nossas vidas; isto é, escolhe nossos momentos verdadeiramente significativos (não mais passíveis de troca por outros possíveis momentos contrários ou incoerentes) e os coloca em seqüência, convertendo nosso presente, que é infinito, instável, e incerto, e assim lingüisticamente indescritível, em um claro, estável, certo, e assim lingüisticamente descritível passado (precisamente na esfera da semiologia geral). É graças à morte que nossas vidas se tornam expressivas. (PASOLINI, 1982, p. 6)

A já bastante repetida descrição de Pier Paolo Pasolini expõe, em teoria, o drama e o prazer que experimenta na prática o editor/montador do filme: o vislumbre, na sala de montagem, das possibilidades combinatórias (ou ao menos as que se consegue, a partir das próprias lentes mentais, enxergar) contidas no arranjo de planos, textos, de ordens e durações, de falas e silêncios. Todos os filmes que não foram feitos, as frases não escritas no texto, as emoções e argumentos preteridos em prol de outros, sob o peso das escolhas que, se afundam no caos todas as partes do que *poderia ser*, também são justamente o que sustenta aquilo que é o filme, o texto, a narrativa que vai então se dar à descoberta pelo receptor.

Mas o processo de descoberta narrativa não significa, em absoluto, o consumo passivo e linear de respostas que iluminam a visão da estrutura por completo (como o decifrar de um enigma que possui uma única solução revelada ao final da página): o processo de escolha, no que mata as possibilidades, também sonega ao leitor a totalidade da fábula (tanto a que foi quanto a que podia ser, perdidas no caos paradigmático). Para Culler, identificar a história (*o que acontece*) permite ao leitor/espectador considerar *como* a história é contada e o que isso significa (CULLER, 1997, loc. 1301), justamente porque cada escolha (tanto na seleção quanto na organização dos eventos na forma do enredo) reverbera seu valor em relação ao recorte que opera no caos.

Já em Chatman, percebemos que seria a natureza da narrativa ser incompleta, sujeita às inevitáveis escolhas do autor, por desígnio da sua construção, e à mais ou menos resignada (ou consentida) participação do leitor, percorrendo as

escolhas estruturais ao mesmo passo em que preenche as lacunas daquilo que a narrativa forçosamente omite.

Há então um sentido especial em que se pode dizer que as narrativas selecionam. Em pinturas não-narrativas, a seleção significa a separação de uma porção do resto do universo. Um pintor ou fotógrafo enquadra *esta parte* da imitação da natureza, e deixa o resto fora do quadro. Dentro deste quadro o número de detalhes explicitamente presentes é estilístico, em vez de uma questão estrutural. Um pintor de naturezas mortas holandês pode incluir a exata reprodução dos detalhes da cena à sua frente, até a menor gota de orvalho em um pêssego, enquanto um impressionista pode riscar um pedestre distante em uma única pincelada. Mas uma narrativa, como o produto de um número fixo de sentenças, não pode nunca ser 'totalmente' completa, da forma como uma reprodução fotográfica é, já que o número de ações e propriedades intermediárias plausíveis é virtualmente infinito. (...) uma narrativa visual, uma história em quadrinhos ou um filme podem se mover de um plano fechado a um aberto sem nenhum esforço. E há um contínuo virtualmente infinito de detalhes imagináveis entre os incidentes, que ordinariamente não serão expressos, mas que *poderiam* ser. O autor seleciona os eventos que ele julga suficientes para evocar o sentido de um contínuo. (CHATMAN, 1993, p. 29-30, tradução nossa)

Não iríamos tão longe, por prudência, a ponto de chamar ao processo de participação receptiva na reconstrução da ideia de um contínuo a partir dos fragmentos selecionados de *interatividade*. Crawford tem razão, concordamos, em classificar a qualificação interativa do processo de interpretação como uma espécie de deturpação em que tudo se torna interativo, afinal, o processo de comunicação propõe, como base, uma ação *entre* agentes. Se tudo é interativo, nesse sentido, nada é interativo. Sim, veremos mais adiante que o processo de preenchimento das lacunas entra em jogo novamente na narrativa interativa, mas em um palco um tanto diverso. Por enquanto, é importante saber que uma narrativa compreende um processo de seleção e ordenação, de conteúdo/forma de conteúdo à expressão/forma da expressão.

Dessa maneira, os termos relevantes na forma como compreendemos a narrativa dizem respeito aos processos de **seleção** e **ordenação**, à estrutura, em sua **coesão**, **finitude** e **transformação**, assim como suas **brechas**, e por fim, ao processo de descoberta, no presente da leitura, de um passado já definido pela autoria e cuja **predestinação** é, de certa forma, prazerosa pelo reconhecimento, ao final, daquilo que dá sentido ou razão de ser à narrativa como um todo. Guardemos estas palavras-chave, portanto, e analisemos em seguida a segunda parte de nosso oxímoro - o não menos problemático conceito de *interatividade*.

A interatividade é, de fato, um termo "impreciso e escorregadio", como adverte imediatamente Alex Primo (2007, p. 12). Ele elabora sobre as diferentes acepções sobre o termo e identifica, de fato, alguns aspectos que vemos recorrer na crítica da narrativa interativa e que, diríamos, são decorrentes de perspectivas conflitantes sobre o tema. Uma primeira distinção é operada entre a interação (ação entre) e a reação: falando sobre a perspectiva de Raymond Williams, Primo destaca que a maior parte dos programas e produtos que se propõem como interativos, em especial na televisão, são na verdade fundados na mera reação simples a opções pré-determinadas. Ele cita o caso de *Aspen Movie Map* (1978), sistema hipermídia desenvolvido por Andrew Lippman no MIT em que o usuário pode escolher dirigir por qualquer uma das ruas pré-filmadas da cidade, passeando e virando por onde desejar (desde que a rua tenha sido incluída no sistema).

O que acontece, porém, nas interações com os disco digitais (videodisco, CD-ROM, DVD) é a apresentação de um estoque de informações previamente definidas. Mas, em vez de apresentar-se um fluxo de sequência única, oferece-se uma multisequencialidade. Diferentemente de um canal de televisão, em que as informações se sucedem em uma única sequência possível, o fluxo dos dados gravados em um disco digital pode ser disparado através de diferentes percursos. Contudo, todas as informações já estão contidas na estrutura do disco. E todas essas informações serão as mesmas para qualquer pessoa que acesse o disco." (PRIMO, 2007, p. 24-25.)

Ao cabo, a análise de Primo (1998; 2007) vai além do tema aqui proposto, passando às nuances da comunicação entre humanos com a mediação da tecnologia, além de não focar especificamente no recorte narrativo que ora propomos. Mas ele elabora uma definição que clareia significativamente os desencontros entre visões posicionadas a favor ou contra a narrativa interativa. Com base nas discussões de Raymond Williams e Arlindo Machado, Primo estabelece uma diferenciação entre um tipo de interação chamada *mútua* e outra forma chamada *reativa*. O tipo de interação chamada reativa seria baseado em um sistema de escolhas pré-determinadas, em que um pólo comunicativo reage aos estímulos de outro. Por outro lado, a interação mútua implica a troca entre agentes de comunicação que se influenciam e se modificam ao mesmo tempo em que interferem sobre o próprio sistema comunicativo. Apresentamos uma tabela comparativa resumida com base nas dimensões descritas por Primo para os dois tipos de interação:

Dimensões	Interação Reativa	Interação Mútua
<b>Sistema</b>	Fechado (pouca ou nenhuma alteração, sem contexto, sem evolução, sem eqüifinalidade)	Aberto (partes interdependentes, contexto, independente de situação inicial, eqüifinalidade)
<b>Processo</b>	Estímulo-resposta	Negociação
<b>Operação</b>	Ação e reação (hierarquia)	Ações interdependentes
<b>Throughput</b>	Reflexo ou automatismo	Interpretação
<b>Fluxo</b>	Linear e predestinado	Dinâmico
<b>Relação</b>	Causal, objetivismo	Negociada, emergente, relativismo
<b>Interface</b>	Potencial	Virtual

Quadro 2 - Interação reativa x interação mútua. (fonte: PRIMO, 1998)

Vemos pela descrição que a interação mútua seria baseada em um sistema aberto, ou seja, um sistema composto por partes interdependentes em que a alteração de uma parte altera o sistema como um todo, que é suscetível à influência do contexto (e também agente na modificação do próprio contexto), e em que os resultados não sejam condicionados a um estado inicial específico (eqüifinalidade). Os processos dentro deste sistema são negociados, havendo entre o *input* e o *output* de informação (a que o autor chama de *throughput*) um processo de interpretação. Por fim, Primo classifica a interação mútua dentro de um sistema de relações emergentes onde reina o conceito de virtual emprestado de Deleuze e Lévy.

Estas características dão à interação mútua o aspecto da mutabilidade, da adaptabilidade e da criatividade ao mesmo tempo imbuídas de um valor positivo e essencialmente humano: dos dois tipos, a interação mútua parece se aproximar mais adequadamente do modelo de comunicação interpessoal apresentado por

Primo com base nos estudos pragmáticos de Watzlawick, Beavin e Jackson e Fischer, em que "... a comunicação não é apenas um conjunto de ações para com outra pessoa, mas sim a *interação* criada *entre* os participantes. Isto é, um indivíduo não comunica, ele se integra na ou passa a fazer parte da comunicação" (PRIMO, 1998, p. 84).

Contudo, Primo não exclui a interação reativa do âmbito da comunicação, ainda que faça um alerta para a venda de gato por lebre na indústria do entretenimento, a qual costuma, de fato, oferecer interação reativa mascarada de mútua (ou, na verdade, prometer uma interação mútua que nunca se realiza). Apesar de denunciar a reatividade contida na maior parte dos produtos ditos interativos, como dizíamos acima, para Primo, a interação reativa é de fato um tipo de interação, ainda que limitada a um sistema fechado de estímulo e resposta em que todas as possibilidades já estão programadas, ou seja, um sistema *potencial*, em oposição ao virtual, e em que a hierarquia entre emissor e receptor determina a linearidade e causalidade das relações entre elementos.

A bipartição da interatividade proposta por Primo nos interessa em especial porque ela também espelha uma dicotomia fundante nas formas de programação, assim como reverbera outra divisão bilateral entre vetores na ontologia dos jogos eletrônicos: entre sistemas lineares e emergentes, entre a programação e o jogar. Duas ressalvas, no entanto, são necessárias antes de seguirmos adiante. A primeira é a de que o próprio Primo aponta o caráter artificial e didático da bipartição, chamando a atenção para a possibilidade de combinação de aspectos das duas colunas em um mesmo processo de comunicação. A segunda ressalva, no entanto, diz respeito às conseqüências, em especial para o estudo com interesse narrativo, da classificação imposta à interação reativa como um tipo de interação *limitada* em relação à mútua. Ora, se a interação reativa é limitada, a mútua é completa, a primeira sempre em desvantagem em relação à segunda, como um protótipo falho e superado, um Pinóquio de madeira que sonha em ser um menino de verdade, mas no fundo não passa de um boneco contador de mentiras.

Vista como uma cópia de segunda mão, uma aproximação mal acabada do verdadeiro processo de comunicação humano, a interação reativa pode deixar de revelar sua potencialidade como categoria de interação. Em especial quando se

trata de comparar a comunicação humana com a relação homem-máquina (identificando, muitas vezes sem explicitação, a primeira com a interação mútua e a segunda com a reativa), chegamos muito próximos de um cenário onde ou reinam as promessas de uma tecnologia futura mais perfeita do que a atual ou, mais gravemente, uma redução categórica e prejudicial da complexidade oculta nos processos reativos como uma falsa interação ou uma interação vazia<sup>7</sup>.

Já os preceitos de Andrew Lippman para a interatividade que Primo elenca (2007, p. 31-32) descrevem muitas das questões que veremos emergir na narrativa interativa e apontam tanto suas falhas como os meios com que se costuma contorná-las. Geoffrey Rockwell, John Bradley e Patricia Monger (1999, p. 19-20) resumem os conceitos de Lippman (apresentados originalmente em Brand, 1987, na forma de um diálogo mais extenso) nestes termos:

- 1) interruptibilidade: qualquer um dos participantes (ou o computador) podem parar o processo em qualquer momento (o que nem sempre acontece, e que deveria tornar a interatividade mais uma conversa do que uma palestra);
- 2) degradação graciosa: a forma como o sistema responde a entradas não reconhecidas (sem travar ou frustrar o interator);
- 3) previsão limitada: o sistema deve permitir ao usuário uma antevisão dos resultados de suas escolhas no sentido de obter seu objetivo;
- 4) não-default: o sistema não deve estabelecer um caminho padrão a ser seguido pelo interator.
- 5) impressão de uma database infinita: o usuário deve acreditar que pode continuar interagindo de diversas formas infinitamente.

---

<sup>7</sup> Além disso, a inferiorização da interação reativa como uma reprodução maquínica reduzida do humano ofusca também aquilo que, no humano, pode ser reativo, tanto psicologicamente quanto em sua estrutura física. Primo cita, por exemplo, os reflexos automáticos do joelho golpeado por um martelo, mas podemos ir além, considerando-se reflexos naturais do corpo humano como o arrepio de pêlos em contato com o frio ou a produção de hormônios que regulam funções cerebrais, ou mesmo, entrando em terreno um tanto pantanoso, a reação de salivação frente ao prato de comida. Deixaremos as considerações mais profundas desta questão à psicologia e às ciências biológicas em geral, mas a paradoxal simplificação do humano como essencialmente mútuo deve, pensamos, manter-se em constante contato com estas disciplinas a fim de complexificação.

A proposta de Lippman chama a atenção para as potenciais falhas da proposta reativa que os computadores costumam fornecer, e que são pontos sensíveis quando se fala em narrativas interativas: as possibilidades pré-programadas de interação, a interação limitada a pontos específicos do texto, a dificuldade em lidar com a gama de entradas que um interator propõe e como cerceá-las sem que ele se sinta tolhido pelo sistema. O que os itens acima expõem, além disso, é o estabelecimento de uma relação entre interator e sistema que é tanto de oposição quanto de colaboração: o interator depende do sistema para trabalhar em prol de um objetivo e usufrui da liberdade de múltiplos caminhos para fazê-lo; o sistema, por sua vez, conta com a participação do interator no jogo de faz-de-conta que pretende uma base de dados infinita e que finge não ter limites quanto às formas de entrada; enquanto isso, ambos negociam as interrupções no fluxo de acordo com a granularidade da matéria formal do texto. A vaga (e frequentemente citada) definição de Lippman para a interação salienta este estado de cooperação desafiadora: "atividade mútua e simultânea por parte dos dois participantes, geralmente trabalhando em direção a um objetivo, mas não necessariamente" (LIPPMAN, apud ROCKWELL, BRADLEY e MONGER, 1999, p. 18, tradução nossa).

Homem e máquina se completam nesse jogo, e o elemento operativo é a ação do interator. "O homem é, com a interatividade digital, um ser para a ação" (LEMOS, 1997). Ação que navega, escolhe, clica, manipula, insere dados e, veremos nos próximos capítulos, até mesmo quebra o sistema quando o tensiona para além da degradação graciosa de Lippman. Como André Lemos e Primo lembram, se para Marchall McLuhan (1996) o rádio, o cinema e o alfabeto fonético são meios quentes que permitem menos participação do receptor, o telefone e a palavra são meios frios, que deixam mais espaço para a participação do sujeito do outro lado da mensagem. Lemos completa: "Hoje, os computadores e a rede mundial de informação (o ciberespaço) são exemplos de media frios, onde a interatividade não só é estimulada, como é a possibilidade mesmo de suas existências. Podemos dizer que, para esses sistemas, a interatividade é tudo" (LEMOS, 1997).

Já falando de interatividade somada à narrativa, vemos que Crawford define-a em termos um tanto mais restritos. Isto porque, ao trabalhar na defesa do conceito

(e da prática) de histórias interativas<sup>8</sup>, a redução da definição auxilia no combate à crítica usual à reatividade como falsa interação. Ora, eliminando-se a parte questionável da fruta, o que sobraria é apenas a polpa da interação em seu estado mais claro e concentrado. Adicionalmente, a redução conceitual permite a delimitação de um terreno epistemológico de direito próprio para a narrativa interativa, presa na conjuntura teórica atual entre a literatura, o cinema, o hipertexto e os jogos:

(...) a narração interativa é uma outra brincadeira, um outro bicho, uma outra fruta. Você não pode aplicar o conhecimento disponível e testado (de jogos ou histórias) a esse meio imprecendente. Você está navegando em águas desconhecidas, e as regras que funcionam tão bem em águas familiares simplesmente não se aplicam aqui. (CRAWFORD, 2004, loc. 1125, tradução nossa)

Crawford dedica, então, um cuidado especial à separação entre a narrativa interativa e outros objetos. A fim de operar tal separação, propõe uma definição explícita para a interatividade em questão: "um processo cíclico entre dois ou mais agentes ativos em que cada agente alternativamente escuta, pensa, e fala" (CRAWFORD, 2004, loc. 697, tradução nossa).

Podemos perceber que a definição da interatividade como um processo de troca em que cada ação (ouvir, pensar, e falar, ainda que metaforicamente) tem o mesmo peso se aproxima bastante da idéia de interação mútua que discutíamos acima. De fato, Crawford exclui a reação do processo interativo. Em primeira instância, ele o faz negando o argumento elástico que chama de interação o encontro entre filme e espectador. Para ele, os processos psíquicos que ocorrem na mente do espectador de um filme (ou mesmo de um leitor), por mais intensos que sejam, não podem ser considerados interação: " 'Interação' requer que a 'ação' seja 'inter' (entre ou por entre) os agentes. Se a ação só vai em uma direção, não é 'inter', é 're' " (CRAWFORD, 2004, loc. 729, tradução nossa).

Há validade, sem dúvida em traçar uma linha divisória entre os processos interpretativos e a interação em si. Apesar de considerarmos a porosidade dessa noção (e ainda, mais à frente vamos ver como o pensamento do interator não é separado de sua ação extranoemática), a desvantagem da elasticidade de um

---

<sup>8</sup> Crawford utiliza o termo "*interactive storytelling*" para tentar afastar parte da incompatibilidade entre narrativa e interatividade. Dessa forma, não é a bem narrativa o que é interativo, mas a *narração*.



conceito vago de interatividade costuma resultar na equalização entre processos que podem ser entendidos separadamente de forma mais proveitosa. Ou seja, se tudo é interativo, ou nada é interativo, ignoramos toda uma seção da cultura que se dedica a provocar o conceito de interatividade.

Com efeito, Crawford segue adiante, negando também em certa medida o caráter interativo de outros tipos de experiência comumente tratadas como tal, como histórias bifurcadas simples e complexas, além de híbridos de jogos e jogos narrativos. Para ele, a maior parte dos produtos que se propõem como narrativas interativas falham no intento de juntar satisfatoriamente as duas pontas, não chegando a ser nem boas histórias nem boas interações.

A pessoas têm tentado e falhado em construir software para narração interativa desde os anos 80. Elas continuam repetindo os mesmo erros: árvores bifurcadas, esquemas em dobra, histórias constipadas, mate-os-se-desviarem, e jogos 'historificados'. Há tantos mais formas interessantes de falhar com narrativas interativas; tente evitar essas formas entediantes de falhar. (CRAWFORD, 2004, loc. 2355, tradução nossa)

Falaremos sobre estes tipos de histórias interativas (o labirinto, o híbrido de jogo e histórias em camadas, a pseudo-escolha e a conseqüência, e os jogos narrativos de diversos tipos) nos capítulos seguintes, a fim de observar as formas como as idéias aqui lançadas se comportam *in loco*, mas por enquanto adiantamos que forçar a definição de Crawford, às últimas conseqüências, expõe nela mesma um problema congênito incrustado na noção de interatividade radicalmente mútua. Pois a programação seria o vício de nascença de uma mutualidade maquínica, um segredo que, exposto, põe em risco a concepção da interação nestes termos. O próprio Crawford admite que sua definição de interação é, no fundo, metafórica:

Um computador não ouve no sentido estrito do termo, mas ele escuta ao mouse e o teclado, falando metaforicamente. Ele pode não falar, mas ele faz algo operacionalmente similar quando mostra respostas na tela. E, claro, um computador nunca pensa no sentido verdadeiro da palavra, mas ele processa dados, ou calcula. (CRAWFORD, 2004, loc. 699, tradução nossa)

O cálculo ou a programação são via de regra a pedra no caminho em direção à mutualidade eletrônica, porque é a programação, fundamentalmente, quem determina os termos da troca com o humano interator. Ela diz como a máquina lê a resposta do interator, como reage, sob quais condições, dentro de quais parâmetros.

Ao cabo, dessa forma, novamente, tudo é reação. E se Crawford já decretou que a reação não é interação, não há, ao fim, interação: parafraseando a tradução de Fernão Ramos<sup>9</sup>, o verme come a lata de onde saiu. Voltamos ao terreno da promessa de uma tecnologia que resolva o problema, que Crawford corteja quando faz a sua proposta de uma interação narrativa satisfatória, mas que nada mais é do que a complexificação dos modelos de reação já existentes<sup>10</sup>.

Em resumo, até este ponto: se transportamos simples e diretamente a bipartição da interação pensada de uma forma mais ampla para a área específica da narrativa interativa, o que podia soar então como um certo preconceito contra a interação reativa vem a resultar em dois cenários:

A) a classificação de narrativas interativas de tipo reativo como "não-interativas" e a afirmação positiva de um tipo de narrativa interativa que promete responder totalmente aos preceitos da mutualidade, mas que recai por via da técnica na mesma crítica sobre a qual se fundamenta;

e/ou

B) a necessidade de gradação de narrativas por *nível* de interatividade: histórias reativas seriam menos interativas, enquanto outras histórias prometeriam níveis superiores de interatividade).

A base desse impasse continua a ser, de alguma forma, a perda do propósito na adoção estrita da partição dualista da interatividade: a reação seria menos interativa do que a mútua e, quem sabe, menos válida como forma artística/cultural. Essa visão está conectada ao que chamamos de a *promessa da interatividade*, uma promessa que funciona tanto como objetivo estético quanto como proposta estrutural, em muitos casos. Margareth Kelso, Peter Weyhrauch e Joseph Bates, na

---

<sup>9</sup> Ramos utiliza a expressão "abrir uma lata de vermes", traduzindo a expressão original em inglês "to open a can of worms", para designar um processo de autofagia conceitual similar em que o cinema documental questiona a participação excessiva do documentarista no seu formato expositivo/professoral, substituindo-o por uma postura participativa, somente para dobrar-se sobre si mesma e desembocar, nos anos 80, no documentarismo performático e subjetivo, como consequência, de certa maneira, da conclusão de que a participação evidente na representação do objeto é, também, uma autoridade exercida. Ver RAMOS, Fernão. **O que é documentário?** BOCC [Online] Disponível em <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/pessoa-fernao-ramos-o-que-documentario.pdf>> Acesso em 11.02.2005.

<sup>10</sup> Crawford insinua a proposta da rede semântica, mas sem de fato poder resolver a sua elaboração, propõe uma rede de significados complexos entre palavras previamente programadas, refletindo no fundo o conceito de degradação graciosa e da aparência de uma base de dados infinita.

proposição do sistema de "drama interativo" Oz, utilizam o termo "altamente interativo" para significar um tipo de interação superior, em que o interator realmente escolha suas ações em um contexto de liberdade irrefreada:

Usaremos o termo 'drama interativo' para designar a apresentação por computadores de mundos ricos e altamente interativos, habitados por personagens dinâmicos e complexos, e moldados por histórias esteticamente agradáveis. (...) 'Altamente interativo' é um termo importante na nossa descrição. A palavra 'interativo' distingue nosso trabalho das mídias convencionais, enquanto 'altamente interativo' indica que o interator está escolhendo o que fazer, dizer, e pensar o tempo todo, em contraste com outras mídias interativas como o hipertexto, onde o interator é apresentado a um pequeno número de escolhas. Se nosso exemplo fosse uma história convencional, o autor sozinho poderia decidir o que acontece com o protagonista. Em um drama interativo, o interator é o protagonista e determina a ação. (KELSO, WEYHRAUCH, BATES, 1993, tradução nossa)

Mas para desenvolver o sistema de drama interativo que será controlado por computador, os autores utilizam um método particular de pesquisa de campo. Trata-se de um experimento improvisacional em que humanos simulam o sistema computacional, agindo dentro de parâmetros pré-definidos para personagens, interatores e um sistema de gerenciamento dramático central que controla as ações de forma geral em direção a um enredo pré-definido em termos largos. A intenção do experimento, segundo os autores, é ao mesmo tempo compreender as implicações subjetivas da interatividade (o quanto interatores sentem ser manipulados pelos sujeitos programados, o quanto reagem a estímulos pré-definidos), e também delinear os termos da comunicação entre inteligência central e sujeitos programados (que, na simulação feita pelos autores, obedecem a ordens individualmente estabelecidas e a comandos centrais em tempo real por meio de fones de ouvido).

Os resultados do experimento, veremos, são bastante reveladores e interessantes para nossa discussão. Mas é deveras conveniente que a criação de um sistema de interação narrativa sob a promessa da "alta interatividade" seja informada pela experiência com humanos agindo "como máquinas", e não com máquinas em si. A adaptabilidade subjetiva dos atores, em especial aqueles que no experimento desempenham o papel de autômatos, garante que as incongruências no processo de comunicação e gerenciamento dramático sejam aplainadas por meio de improviso (ou seja, os agentes da programação possuem um nível de livre-arbítrio superior ao que um NPC - *non-player character* - teria). As falhas e as

lacunas, assim como os conflitos, são resolvidos por meio da decisão individual improvisada dos participantes, que usam para isso sua própria vontade, seus pré-conceitos e sua bagagem dramática e cultural particulares.

Em um determinado momento do experimento, estão em cena em uma estação de ônibus um atendente, um assaltante punk e um passageiro cego, além do interator que tem como objetivo no momento comprar uma passagem. Nesse momento, o humano que faz o papel de gerenciador dramático ordena ao ator que representa o atendente que ele encontre uma forma de garantir que o interator aceite pegar uma arma que está escondida sob uma folha de papel sobre o balcão, a fim de confrontar o assaltante que ameaça o cego com uma faca na frente de todos. O interator, assustado, quer saber onde fica a saída. Sem tempo para engendrar uma forma eficiente de convencimento do interator, e dado que ele não entende a sugestão da arma (ou se recusa a usá-la), o atendente (pseudo)autômato apenas tenta distraí-lo indicando a saída para o lado errado da estação/palco. O interator, então, foge da cena pelo lado correto, encerrando a dramatização.

O problema subjacente nesse esquema chama-se explosão computacional: um humano pode tentar decidir um curso de ação para convencer outro a tomar alguma atitude, mas para que um autômato o faça, é preciso que contenha, em sua programação, um repertório de ações que se apliquem a situações semelhantes, e que selecione, dentre elas, uma ação que possa ter o efeito desejado. Mas quantas ações são necessárias para que se tenha um repertório suficiente? E como decidir entre elas sem saber também o valor de "convencer" (e qual é a linha entre convencer e coagir, afinal)? E quando cada ação, por sua vez, se desdobra em outras? O que fazer se o interator recusar a arma, mas sugerir que o atendente a use? Ou pedir para chamar a polícia? Ou sentar no canto da sala e chorar desesperadamente? Ou tirar da mochila um banjo e começar a tocar uma música? Ou sair voando? Espere - ele pode sair voando?

Não há uma seleção consciente, verdadeiramente inteligente, do computador. O computador oferece uma falsa aparência interpretativa. Tudo é predeterminado. Se o programa não pressupõe uma relação nada acontece, ou isso gera um erro (podendo até "travar" o sistema). (PRIMO, 1998, p.87-88)

O comentário de Primo evidencia o pânico e a desgraça da explosão computacional: havendo um limite, haverá, em algum lugar, uma falha, um muro, um buraco. Entra em cena então o poético termo da degradação graciosa, uma forma de dizer que os sistemas interativos disfarçam as imperfeições usando a subjetividade do interator como cola, criando a ilusão de que o sistema é infinito.

Falaremos em mais detalhes no capítulo 3 sobre a noção do erro, do comportamento inesperado e do desafio ao sistema como parte da experiência de recepção interativa. Em algum momento nesse processo, torna-se necessário considerar a possibilidade de que o interator queira simplesmente fazer algo que não está programado, ou algo que desafia a programação de enredo do gerenciador. Ora, é possível mesmo que, como Crawford advertia, os dedos inábeis do interator quebrem a coerência da narrativa, estourando a psicologia dos personagens, contradizendo eventos, descartando informações vitais. O horror! A estrutura narrativa ameaça perigosamente ir por ralo abaixo.

Mas tenhamos calma. No momento, vemos que tanto a "falsa aparência interpretativa" quanto o travamento do sistema são lados de uma mesma moeda que representa, no âmago, uma falta. E também que essa mesma falta é inerente ao próprio processo computacional maquínico, estando este sujeito ao comportamento binário sim/não, isto/aquilo, certo/errado, ao qual falta a complexidade humana, mais apta, segundo esse princípio, a compreender conceitos ambíguos e paradoxais, à relativização e a contextualização necessárias para o preenchimento de informações não explicitamente ditas e a compreensão de contextos semânticos diversos<sup>11</sup>.

A explosão computacional e a sua conseqüência para a concepção de sistemas de interação narrativos nos retornam, forçosamente, ao movimento de seleção como parte fundante da narrativa. Ora, se a narrativa só é narrativa porque possui, no âmago, movimentos de seleção (um recorte, uma ordem, uma estrutura), a interação computacional também depende de uma operação seletiva, no que diz respeito à decisão de *o que* programar e *quando* parar de programar (e o que fazer quando o usuário se aproxima deste limite).

---

<sup>11</sup> De fato, a proposição da web semântica, que vem sendo defendida por Pierre Lévy ainda depende de um modelo de gramática e vocabulário de uma metalinguagem da economia da informação, a ser publicado no ano de 2014. Ver **Information Economy Meta Language** (website) Disponível em <<http://www.ieml.org/>>. Acesso em 25.11.2013.

A forma mais simples com que o atendente da simulação de Kelso, Weyhrauch e Bates lida com a instrução do gerenciador dramático de impedir que o interator realize seu objetivo e saia da sala nos dá uma pista. Diante do dilema entre a ordem do gerenciador e os desejos do interator, ele escolhe uma ação simples e já executada anteriormente: aponta uma direção qualquer. Ele o faz, no entanto, sob a base mais complexa de que, para obter o resultado de que o interator faça algo que não quer fazer (pois ele deseja no momento fugir da situação de perigo em que se encontra), ele pode distraí-lo com uma informação falsa. Essa escolha poderia ser entendida como uma resposta à ordem geral de impedir o interator de sair da sala, negando a disponibilização de qualquer informação verdadeira ou autorização expressa para que ele o fizesse. De qualquer maneira, todas essas possibilidades (o pedido de autorização para fazer algo, o ato de sair, a saída correta, outras direções que não sejam a saída e o que acontece se o interator for naquela direção, etc) deveriam ser programadas.

O interator, compreensivelmente, ignora a intenção do "autômato" e foge usando a informação que já tinha em seu repertório sobre a localização da saída. Toda a tentativa de pastoreá-lo em direção à ação pretendida, portanto, falha. Mas seu desejo de fugir e seu envolvimento emocional na história, paradoxalmente, fazem tanto com que ele não siga as instruções imaginadas para ele quanto auxiliam no mascaramento das ordens que o guiam. Nesse ponto, as conclusões dos autores apontam um dado surpreendente: apesar de tudo, as inconsistências na história e nos personagens são toleradas pelo interator, desde que ele não perceba estar sendo forçado a tomar um curso de ação específico. Segundo os autores, isso acontece com mais facilidade quando são os personagens quem manipula diretamente o interator, em oposição à manipulação expressa do gerenciador dramático.

Eles descrevem, por exemplo, um momento em que um personagem é ordenado pelo gerenciador a autorizar a movimentação do interator, após sucessivas negativas. Ele imediatamente o faz. Isso gera nos espectadores que analisam a cena no estudo a impressão de quebra no efeito de suspensão de descrença. Para eles, a inconsistência no comportamento dos personagens salta aos olhos como a denúncia da falsidade da situação. Curiosamente, o mesmo choque não é igualmente relatado pelo próprio interator:

Depois de uma firme e sustentada insistência de que o interator permaneça sentado, o Punk muda de opinião quase instantaneamente. A súbita mudança com nenhuma causa plausível leva os observadores a reclamar fortemente que essa mudança de eventos seria não realista. Na discussão após o experimento, no entanto, o interator reportou ter percebido esta troca como completamente plausível, e não como causa de quebra da suspensão de descrença. Isso sugere que as mudanças radicais no comportamento do personagem causadas pelo gerenciador do drama podem ser aceitas pelos interatores.

Nós conjecturamos que a razão dessa aceitação pode ser a forte sensação de imersão que os experimentos produzem nos interatores. Os observadores passivos tinham tempo e inclinação para analisar a história, e a acharam falha em comparação com tradicionais dramas de qualidade. (KELSO, WEYHRAUCH, BATES, 1993, tradução nossa)

A ironia é que, ao final, aquilo a que Kelso, Weyhrauch e Bates chamavam "altamente interativo" depende na realidade de um processo de redução e reconstituição: novamente, quem preenche as lacunas abertas pelas falhas na programação é o interator, desde que suficientemente envolvido pelo drama. E nesse sentido, não faz algo muito distante do que o leitor da narrativa que completa de sentido aquilo que ela suprime por natureza. Lembramo-nos do que dizia Chatman a respeito das operações de seleção e ordenação e da aparência evocativa de um contínuo que escapa à narrativa em si:

A capacidade da audiência de fornecer detalhes plausíveis é virtualmente ilimitada, como é a capacidade do agrimensor em conceber infinitos espaços fracionais entre dois pontos. Não, é claro, que nós o façamos na leitura normal. Estamos falando somente da propriedade lógica das narrativas: que elas evocam um mundo de potenciais detalhes do enredo, muitos dos quais não são mencionados mas que podem ser fornecidos. (CHATMAN, 1993, p. 31)

Neste ponto, diríamos mais precisamente que estamos lidando com dois movimentos de seleção: o primeiro é a seleção do escritor/programador da interação (instância autoral), e que envolve desde as seleções da narrativa em si quanto a mecânica de interação, uma vez que são indissociáveis como meta-enredo. A segunda é a seleção operada pelo interator *a partir* das possibilidades pré-programadas, já no ambiente delimitado do meta-enredo (cujas formas de delimitação analisaremos em seguida). Entre os dois movimentos de seleção, flutuamos do virtual ao potencial, entre o mútuo e o reativo: a noção de troca está implicada na noção de escolha, o imponderável como consequência do previsto.

O interator é um agente independente e munido de livre-arbítrio na história, e o gerenciador do drama deve considerar como construir histórias ao redor da incerteza sobre as ações do interator. Nas nossas correntes investigações, vemos o gerenciador do drama e o interator como engajados em um tipo de jogo entre dois jogadores, no qual o gerenciador do drama está agindo para maximizar as chances de criar uma experiência dramática para o interator. (KELSO, WEYHRAUCH, BATES, 1993, tradução nossa)

Nesse jogo de seleções, dizer que a estrutura do sistema interativo determina a experiência da interação quer dizer que tanto a quantidade quanto a qualidade das opções oferecidas ao interator são relevantes. Crawford destaca em letras garrafais: "A interatividade depende das escolhas disponíveis ao usuário" (CRAWFORD, 2004, loc. 934). Em tese, usuário e sistema trabalham em prol de um mesmo objetivo: estabelecer uma experiência narrativa interessante para o interator. Isso não quer dizer, como veremos, que todo *feedback* desse sistema é positivo (já que as consequências negativas ajudam a moldar os sistemas emocionais da interação narrativa). Também não quer dizer que o prazer do interator não possa ser obtido justamente do desafio ao sistema.

Dessa forma, é na preparação do terreno, na criação da ilusão da base de dados infinita, no jogo de revelar e esconder o labirinto até o objetivo, na *escolha* das *escolhas* e na qualificação do sentido das escolhas onde reside a complexidade da interação, e não na disponibilidade técnica de formas de interação em si. Em resumo: não basta uma tecnologia milagrosa para que a interação se efetive (embora, obviamente, evoluções técnicas reverberem em formas de interação narrativas mais complexas) - o que ela necessita, acima de tudo, é dos processos de significação que dão sentido à experiência interativa.

Pois a interação *pseudomútua* entre máquinas e humanos a que se refere Primo estaria no terreno do possível, do futuro, da promessa. Mas se nos dispomos a observar a narrativa interativa *agora*, contudo, é preciso que pensemos especialmente no caráter ambíguo e falso, ilusório, se assim o for, dessa interação, e seu papel como forma narrativa - o falso dentro do falso, ilusão dentro de ilusão, simulacro em simulação. Tudo isso dentro de uma experiência que é, de maneira complexa, real enquanto acontecimento para o interator, duplamente - como interator e como jogo de projeção/identificação que sustenta a ficção e informa a interação.



*In-lusio, in ludere:* é preciso, pois, entrar em um jogo. Um jogo de ação e identificação, de escolha e de controle, cercados por um terreno de simulação e preenchidos pela ilusão da interação.

## 2 EM JOGO: APROXIMAÇÕES TEÓRICAS

Para contar a história de como e por que buscamos na teoria dos jogos algumas respostas para o dilema da narrativa interativa, precisamos contar a história desta pesquisa. Este estudo nasceu de um incômodo prático gerado a partir do tipo de produto que se chama comumente de "filme interativo". Este produto consiste, em geral, em um filme regular que possui, em alguns pontos específicos, um momento em que o espectador pode decidir qual rumo tomar, sendo então apresentado a uma de duas ou mais cenas pré-filmadas.

Esse formato não é restrito ao cinema, mas também tem historicamente um espaço na televisão. Por exemplo, foi popular no Brasil por muitos anos o formato de programa em que o espectador televisivo, por meio de ligações telefônicas, podia votar em finais alternativos para histórias apresentadas semanalmente. O programa "Você Decide", exibido pela Rede Globo entre 1992 e 2000, é talvez o mais claro representante desta linha de escolha por votação, também reproduzida em sessões de cinema interativo em diversas partes do mundo.

Este tipo de produto gera um incômodo porque, como já vimos, é bastante comum que se despreze seu caráter interativo por conta da percepção de uma limitação técnica que impede o oferecimento de uma quantidade maior de opções ao interator: só é humanamente possível filmar um certo número de cenas, e então não mais. Um segundo incômodo reside também na separação muito evidente entre o que se considera "os trechos interativos" e "os trechos não-interativos" destes filmes: à primeira vista, a baixa granularidade dessa forma de narrativa interativa (a separação em trechos longos sem que o usuário possa intervir no processo) significaria uma negação da interação e necessariamente uma experiência fraca de narrativa interativa. Essa dicotomia, vale dizer, também atinge o mundo dos jogos: lá, foi preciso que Rune Klevjer escrevesse "em defesa das cenas de corte" (literalmente, "In Defense of Cutscenes", 2002) para que a inserção de sequências de filmes "não-interativos" nos jogos fosse considerada não mais como uma interrupção na diversão do jogo, mas como parte do sistema sóico que faz o jogo, dando sentido a suas ações (de forma mais ou menos interessante dependendo da qualidade do jogo, evidentemente).

O termo "interativo" aliado aos filmes, então, gera de início uma expectativa mal explicada de um tipo de interação "elevada" (sobre o que discutíamos acima), e desemboca em uma perturbadora previsão para as artes da representação: a afirmação recorrente de que este é o ponto máximo da confluência entre o cinema enquanto forma narrativa audiovisual e a tecnologia digital. O máximo que poderíamos fazer, portanto, seria o que se considera com frequência como uma "interação menor". Ora, já sabemos que a separação de níveis de interação não nos ajuda a entender o processo da interação narrativa, porque elimina partes importantes do escopo de objetos e promete outros que ainda não existem. Para além disso, veremos nos próximos capítulos que o filme interativo nesta forma comum de bifurcação pode ser compreendido com um pouco mais de profundidade, e que isto nos pode ser útil até mesmo para pensar outras formas de encontro da interação com a narrativa audiovisual.

Mas como gênese de uma hipótese, esse incômodo fomentou o desejo de encontrar uma "melhor" forma fílmica ou audiovisual que "de fato" possibilitasse ao receptor interagir. Acredito que o leitor já desconfia que "de fato" está entre aspas porque "de fato" é um termo vago e além de tudo, perigoso. Agente firme, vamos perceber mais à frente como "de fato" o interator age na narrativa interativa - e que isso significa uma série de coisas diferentes em contextos diferentes, como formas de participação/manipulação/intervenção em obras diferentes. No entanto, a embrionária e potencialmente frustrante busca por uma forma audiovisual mutável (fosse lá o que isso fosse) nos leva a uma encruzilhada fundamental.

Em comunicação apresentada por ocasião do XII Encontro da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual (Socine), realizado em 2008 em Brasília, sob o título "Forma em transformação: interatividades no audiovisual entre mídias", a autora apresentou o início de uma investigação sobre as possibilidades do encontro entre tecnologia digital e cinema, em especial na forma de interatividade e programação. Para exemplificar as potencialidades da tecnologia, um dos objetos escolhidos foi a vídeo-instalação "*Delicate Boundaries*" (Chris Sugrue, 2007), na qual pequenas criaturas programadas eletronicamente parecem saltar da tela de vídeo para as mãos de interatores, seguindo caminhos em seus corpos por efeito de uma projeção de vídeo posicionada acima dos participantes.

Neste exemplo encontramos duas constatações importantes. A primeira, não enfatizada na ocasião, é a de que o efeito da interação se sustenta no nível semiótico por meio de uma falsificação estruturante. A mão dos visitantes se aproxima da tela e, nela, as pequenas criaturas se aglutinam, convergindo para o ponto de "contato". Mas não há contato efetivamente; trata-se do efeito de programação dos desenhos na tela para que reajam à leitura obtida por uma câmera posicionada acima da área de interação. A tela é, de fato, uma tela regular, sem qualquer tipo de capacidade de reação ao toque (lembrem-se que em 2007 as telas sensíveis ao toque ainda não são profusamente disponíveis). A câmera capta os movimentos dos corpos humanos e indica às criaturas o ponto para onde devem convergir. Mas mesmo que houvesse a sensibilidade ao toque - como as pequenas amebas passam ao outro plano do espaço saindo do plano da tela para os corpos tridimensionais? Entra em cena, então, o projetor superior, que projeta outras criaturas sobre a silhueta dos espectadores enxergada pela mesma câmera que detecta suas mãos próximas à tela plana.



Fig. 1 - Delicate Boundaries. (fonte: Chris Sugrue, 2007).

Esta constatação vai ao encontro da noção de interação com a qual estamos trabalhando, na qual a ilusão é um componente operativo e que inclui, em vez de excluir, a reação como forma de interação, desde que não seja apenas uma reação interpretativa, mas resultado de uma ação extranoemática. Mas por mais que sirva

como exemplo de interação por conjunção entre ação e ilusão, *Delicate Boundaries* não é, estritamente, uma narrativa. Precisamos de um objeto mais adequado.

Um dos grandes problemas imposto à interação no cinema consiste na relação direta entre a proposição de escolhas e a explosão computacional, que nesse caso, é uma explosão evidente de trabalho: não se pode filmar infinitas possibilidades ou mesmo alterar o que já foi filmado, a não ser a ordem de fragmentos ou cenas pré-montadas. Mas existem mecanismos que parecem estar mais aptos a responder a esta provocação: os jogos eletrônicos, em especial por sua base em programação e modelagem em duas e três dimensões, permitem que se manipule mais livremente objetos que são também imagens e que podem promover sentidos dentro de uma determinada ordem. E mais: a programação permitiria que esses objetos sejam mais do que bonecas virtuais, mas tenham em si a potência para uma relação narrativa inscrita. Seriam assim os jogos a solução para a questão técnica da interatividade que escapa à forma fílmica tradicional?

O jogos aparecem então primeiramente como uma resposta para a busca por um mecanismo de geração de imagens manipulável e programável para agir de acordo com um interator. Jogos eletrônicos, no sentido mais direto, são peças de *software*, interfaces que se põem às mãos de usuários, e que possuem em sua curta história um extenso *expertise* de formas de interação: de cliques a acelerômetros, de texto a movimento corporal, os jogos parecem saber como permitir a um interator manipular um material sígnico a partir da forma da matéria dos dados de computador. Logo perceberíamos que esta é só a ponta do *iceberg*: estariam os jogos, como forma feita para a interação, textos pensados para serem manipulados por um *outro*, mais aptos a responder aos problemas levantados pela narrativa interativa?

Jogar implica interatividade: jogar com um jogo, um brinquedo, uma pessoa, uma ideia, é interagir com ela. Mais especificamente, jogar um jogo significa fazer escolhas dentro de um sistema de jogo desenhado para suportar ações e resultados em formas significantes. Cada ação resulta em uma mudança que afeta o sistema em geral. Este processo de ação e resultado acontece porque os jogadores interagem com o sistema desenhado do jogo. A interação acontece em todos os níveis, da interação formal com os objetos e peças do jogo, à interação social dos jogadores, à interação cultural do jogo com os contextos além do espaço de jogo. (SALEN, ZIMMERMAN, 2003, loc. 891, tradução nossa).

Com efeito, Katie Salen e Eric Zimmerman identificam quatro modos de interação a partir das diferentes acepções sobre o termo: interação cognitiva, interação funcional, interação explícita e interação além do objeto, ressaltando que o terceiro modo, "interação explícita", é o que chega mais perto da interatividade percebida nos jogos. A partir de sua separação (2003, loc. 925), podemos descrever os quatro modos desta forma:

- 1) interação cognitiva ou participação interpretativa: as relações entre a imaginação do sujeito interator e o sistema;
- 2) interação funcional ou participação utilitária: a interface em si e como ela se mostra e se comporta em relação ao interator;
- 3) interação explícita ou participação com escolhas e procedimentos desenhados: "participação ostensiva" do usuário, que incluem a seleção de hiperlinks e a relação com as regras de um jogo e a manipulação dos elementos de um sistema programado.
- 4) interação para além do objeto ou participação dentro da cultura de um objeto: as formas de relações sociais que atravessam e se projetam a partir de um determinado produto cultural.

Vemos que essa separação dá conta de alguns dos conflitos sobre a interatividade que discutíamos acima, ajudando a entender por que algumas vezes a interatividade aparece como uma questão psicológica individual, em outras é produto de relações entre pessoas, por vezes é texto e design, por outras é um processo de escolha e ação. Então Salen e Zimmerman nos lembram que, embora a interação explícita seja o tipo de interação fundamental para os jogos, ela é constantemente atravessada pelos outros tipos de interação, que também acontecem fora do âmbito dos jogos. Isso é importante porque, conforme identificam os autores, a interação explícita é justamente aquilo que Cameron reclama como a interação por direito, e que para ele não estaria presente nas narrativas interativas:

(...) interatividade significa habilidade de interferir de forma significativa dentro da representação em si, não em lê-la diferentemente. Assim a interatividade na música seria a habilidade de mudar o som, interatividade na pintura seria mudar as cores, ou fazer marcas, interatividade no filme, a habilidade de mudar a forma como o filme se apresenta, e assim por diante. (CAMERON, 2010, tradução nossa)

Mais à frente, no capítulo 3, vamos compreender que aquilo que falta à noção de Cameron é justamente a percepção de que o sistema de escolhas significativas que Salen e Zimmerman propõem como cerne dos jogos, no filme interativo, representa justamente a habilidade de mudar a forma do filme - não alterando aquilo que acontece nos planos já filmado, mas interferindo na sua ordenação através do sistema de escolhas. Mas por agora, vamos continuar examinando as relações que podemos traçar na aproximação entre jogos e narrativas interativas.

Recapitulando: fomos aos jogos, portanto, primeiramente como uma forma de resolver os problemas práticos da narrativa interativa. Mas ao chegarmos lá, percebemos que essa abordagem puramente pragmática dos jogos como mecânica de interação esconde duas questões: uma de fundo prático, outra de fundo teórico. A primeira questão está em descobrirmos que, na prática, os jogos possuem o mesmo sentido de limitação computacional que consideramos teoricamente no conceito de interação e que pensamos na prática no cinema interativo. Não é possível, mesmo nos jogos, imaginar e responder a todas as possibilidades de interação pelo usuário. A liberdade do jogador, portanto, não é total, mas é moldada pelas regras do sistema - e é no conjunto entre regras e sentido no design do jogo que se produzem as "escolhas significativas" de que falam Salen e Zimmerman.

Boa parte da teoria e da crítica dos jogos se dedica a pensar as formas semióticas pelas quais o comportamento do jogador é agenciado pelo sistema e o prazer gerado pela interação determinada por escolhas autorais na sua programação (*gameplay*). Recentemente, ademais, o caráter ficcional ou as camadas de expressão nos jogos têm recebido crescente atenção, mostrando que as narrativas representam mais do que uma cobertura brilhante na estrutura do jogo (ANTHROPY, 2012; JUUL, 2005; CHAPLIN e RUBY, 2005; KLEVJER, 2002). Os estudos de gênero, em especial, têm demarcado território nesse sentido, questionando os tradicionais papéis e fórmulas narrativas empregadas na breve

história dos jogos eletrônicos<sup>12</sup>. Quando Jesper Juul particiona os jogos ao meio, dando origem ao termo "*half-real*", também identifica que parte dos jogos é modelo matemático, e outra parte, segundo ele, é ficção (JUUL, 2005). Mesmo Koster (2012), quando diz que a narrativa não é uma mecânica de jogo mas uma forma de *feedback*, percebe que narrativa e escolhas significantes andam lado a lado, ainda que aponte que há outras formas de engajamento e *feedback* nos jogos que não interessam à narrativa.

Tocamos aí na nossa questão de fundo teórico, mas com alguns contornos políticos. A ontologia dos jogos é ainda uma arena de debates ferrenhos, em que teorias ainda instáveis buscam entender uma área que é ao mesmo tempo muito antiga (tomando-se jogos no seu sentido geral) e terrivelmente jovem (se pensarmos que os jogos eletrônicos têm apenas cerca de meio século de vida, uma idade consideravelmente baixa em relação mesmo ao cinema, e irrisória face à narratologia).

Ao mesmo tempo, o percurso rumo à maturidade da área, sustentada por pensadores que cresceram, eles mesmos, cercados por jogos eletrônicos, mas que nunca encontraram na teoria reflexões que se aplicassem diretamente a esses produtos, passa por um processo natural de delimitação territorial da área. Isso quer dizer que para os jogos eletrônicos, assim como acontece para as ficções interativas no discurso de Crawford, interessa sobremaneira assegurar que sejam tratados e analisados sob suas próprias categorias de análise, e não sob a imposição de categorias de outras disciplinas mais influentes no campo da pesquisa.

O problema da ontologia dos jogos eletrônicos, no que tem de polêmica, contudo, nos ajuda a pensar o problema das narrativas interativas justamente porque realça os elementos da zona de fricção entre as artes de representação e a ludologia que atravessam diretamente o nosso objeto. Não compartilharemos, portanto, da abordagem de Crawford, que exclui radicalmente da concepção da narrativa interativa qualquer tipo de relação com os jogos. Isso porque, ao fazê-lo, Crawford utiliza uma definição de jogo demasiadamente restritiva, que não responde

---

<sup>12</sup> Destacamos a série de vídeos "*Feminist Frequency*", elaborada por Anita Sarkeesian, em que a autora identifica as formas de representação feminina nos jogos digitais: a donzela em perigo, o prêmio, a ajudante, a heroína sexualizada, etc. Disponível em <<http://www.feministfrequency.com>>. Acesso em 10.12.2013.



à ontologia em discussão por outros teóricos (e nem mesmo à sua própria definição anterior<sup>13</sup>).

Eis uma definição de videogames como são realmente jogados: uma forma de entretenimento interativo envolvendo temas simples e/ou violentos, apoiando-se em fatores cosméticos, nos quais os jogadores devem exercitar a precisa coordenação entre olho e mãos, a solução de desafios, e habilidade para o gerenciamento de recursos. (CRAWFORD, 2004, loc. 1011, tradução nossa)

Crawford admite que essa é uma definição exacerbada para os jogos como são jogados, e não uma definição acadêmica. Ele oferece linhas antes uma definição acadêmica bem mais próxima daquela que encontramos em teorias próprias para os jogos: "uma forma de entretenimento interativo orientado a objetivo na qual um ou mais oponentes tentam impedir o alcance do jogador a este objetivo" (CRAWFORD, 2004, loc. 1003, tradução nossa). Não é esta definição, no entanto, a qual Crawford utiliza para contrapor jogos e narrativas interativas.

Sua opção pela definição pragmática exclui os jogos com base em uma parcela de exemplos contrários, ignorando os pontos em que as definições se tocam, e para além dos pontos em que se diferenciam. Novamente, trata-se de uma questão muito mais política do que epistemológica. No nosso caso, como não nos interessa estabelecer uma área de estudo particular para a narrativa interativa, mas tratar da questão do encontro entre narrativa e interatividade, faremos o movimento contrário, a fim de entender como as hibridações teóricas se cruzam em um objeto que estamos entendendo também como um híbrido.

Uma ontologia das narrativas interativas, como Crawford defende, significaria ignorar no momento todo um passado teórico que nos ensina sobre as narrativas, negar o aporte da teoria dos jogos como interação significativa e ainda por cima, fechar os olhos para o contexto de coexistência e troca entre a evolução histórica das narrativas interativas junto aos jogos eletrônicos. Começando com as ficções interativas em *Zork* (Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels, Dave Lebling, 1977-1979) e *Colossal Cave Adventure* (William Crowther/Don Woods, 1976-1977),

---

<sup>13</sup> Crawford, com efeito, possui uma extensa carreira como designer de jogos e na teoria de jogos eletrônicos. Apesar disso, ele atravessa a própria definição para os jogos, sugerida em 1982, em prol de uma definição mais restritiva que justifica, dessa forma, a separação efetuada entre narrativas interativas e jogos eletrônicos.

passando pelas histórias interativas visuais como *Myst* (Cyan, 1993) e aventuras gráficas como *Maniac Mansion* (Lucasfilm Games, 1987) e *Grim Fandango* (LucasArts, 1998), há um constante vai-e-vem entre as narrativas, a interação e os jogos, seja pelo envolvimento de grandes estúdios de cinema na produção de jogos, ou pelo desenvolvimento precoce de histórias interativas por parte de engenheiros de software já nos primeiros anos da computação pessoal. Algumas dessas aproximações são historicamente fracassadas, evidentemente. O caso mais célebre é o jogo *E.T. the Extraterrestrial* (Atari Inc., 1982), um fracasso tão grande de público que milhares dos cartuchos foram enterrados no Novo México, e descobertos em 2014 por uma equipe de documentaristas empenhada em comprovar os rumores a respeito do aterro de jogos<sup>14</sup>. Mas a relação entre os estúdios de cinema e os desenvolvedores de jogos tomou recentemente outros rumos mais lucrativos e simbióticos. As franquias *Silent Hill* (iniciada em 1999 pela Konami) e *Tomb Raider* (iniciada em 1996 pela Eidos Interactive) são exemplos deste tipo de parceria, tendo começado como jogos, retornado a filmes, voltado a jogos, e assim sucessivamente.

Mas voltando ao assunto: vamos tomar para este estudo a base de que jogos eletrônicos e narrativas interativas não são totalmente equivalentes. No entanto, não seremos tão prontos a dizer que não são, em nenhum momento, semelhantes, ou que não possamos observar a anatomia de uns para compreender a ainda nebulosa anatomia de outros. Estamos no terreno do entre: o encontro da narrativa e da interatividade pode estar em um jogo, pode ser um jogo, mas também pode não se indexar como tal (por motivos que, como vimos, vão bem além do texto em si), e ainda assim conter um traço de jogo em seu interior. Trata-se de categorias que se interconectam: pode haver, no jogo, algo de narrativa interativa. Também pode haver, evidentemente, algo de filme numa narrativa interativa, pois filmes são também formas narrativas (e lembrem-se, estamos nos focando em narrativas interativas audiovisuais, então é claro que essa conexão irá acontecer).

O teórico norueguês Espen Aarseth propõe tratar do tipo de texto que envolve a participação do interator através de uma categoria à qual dá o nome de "cibertexto" (AARSETH, 1997). Sua categoria, no entanto, abrange um escopo maior do que o nosso, pois Aarseth ao mesmo tempo a afasta dos termos da narrativa e

---

<sup>14</sup> Ver < <http://www.reuters.com/article/2014/04/27/us-usa-videogames-et-idUSBREA3Q00J20140427>>. Acesso em 10.09.2014.

com efeito, vai além dela. Não obstante, algumas características do cibertexto de Aarseth certamente nos ajudam a compreender os objetos que observamos sob a ideia de encontro entre narrativa e interatividade. Em especial, a noção que ele estabelece de um texto ergódico vibra na mesma direção que estamos tomando com a narrativa interativa: a ideia de um texto que se faz com a presença - e o trabalho - do outro:

A performance do leitor acontece em sua cabeça, enquanto o usuário do cibertexto também realiza uma performance no seu sentido extranoemático. Durante o processo cibertextual, o usuário terá efetuado uma sequência semiótica, e esse movimento seletivo é um trabalho de construção física de que os vários conceitos de 'leitura' não dão conta. A esse fenômeno eu chamo *ergódico*, usando um termo apropriado das palavras gregas *ergon* e *hodos*, significando 'trabalho' e 'caminho'. (AARSETH, 1997, p.1, tradução nossa)

Novamente, nos encontramos próximos da descrição de uma interação explícita, como diziam Salen e Zimmerman. Uma interação que tem lugar marcadamente externo ao pensamento (mas que não o nega). Na visão de Aarseth, contudo, o estudo do cibertexto opõe-se à narrativa na sua concepção tradicional - mas ele avisa que, embora a crítica literária possa por outras razões excluir os textos interativos de seu âmbito, há de fato sobreposições que poderiam mesmo ajudar a compreender as formas como vimos pensando em narrativas até agora:

O estudo dos cibertextos revela a negligência das metáforas espaço-dinâmicas da teoria narrativa, porque a literatura ergódica encarna nestes modelos de um jeito que narrativas lineares de texto não fazem. (...) O leitor do cibertexto é um jogador, um apostador; o cibertexto é um mundo de jogo ou jogo de mundo; é possível explorar, perder-se, e descobrir caminhos secretos nestes textos, não metaforicamente, mas pelas estruturas topológicas do maquinário textual. (AARSETH, 1997, p. 4, tradução nossa)

Para Aarseth, isto põe jogos e narrativas em oposição, mas enquanto não os equivale, também não os separa totalmente. De fato, não se pode separá-los completamente porque narrativas e jogos virão a se cruzar novamente nos procedimentos de representação e imitação, dos quais falaremos mais à frente. Mas se o ergódico de Aarseth nos interessa porque enfatiza a ação do interator, a ampliação de sua categoria para além das narrativas (não só porque ele entende que narrativas são narrativas no seu sentido clássico, mas porque muitos de seus exemplos não são textos narrativos mas outros tipos de comunicação) nos retorna

para a questão da delimitação política de uma área, que no momento não nos cabe reproduzir. A exclusão da narrativa dos textos ergódicos, assim como a exclusão dos jogos das ficções interativas, depende mais de uma definição restritiva do que dos textos e dos assuntos em si<sup>15</sup>. Mais ainda, é nos choques entre as áreas onde cremos poder observar uma perspectiva comunicacional para o estudo deste tipo de relação textual de hibridação e tensões internas.

Vejamos: acontece que os jogos eletrônicos, como dissemos, também possuem em seu cerne uma dúvida em relação à sua ontologia. A dúvida ganha a forma do embate entre ludologia e narratologia: o estudo dos jogos deveria se ater a uma espécie de singularidade destes em relação às narrativas, enquanto o estudo das narrativas deveria ser contido às narrativas tradicionais. Assim, seria garantida a validade epistemológica do estudo dos jogos e ao mesmo tempo se evitaria a chamada "colonização" por teorias já alhures consagradas. Desgastada e largamente superada esta dicotomia (FRASCA, 2003, 20010a), ela retorna na forma dos embates mais recentes entre o proceduralismo e as teorias do "*fun*" ou "*play*"<sup>16</sup> (KOSTER, 2010; SICART, 2012). Estes embates, veremos, também produzem interessantes percepções sobre as relações entre a narrativa e a interatividade e sobre as relações entre interatores e sistema narrativo que nos serão úteis para pensar a narrativa interativa como *comunicação*.

Como não propomos, em absoluto, redefinir o conceito de jogos ou de narrativas, passemos então a observar no que os conceitos sobre o lúdico podem informar nossa discussão sobre narrativas interativas. Veremos, sobretudo, como as tensões internas que estamos vendo formar dentro de nosso objeto-oxímoro podem se organizar dentro de um sistema de comunicação que dê conta dos aspectos híbridos e heterogêneos de nosso objeto. Observemos, para isso, o retorno da metáfora do espaço não mais como metáfora do texto narrativo, mas como espaço *de jogo*.

---

<sup>15</sup> O próprio Aarseth participa, em 2011, das discussões do seminário Worlds, Stories and Games, realizado na IT University of Copenhagen, palestrando sobre ludo-narratologia. Disponível em <[http://game.itu.dk/index.php/Worlds,\\_Stories,\\_And\\_Games](http://game.itu.dk/index.php/Worlds,_Stories,_And_Games)> Acesso em 20.05.2011.

<sup>16</sup> Optamos por preservar os termos originais "fun" e "play", por conterem, em especial o último, a ambigüidade do sentido entre "jogar" e "brincar".

## 2.1 O CÍRCULO MÁGICO E O ESPAÇO DO JOGO

O jogo poderá definir as suas formas enquanto visto como atividade, absorvente, incerta, tendo ligações não só com a fantasmática, mas também com o real, vivida como fictícia e, no entanto, submetida a regras. (LYRA, 1999, p. 36)

Um jogo não é, por assim dizer, apenas um texto. É também uma atividade, circunscrita em um espaço e tempo que ao mesmo tempo em que a separam do fluxo contínuo da vida cotidiana, preenchem de sentido as ações dentro do sistema. Johan Huizinga (1955) elabora uma teoria do lúdico que indica o jogo ou o jogar como uma atividade livre e isolada da vida real ou "séria" (o que não impede, logicamente, que a ela se dediquem os jogadores como se da maior gravidade fossem as situações de jogo).

Segundo ele, o jogo se circunscreve em um espaço e tempo particulares, dando aos jogadores a condição de fantasia (e uma certa segurança simbólica) necessária para dar sentido às ações improdutivas do jogo.

Resumindo as características formais do jogo, podemos chamá-lo de uma atividade livre posicionada bastante conscientemente fora da vida 'ordinária' como sendo 'não-séria' mas ao mesmo tempo absorvendo intensamente o jogador. É uma atividade conectada com nenhum interesse material, e nenhum lucro pode ser obtido por ela. Ela procede dentro de seus próprios limites de tempo e espaço de acordo com regras fixas e de forma ordenada. Ela promove a formação de grupos sociais e tende a se cercar de segredos e a demarcar a diferença do mundo comum por disfarces ou outras formas. (HUIZINGA, 1971, loc. 287, tradução nossa)

À membrana simbólica que separa o jogo e vida real Huizinga dá o nome de "círculo mágico", termo largamente adotado pela teoria dos jogos eletrônicos e operativo também na metáfora do espaço de jogo que Bernadete Lyra (1999) usa para falar do terreno do *entre* (entre o filme e o espectador). Dentro desse círculo, os jogos se constroem como experiência e como sentido, entre a limitação imposta pela separação e a liberdade alcançada pelo afastamento da realidade. Veremos no item 3.5 que esta membrana, no entanto, não é uma muralha armada: sua dissolução, assim como os jogos de forças que dentro dela operam, vão ser assunto para as observações que faremos lá adiante.

Roger Caillois, de fato, aponta para a coexistência entre limites e liberdade no âmbito das várias acepções da palavra "jogo", como ordem, como balanço (no jogo de uma engrenagem) e como conjunto. Jogo é abertura, é fechamento, é agrupamento, é individualidade, é contração ordenadora e caos.

Globalmente, estes diferentes sentidos implicam noções de totalidade, regra e liberdade. Um deles associa a existência de limites à faculdade de inventar dentro desses limites. Um outro inicia-se entre os recursos herdados da sorte e a arte de alcançar a vitória, socorrendo-se apenas dos recursos íntimos, inalienáveis, que dependem exclusivamente do zelo e da obstinação individual. Um terceiro opõe o cálculo ao risco. Um outro ainda convida a conceber leis imperiosas e simultaneamente sem outra sanção para além da sua própria destruição, ou preconiza a conveniência em manter alguma lacuna ou disponibilidade no seio da mais rigorosa das economias. (CAILLOIS, 1990, p. 12-13)

Da totalidade, regra e liberdade em um sentido de expansão e retração simultâneos à completude, auto-regulação e transformação: se retornamos à ficção como categoria de representação e à narrativa como estrutura, veremos que jogar (*jouer, play*) também é representar, e nesse sentido a narrativa não é um jogo enquanto objeto, mas uma membrana que cerca internamente uma prisão e um abismo de escolhas e possibilidades. O jogo encerra em si um movimento de ilusão, de fazer de conta, de fazer crer e fazer-se crer:

Qualquer jogo supõe a aceitação temporária ou se uma ilusão (ainda que esta palavra signifique apenas entrada em jogo: *in-lusio*), ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional e, sob alguns aspectos, imaginário. O jogo pode consistir, não na realização de uma atividade ou na assumpção de um destino num lugar fictício, mas sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respectivo comportamento. Encontramo-nos, então, perante uma variada série de manifestações que têm como característica comum a de se basearem no facto de o sujeito jogar a crer, a fazer crer a si próprio ou a fazer crer aos outros que é outra pessoa. (CAILLOIS, 1990, p. 39)

Ao se pôr em jogo, então, o jogador cria a membrana da ilusão ficcional e é (re)criado por ela. "O prazer é de ser um outro ou de se fazer passar por um outro" (CAILLOIS, 1990, p. 41), não para enganá-lo, mas puramente pela liberdade segura concedida pelo ambiente de jogo. O círculo mágico, aqui, tem o poder da aceitação do falseamento, da *suspensão da descrença*, da sustentação do mundo paralelo do jogo e de seus agentes. "Shhh!" Que não se rompa o círculo: o estraga-prazeres é aquele que se dedica a apontar o caráter arbitrário das ilusões ou que se recusa a jogar o jogo, como o sujeito que, no cinema, se põe a bradar "Mas vejam! Tudo não

passa de uma encenação!". Ora, não diga, pois é para isso mesmo que aqui viemos: para que todos compartilhem da experiência, é preciso que se mantenha a regra da ilusão - ou pelo menos, se for o caso, que alguém se divirta com a destruição delas (o que não deixa de ser um jogo paralelo, como vamos ver). Então a ficção também implica submissão às regras implícitas do faz-de-conta.

Neste ponto Caillois faz uma distinção importante. Ele separa os jogos em quatro categorias: *agôn* (competição), *alea* (sorte), *ilinx* (vertigem) e *mimicry* (simulacro). Detalharemos estas categorias algumas páginas adiante. Agora, vamos começar falando daquela que nos parece imediatamente relevante: a *mimicry* e seu caráter de ficcionalização. O que nos parece logo um tanto estranho é que Caillois faz uma afirmação que diz que jogos são *ou* regrados *ou* ficcionalizados. Acho que já vimos esta oposição antes, não? Novamente, o tema da tensão interna do oxímoro da narrativa interativa dá as caras. Sigamos.

Assim, a *mimicry* não comportaria a idéia de regra, sendo uma atividade improvisada e livre. Mas se jogos são atividades regradas, e a *mimicry* é um tipo de jogo, como isto pode ser? É aí que Caillois deixa transparecer o que seria a única, geral e fundamental regra da representação: a própria sustentação da ilusão.

A *mimicry* é invenção incessante. A regra do jogo é uma só: para o actor consiste em fascinar o espectador, evitando que um erro o conduza à recusa da ilusão; para o espectador consiste em prestar-se à ilusão sem recusar *a priori* o cenário, a máscara e o artifício em que o convidam a acreditar, durante um dado tempo, como um real mais real do que o real. (CAILLOIS, 1990, p. 43)

De fato, nas encenações, a regra aparece como aquilo que sustenta a ilusão, mas também como o que dá sentido às ações e permite que os jogadores de um simulacro negociem suas posições sob uma economia comum: no faz-de-conta, a criança diz ser um puma, e pumas não se sentam à mesa com os adultos. Exceto quando estão com muita fome, quando então os pumas não apenas comem, como falam que estão com fome. Um lembrete: o fato de existirem regras não quer dizer que elas não são negociáveis, especialmente se o "presidente" do jogo for uma criança de 4 anos. Agora, com sua licença, caro leitor, gostaria de anunciar que eu, autora deste texto, estou me nomeando como presidente.

Sim, pois para além da anedota da criança-puma, o peso e a gravidade da constatação de que as regras sustentam a ilusão (e a ilusão dá força às regras) nos relembram das engrenagens sociais que também funcionam sobre as roldanas bem sincronizadas de pequenos jogos de encenação e sentido aos quais não damos, por certo, a devida atenção consciente. Falamos aqui de encenações corriqueiras, como as que identificam cargos e funções através de insígnias e uniformes, até as encenações ritualísticas, que criam transformações através da realização de ações pré-determinadas por regras sociais. Mas enquanto Caillois fala da máscara e do ritual em sociedades não-civilizadas, falamos aqui dos rituais tradicionais das sociedades urbanas civilizadas que talvez sequer imaginem que, todos os dias, jogam um jogo.

Por exemplo, quando na cerimônia de graduação os presentes se levantam e o personagem central, portando um objeto pomposo às mãos, o eleva e profere "outorgo-lhe o grau", que tipo de transformação da natureza do formando se opera? Nenhuma, de fato, mas é através da série de ações ritualísticas - levantar-se, proferir as palavras, efetuar a leitura de uma sequência de frases, desenhar na folha de papel os traços que chamamos de assinatura, apertar as mãos - que se opera no âmbito dos significados a transformação representada pela versão adulta (e séria) da *mimicry* em questão.

Falaremos a respeito da função das palavras como ações mais à frente, dando-a o nome de *performativos*, mas por ora mantemos em mente que entre o *fazer crer* e o *fazer* no sentido de realizar indubitavelmente uma ação real há a fina linha das convenções sociais. Como uma última provocação ao pensamento, ainda, pensemos também nas tensões provocadas pelo potencial abalador da trapaça e da mentira no jogo social: que tal se a noiva, no momento em que diz "aceito", cruza os dedos por trás das costas, reconhecendo a encenação e a arbitrariedade dos gestos e das palavras (ou quem sabe, reconhecendo o valor simbólico de cruzar os dedos como invalidação de uma afirmação oral)? Que valor tem a encenação quando as regras são ostensivamente desrespeitadas?

Voltemos aos jogos menos sérios. "Em si mesma a regra cria uma ficção", diz Caillois (1990, p. 28), negando a coexistência entre regras e ficção porque para



Caillois, o "como se" cumpre a mesma função que as regras do jogo. Mas para Juul, as duas separações (a da regra e a da ficção) podem ser concomitantes:

Enquanto sua conclusão é incorreta, Caillois aponta de fato para uma interessante similaridade entre as regras e a ficção em que as duas contêm um elemento de separação do resto do mundo. As regras separam o jogo do resto do mundo ao delimitar uma área onde as regras se aplicam; a ficção projeta um mundo diferente do mundo real. O espaço de um jogo é *parte* do mundo em que ele é jogado, mas o espaço da ficção é *fora* do mundo em que ela é criada. (JUUL, 2005, loc. 1511, tradução nossa)

Vamos concordar com Juul nesta questão: tanto regras quanto ficção (que pode até ser um tipo de regra) estabelecem um espaço de sentido. Para nós, o mais interessante ainda é que as narrativas interativas poderão ser um espaço de jogo por regras e um espaço de ficção ao mesmo tempo, estando assim dentro e fora do mundo e por sua vez, estabelecendo com o interator este mesmo movimento de entrar e sair do círculo.

Nos jogos, Juul subordina a ficção às regras: lá, é possível falar de regras sem falar da ficção, mas o contrário não se realiza. Além disso, a camada ficcional de um jogo seria projetada por meio de elementos *estéticos* (imagens, sons, texto), *contextuais* (informações paratextuais, propagandas, manuais, etc) e também por meio das *regras*, ou seja, a ficção como produto do sistema de interação. Vamos pensar então sobre as formas com que um interator potencialmente interage com estas informações, ou que tipo de relações um jogador estabelece com um sistema de jogo.

Dessa forma, poderemos vislumbrar um pouco mais não apenas do sistema em si, mas do *jogar* e de suas formas: as diferentes modalidades de jogo, o conflito entre regras e usuário, e algo sobre o prazer do contato entre o humano interator e o *design* do sistema.

### 2.1.1 Jogos e Jogos: o lugar do jogar

O objetivo do jogo define seu ponto final: uma vez que é alcançado, o jogo termina. Nesse sentido, o objetivo do jogo é a morte do jogar, a marca do fim, profetizando o momento em que o círculo mágico desaparecerá. Há uma curiosa qualidade poética na luta dos jogadores enquanto eles percorrem o sistema de um jogo, jogando por nenhum fim mas o provido pelo jogo em si, mesmo que sua alegre busca deste fim signifique a morte de seu prazer. Até que, claro, o próximo jogo comece. (SALEN, ZIMMERMAN, 2003, loc. 4091, tradução nossa)

Conforme prenunciamos acima, Caillois separa os jogos em quatro categorias: *agôn*, *alea*, *ilinx* e *mimicry*. Estas categorias estão sujeitas a duas forças opostas: *paidia*, uma força de destruição e expansão, liberdade e algazarra, e *ludus*, uma força de coesão e deliberada ordenação.

Na primeira ponta do espectro, a *paidia* é, mesmo nos jogos mais complexos e regrados, a "liberdade primeira" (CAILLOIS, 1990, p. 47):

Ela intervém em toda a animada exuberância que traduza uma agitação imediata e desordenada, uma recreação espontânea e repousante, habitualmente excessiva, cujo caráter improvisado e desregrado permanece como sua essencial, para não dizer única, razão de ser. (CAILLOIS, 1990, p. 48)

E é esta liberdade primeira que ameaça, a todo tempo, romper com a frágil sustentação do círculo mágico, despedaçando a ilusão do jogo; a *paidia* é o dedo que belisca a ferida, é mexer onde não se deve, é experimentar o limite. Por outro lado, *ludus* controla a *paidia*, dando-lhe forma e sentido. É o prazer na regra, pela regra:

[O *ludus*] Dá azo a um treino e conduz normalmente à conquista de uma determinada habilidade, à aquisição de um saber prático relativo ao manejo deste ou daquele aparelho ou à aptidão para a descoberta de uma resposta satisfatória a problemas de ordem estritamente convencional. (CAILLOIS, 1990, p. 50)

Destruição e liberdade, de um lado, ordem e sentido, de outro. Sobre esta linha de tensão Caillois estende suas quatro rubricas fundamentais para os jogos, não como uma sucessão, mas como quatro categorias que, cada uma a seu modo, são afetadas pelas tensões entre *paidia* e *ludus*.

A primeira delas, *agôn*, diz respeito à competição e também à artificialidade com que se equiparam as chances de competidores e à delimitação de conseqüências para as ações de jogo. *Agôn* forma a imagem do jogo como embate e do jogador como o sujeito que conhece as regras e sabe jogar a partir delas: o mérito na vitória é somente seu, por sua astúcia, esperteza, força e habilidade. Ao seu máximo, *agôn* e *ludus* juntos formam as competições desportivas, no que têm de mais arbitrário e organizado.

Há todo um grupo de jogos que aparece sob a forma de competição, ou seja, como um combate em que a igualdade de oportunidades é criada artificialmente para que os adversários se defrontem em condições ideais, susceptíveis de dar valor preciso e incontestável ao triunfo do vencedor. Trata-se sempre de uma rivalidade que se baseia numa única qualidade (rapidez, resistência, vigor, memória, habilidade, engenho, etc.), exercendo-se em limites definidos e sem nenhum auxiliar exterior, de tal forma que o vencedor apareça como sendo o melhor, numa determinada categoria de proezas. (CAILLOIS, 1990, p. 33)

Em oposição ao controle e à habilidade invocadas pela noção de *agôn*, a *alea* representa o acaso, os sabores da sorte e do azar, a chance contida no lançar de dados, no sorteio e na loteria. E se no *agôn* as oportunidades são artificialmente igualadas para que os jogadores joguem em pé de igualdade (como lutadores de boxe que não competem em categorias de pesos diferentes), na *alea* as chances de todos, fortes e fracos, espertos ou desinformados, são rigorosamente iguais. Para ganhar um sorteio, não conto com nenhuma habilidade particular, mas conto com algo muito maior: o agraciamento pelo destino.

A *alea* assinala e revela a benevolência do destino. O jogador, face a ele, é inteiramente passivo, não faz uso das suas qualidades e disposições, dos seus recursos de habilidade, de força e de inteligência. Limita-se a aguardar, expectante e receoso, as imposições da sorte. (CAILLOIS, 1990, p. 37)

Sobre *mimicry* já falamos: trata-se do simulacro, das máscaras, do faz-de-conta, que em si mesmos já são um jogo. Sobre isto, resta dizer que Caillois alerta para os riscos de que a simulação ultrapasse os limites do jogo, que o ritual do jogo não se transforme em ação por si só, sem que se precise do círculo e a ele extrapole:

Tudo o que é, naturalmente, mistério ou simulacro está próximo do jogo. Mas é também preciso que a componente de ficção e de divertimento prevaleça, isto é, que o mistério não seja venerado e que o simulacro não seja início ou sinal de metamorfose ou possessão. (CAILLOIS, 1990, p. 24)

Finalmente, a última categoria descrita por Caillois chama-se *ilinx*, e denota a categoria de jogos em que a vertigem e o ímpeto destruidor estão absolutamente presentes: do simples prazer da tontura ao medo compulsivamente buscado, experienciado e repetido nos brinquedos de parques de diversão. A entropia máxima na combinação de *ilinx* e *paidia* está nas piruetas da criança (ou do adulto) que se põe a girar, girar, girar, apenas para sentir o deslocamento horripilante e prazeroso da vertigem.

Um último tipo de jogos associa aqueles que assentam na busca da vertigem e que consistem numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico. Em todos os casos, trata-se de atingir uma espécie de espasmo, de transe ou de estonteamento que desvanece a realidade com uma imensa brusquidão. (CAILLOIS, 1990, p. 43)

Caillois opõe, em seu discurso, *agôn* e *alea* (habilidade e sorte), *ilinx* e *mimicry* (destruição e faz-de-conta). Como consequência, podemos enxergar semelhanças também entre *mimicry* e *agôn* (como formas de construção, separação e regramento), *ilinx* e *alea* (como caos e destruição). As primeiras, forças de contração, em seguida, forças de expansão. Mas é na *paidia* e no *ludus* que esta tensão se evidencia: onde quer que a apliquemos, veremos o movimento entre de dispersão descontrolada e a contração do regramento.

Temos aí um caráter de habilidade, sorte, representação, e destruição, modulados por seu maior ou menor caráter de regra ou turbulência. Vejamos agora como estas mesmas questões reaparecem na definição mais moderna de Jesper Juul para o que chama de modelo clássico de jogo:

Um jogo é um sistema baseado em regras com um resultado variável e quantificável, onde diferentes resultados recebem diferentes valores, o jogador exerce esforço para influenciar o resultado, o jogador se sente emocionalmente conectado ao resultado, e as consequências da atividade são negociáveis. (JUUL, 2005, loc. 400, tradução nossa)

Tornamos a ver, nesta definição, as questões de *habilidade* (o jogador exerce ou deposita esforço para influenciar o resultado), de *separação* (as conseqüências da atividade são negociáveis, ou seja, não há, por definição, conseqüências reais fora do jogo), *regras* (como base do sistema e como valoração dos resultados) e *engajamento psicológico* (o jogador, por conseqüência da relação entre habilidade e valor de resultado, sente-se emocionalmente conectado ao objetivo).

Na forma posta por Juul, podemos vislumbrar um complexo que envolve um sistema particular de regras (como fundação do jogo), um usuário em contato com essas regras (e que ao mesmo tempo se submete a elas e as desafia) e formas simbólicas de representação (a comunicação, por assim dizer, entre o sistema e o usuário).

O pivô desta definição encontra-se na ênfase, por um lado, no sistema de regras, que é também o que explica, segundo ele, a facilidade com que se transporta certos tipos de jogo ao meio eletrônico na forma de algoritmo. As regras um certo tipo de controle estrutural: definem ações permitidas ou não, assim como a resposta do sistema às ações do jogador. Juul define esse sistema como uma "*state machine*" (máquina de estados), que responde ao jogador um estado particular de acordo com a derivação da ação realizada a partir da regra. As diferentes possibilidades de percurso de acordo com as regras formam uma árvore de percursos ("*branching tree*"), na qual alguns caminhos (positivos) são mais difíceis de atingir do que outros (negativos), requerendo-se portanto o esforço do jogador para superar desafios, adquirindo e desenvolvendo habilidades (JUUL, 2005, loc. 603). Por outro lado, a outra metade do modelo de Juul é a ficção que, aliada à máquina de estados, comunica e estabelece engajamento com o interator.

Juul destaca ainda duas formas principais para a estruturação de um sistema de regras: o primeiro, um sistema de progressão, em que sucessivos estágios ordenados devem ser cumpridos em direção a um final específico; o segundo, um modelo de emergência em que a *rejogabilidade* e a complexidade da experiência são resultado de um sistema muito simples de regras.

Jogos de emergência são a forma historicamente dominante de jogos. Jogos de progressão são uma forma historicamente nova de jogo em que o designer explicitamente determina as possíveis formas com que o jogo pode progredir. Regras em jogos de emergência apresentam um paradoxo contido na sentença *fácil de aprender mas difícil de dominar*. Esta é uma

descrição comum de um tipo de jogo com regras nominalmente simples que no entanto requer imensas quantidades de esforço para se ganhar proficiência em jogá-lo. O paradoxo aparente aqui é que a simplicidade das regras de um jogo pode levar a uma forma de jogar muito complexa. (JUUL, 2005, loc. 614, tradução nossa)

Esta distinção entre um modelo de progressão e um modelo de emergência ecoa no que Rafael Dubiela e André Battaiola (2007) descrevem como narrativa embutida e narrativa emergente nos jogos eletrônicos. Enquanto a primeira seria a narrativa que se inscreve ordenadamente em objetos e espaços pré-definidos, narrada através de *cutscenes* ou mesmo por *voice-over*, a segunda seria a narrativa que se produz através do encontro entre usuário e sistema, menos controlada, mais improvisacional e particular a cada experiência de jogo. Ou seja: uma seria mais aliada ao controle narrativo (dentro do jogo); a outra, mais propensa à influência da abertura da interação. Ambas são, no entanto, tratadas como formas narrativas (uma mais aberta e uma mais fechada) e como formas interativas (uma mais regrada e outra mais livre).

Com efeito, boa parte dos jogos concebidos no que se chama de estrutura de progressão em muito se parece com narrativas no seu sentido tradicional. Nesses jogos, a ordem dos eventos é caráter fundamental, ou seja, não se pode ir adiante sem que a estrutura o permita, caso contrário, o sentido não se completa da forma como foi pretendido e programado por uma instância autoral. Há uma rigorosa lógica interna que determina quando e onde as coisas acontecem; cabe ao jogador seguir os passos e enfrentar os desafios da forma como lhe é proposto, descobrindo aos poucos a estrutura em direção a um final que, com frequência, é único. Assim, as possibilidades de interação no sentido mútuo são de fato poucas, estando o jogador constrangido pela seqüência causal de fases e percursos.

Mas reiteramos que isso não quer dizer que um jogo de sistema de progressão não efetue um tipo de interação explícita com o jogador, e que este não se engaje no sistema; com efeito, veremos no capítulo 3 que a redução de opções, no fechamento do círculo, pode ser parte de um efeito de interação que muito depende da construção narrativa e que por meio da relação narrativa/sistema de interação em progressão se operam algumas das tensões elementares para a narrativa interativa.

Do outro lado do ringue, por oposição ao modelo de progressão, a nova promessa recebe o nome de simulação, gênero de estrutura em forma emergente, também chamada de modelo "sandbox" (caixa de areia)<sup>17</sup>, na qual o jogador/interator pode decidir caminhos e ações sem que haja uma ordenação pré-definida. Um representante célebre desta categoria seria o jogo de simulação *The Sims*, que abordaremos mais detalhadamente no capítulo 3 para pensar a simulação como modelo para a narrativa interativa e as relações entre o sistema emergente e a noção de narrativa através do entrar em jogo do jogador.

Tanto em um quanto em outro sistema, por progressão ou emergência, no entanto, o elemento fundante continua a ser a regra e sua relação com o comportamento do interator/jogador: permite-se maior liberdade em detrimento do controle estrito da experiência, ou se restringe a ação em prol da ordem. No centro dessa figura, as instâncias autorais da narrativa e da programação fundem-se em um só: desenhar a interação e desenhar a narrativa são parte do desenho do sistema geral, composto tanto por números e dados do modelo computacional quanto dos signos que tecem as redes de sentido na narrativa.

Se para Juul as regras têm um papel fundamental na estrutura conceitual dos jogos (sempre em relação de troca com a ficção, em nosso caso particular), na análise de Ian Bogost (2006) elas desempenham um papel ainda mais evidente. Mas em vez de gerar uma proposição técnica dos jogos, a proposta de Bogost toma a forma de estrutura crítica, análise cultural e estética dos jogos *a partir* das regras. Bogost dá ao elemento articulador de sua reflexão o nome de "*unit operations*" (que traduziremos como "unidades operativas"):

Unidades operativas são modos de produção de sentido que privilegiam ações discretas e desconectadas em detrimento de sistemas deterministas e progressivos. É um termo largamente amalgamado de diversas áreas, incluindo tecnologia de softwares, física, e cibernética, mas poderia estar igualmente em casa no mundo da teoria literária. Eu defendo que unidades operativas representam um movimento para longe das *operações sistêmicas*, embora nenhuma dessas estratégias esteja permanentemente desligada da outra. (BOGOST, 2006, loc. 113, tradução nossa)

---

<sup>17</sup> Os termos *simulador* e *sandbox* se aproximam conceitualmente na forma de sistemas de emergência; no entanto tratam-se de tipos de produtos diferentes. Em poucas palavras, simuladores tratam da reprodução de uma experiência através de um modelo computacional, enquanto jogos *sandbox* proporcionam experiências de exploração abertas de ambientes-modelo.

Bogost vai beber na fonte do estruturalismo, amalgamando, de fato, tanto teorias lingüísticas e literárias como "A Morfologia do Conto Maravilhoso" de Vladimir Propp (2010), até a cibernética e os autômatos celulares de Stephen Wolfram. Na teoria crítica dos jogos, Bogost capitaneia a linha do proceduralismo, representando a defesa, acima de tudo, da visão dos jogos como a articulação de unidades de programação que, uma vez postas em ação, geram um todo complexo. Hoje, o proceduralismo é talvez o maior herdeiro da breve tradição ludológica e também é uma forma bastante útil de contornar os problemas da discussão prescritiva entre jogos vistos como sistemas de regras e jogos vistos como formas de comunicação ou narrativas.

A querela entre ludólogos e narratólogos, de fato, tende a ser lida correntemente como um problema de falta de comunicação, como comentamos brevemente acima. Como falávamos, ludólogos previamente ferrenhos passam a expressar sua compreensão da dimensão narrativa ou ficcional dos jogos, enquanto a linha puramente narratológica se esmaece enquanto teoria porque passamos a compreender que não basta aplicar a narratologia aos jogos sem que se considere suas particularidades como sistemas de interação. Mas o estudo das narrativas nos jogos ganha força também enquanto prática, ecoando nas reclamações por jogos culturalmente mais densos que possam ajudar a consolidar o estatuto artístico e proclamar a maturidade da área.

Para Bogost, então, o centro da operação comunicacional dos jogos está nas regras e em como elas expressam os desejos e ideias dos autores ao moldar o comportamento do jogador. O tipo de sistema que Bogost privilegia é, logicamente, o sistema de emergência ou a simulação (no sentido do jogo-simulador, mas vamos deixar que os sentidos da simulação como *mimicry* invadam esta palavra por um momento). Ele aponta que, na simulação, perceber o que o jogo exclui pode ser mais importante do que perceber aquilo que o jogo inclui: a simulação é sempre uma redução do original.

Como forma de conciliar o caráter configurativo dos jogos (versus o caráter interpretativo das narrativas), Bogost propõe que a teoria crítica dos jogos lide com o efeito da "febre da simulação". Emprestando do *mal d'archive* de Derrida, ele pensa



na febre da simulação como a diferença entre aquilo que é simulado e as regras da simulação.

Derrida aponta que a única forma de preservar o trabalho em um arquivo é expor o trabalho à sua possível destruição (...) Escolher o que incluir e o que excluir não é um processo imparcial. Lidar com a febre da simulação significa aprender como expressar o que as simulações escolhem incluir e o que excluir. (BOGOST, 2006, loc. 1432, tradução nossa)

Mas apesar de apontar a subjetividade como preenchimento para as falhas inerentes à simulação, a leitura proceduralista de Bogost encontra um questionamento no que privilegia excessivamente a ordem "primeiro as regras, depois o interator". A ênfase nas regras e o pouco espaço destinado ao encontro dessas regras com o jogador são tidos por Miguel Sicart (2012) como uma falha conceitual que desloca todo o poder de sentido do jogo ao *design* e pouco ao *jogar* em si:

O proceduralismo está interessado nas formas com que argumentos são imbricados nas regras de um jogo, e como as regras são expressas, comunicadas para, e entendidas por um jogador. Pelas regras da simulação, os jogos apresentam valores embutidos, e é a apropriação do jogador e o seu entendimento daquele modelo que fazem com que um jogo tenha sentido. (...) Proceduralistas afirmam que os jogadores, ao reconstruir o sentido embutido nas regras, são *persuadidos* por virtude da natureza procedural dos jogos. (SICART, 2012, tradução nossa)

Então a ideia da febre da simulação é vista por Sicart como uma forma de poder do jogo em relação ao jogador: o sentido está no sistema de regras, e é pela submissão e reflexão a respeito das regras que o interator pode compreender a "mensagem" do jogo.

Mas o termo "mensagem" tem aqui dois sentidos. Em primeira instância, Bogost fala da febre da simulação como a forma com que o interator completa de sentido aquilo que falta à simulação em si: como uma redução da vida, complexa e contínua, a simulação determina unidades básicas de codificação (condicionada a partir da visão parcial e subjetiva do codificador). A partir destas unidades, o jogador ou interator seria capaz de, subjetivamente também, recompôr o sentido de totalidade daquilo que é simulado. Ou seja, Bogost chega a demarcar a redução da simulação enquanto modelo, mas no momento de recompô-la, Sicart aponta que a ênfase recai muito mais no sistema do que no usuário:

Em essência, a retórica procedural argumenta que é na propriedade formal das regras que o sentido de um jogo pode ser encontrado. E o que os jogadores fazem é ativamente completar o sentido sugerido e guiado pelas regras. Para os proceduralistas, que são afinal uma classe de formalistas, o jogo é a regra, tanto em termos de sua definição ontológica (o *o que* em o que é um jogo), quanto em sua função como um objeto que cria sentido nos contextos em que usuários específicos os *usam*. (SICART, 2012, tradução nossa)

A contraproposta de Sicart não descarta a natureza regrada dos jogos, nem ignora a submissão às regras como parte do processo de envolvimento com o jogo pelo jogador. Para isso, ele convoca um retorno à visão mítica do jogo como em Huizinga (e, por tabela, em Caillois): o jogo como atividade humana, composta de ordem e caos, de submissão e destruição, de habilidade e sorte. A este processo Sicart denomina "*instrumental play*" (jogar instrumental<sup>18</sup>).

Esse entendimento do jogar contradiz a perspectiva centrada no designer dos proceduralistas, muito focada em regras e sistemas e seus significados. O jogar, para ser produtivo, deve ser uma atividade livre, flexível, e negociada, emoldurada pelas regras mas não determinada por elas. O significado de um jogo, sua essência, não é determinada pelas regras, mas pela forma como os jogadores se engajam com essas regras, pela forma como os jogadores *jogam*. O *significado* dos jogos, então, é jogado, e não gerado proceduralmente. (SICART, 2012, tradução nossa)

O que falta à proposta proceduralista, portanto, é não apenas considerar as formas com que o design de regras pode condicionar o interator, mas como o interator pode, em si, também agir a partir e sobre o sistema de regras. Emprestando de Flüsser (2000), se a máquina tem uma ideologia inscrita, cabe ao *operador* ser mais do que um *funcionário* dela - e para isso, é preciso que enxergue dentro da caixa-preta. Assim, o jogador jogaria o jogo - e não o contrário.

De que forma um jogador se apropria do jogo para criar seus próprios sentidos? Não estamos falando aqui simplesmente de *machinimas*<sup>19</sup> ou da customização e *hacking* de jogos, exploração de *glitches* e outros tipos de defeito de programação, ou mesmo da ação sobre o código em versões não autorizadas (embora estas sejam algumas das formas culturais com que o indivíduo se sobrepõe

---

<sup>18</sup> Decidimos pela tradução como "jogar" e não como "jogo" porque, a nosso ver, trata-se mais do processo de enunciação/recepção, por assim dizer, do jogo, do que do enunciado do jogo em si.

<sup>19</sup> Machinimas são apropriações de jogos para contação de histórias: utiliza-se a mecânica do jogo aliada a um software de captação de imagens para gerar cenas e situações que são utilizadas para contar histórias que não fazem parte oficialmente do jogo, mas que ganham vida própria como criação de fãs e entusiastas.

à estrutura do jogo, sobre as quais falaremos no capítulo 3). Falamos, com efeito, da *negociação* como base do processo de encontro entre interator e sistema; cada um previsto no outro, modificando-se mutuamente, em um jogo que é, no fundo, um jogo de forças.

Muitos jogadores se divertem ao progredir em jogos em direção a objetivos e apreciam as conquistas e outros sistemas de jogar instrumental. Essas sofisticadas ferramentas para engajamento do jogador adotam a necessidade do jogador por orientação ao jogar, pela própria existência do jogo como uma estrutura para a experiência. No entanto, o jogar é muito mais bagunçado do que o simples jogar por objetivos ou conquistas. Recompensas externas somente operam no domínio do jogar instrumental, mas deixam de lado o jogar como negociação, jogar como apropriação, e jogar como expressão. No âmbito proceduralista, os jogadores não se expressam pelo jogar: eles expressam os designers através de suas ações guiadas pelas regras. (SICART, 2012, tradução nossa)

Da forma como propõe a crítica de Sicart, partindo da definição dos jogos como um sistema de regras (1) em conflito com o usuário (2) e entremeado por um sistema de comunicação (3) que vimos emergir acima na leitura da proposta de Juul, voltamos aos jogos como um tipo de texto que se aproxima do texto ergódico de Aarseth: um texto em que a organização da estrutura em si, sua mecânica, é parte inextricável da produção de sentido, e que inclui, como parte de sua constituição, a figura viva do usuário/leitor, inserido não como uma figura metafórica mas como um agente de fato que exerce força ou trabalho no ato de leitura/construção do texto.

O ergódico como um *esforço não-trivial* e o cibertexto como uma máquina de produção de expressões (AARSETH, 1997, p.3) põem em contato novamente as regras e o jogador, respondendo, de certa maneira, à necessidade de conjugação entre o proceduralismo e seu foco nas unidades de programação e o jogo na sua forma mítica, como atividade humana. A idéia de esforço, por sua vez, nos indica um embate enunciativo (a partir de um tipo de enunciado): Aarseth insiste que a diferença ente o texto ergódico e o texto tradicional está no que se está lendo *de*, para além apenas do *que* está sendo lido.

Façamos um retorno, nesse ponto, para observar a forma como Genette descreve a relação espaço-temporal inscrita na narrativa textual, em relação ao tempo de enunciação nas histórias orais e mesmo no cinema (em que o tempo do enunciado é o mesmo da enunciação):

O livro é um pouco mais suportado do que hoje em dia se diz pela famosa *linearidade* do significante linguístico, mais fácil de negar em teoria do que evacuar na realidade. Contudo, não se põe a questão de identificar o estatuto da narrativa escrita (literária ou não) ao da narrativa oral: a sua temporalidade é, de alguma maneira, condicional e instrumental; produzida, como todas as coisas, no tempo, existe no espaço e como espaço, e o tempo necessário para a "consumir" é aquele que é preciso para *percorrer* ou *atravessar*, como uma estrada ou um campo. O texto narrativo, como qualquer outro texto, não tem outra temporalidade senão aquela que toma metonimicamente de empréstimo à sua própria leitura. (GENETTE, 1976, p. 32-33)

Ora, temos aqui aquela noção metafórica do texto como um espaço de que falava Aarseth (e à qual contrapunha o espaço não metafórico do cibertexto), e do leitor como um ente que atravessa este espaço, em um tempo que, se é influenciado pelas estruturas internas da narrativa, é também, ao cabo, um tempo que é da leitura, de seu controle e pertencimento ao âmbito da recepção.

Isso vem a nos lembrar a visão do jogador cercado entre o corredor fechado da progressão e a liberdade espaço-temporal da exploração emergente. Nos lembra também que o percurso tomado pelo leitor participante é claramente um percurso escolhido, uma trilha traçada ao longo de um território maior. Uma trilha que, percorrida, é a trilha que se percorreu, e não as outras, que poderiam ser. Este é um espaço cuja construção temporal também está nas mãos do interator.

Daí o aviso e as instruções de Julio Cortázar que ao mesmo tempo indicam as possíveis formas de leitura do *Jogo da Amarelinha* (2012) e apaziguam a consciência do leitor que opta por uma ou outra forma de leitura. Ah, a "falsa ordem que esconde o caos": no texto que é um sistema de regras, cada escolha sossega e aquece os pés e mãos do leitor/interator (aquecendo também o texto entre os dois, no sentido de McLuhan).

À sua maneira, este livro é muitos livros, mas é, sobretudo, dois livros. O leitor fica convidado a *escolher* uma das seguintes possibilidades:

O primeiro livro deixa-se ler na forma corrente e termina no capítulo 56, ao término do qual aparecem três vistosas estrelinhas que equivalem à palavra *Fim*. Assim, o leitor prescindirá sem remorsos do que virá depois. (...) (CORTÁZAR, 2012, p.5)

Com efeito, Aarseth insiste que há, no cibertexto ou texto ergódico, um elemento de escolha e morte das possibilidades que não está presente senão absolutamente de forma metafórica no texto regular.

(...) quando você lê de um cibertexto, você é constantemente lembrado das estratégias inacessíveis e caminhos não tomados, vozes não ouvidas. Cada decisão fará partes do texto mais, outras menos, acessíveis, e você pode nunca saber os exatos resultados de suas escolhas, quer dizer, exatamente o que você perdeu. Isso é muito diferente das ambiguidades do texto linear. E inacessibilidade, devemos notar, não implica ambiguidade mas, pelo contrário, uma ausência de possibilidade - uma aporia. (AARSETH, 1997, p. 3, tradução nossa)

Quando fala das possibilidades e das escolhas no cibertexto, Aarseth toca nas conseqüências de uma outra metáfora na literatura tradicional. A metáfora do labirinto esconde algumas diferenças para o texto ergódico que têm a ver com as relações entre sistema de regras e interator que vimos discutindo até então. Enquanto a literatura tradicional poderia, a rigor, ser identificada com o que se chama de labirinto unicursal, a mudança no sentido do labirinto operada na Renascença começa a identificar - ou confundir - o modelo clássico do labirinto de um tortuoso mas único caminho com o que seria o labirinto *multicursal*, aquele que possui múltiplos caminhos possíveis (ou seja, em que cada encruzilhada é, de fato, uma escolha decisiva para o sujeito que percorre o labirinto, que altera fundamentalmente a sua experiência particular do labirinto).

A diferença aqui começa a se desenhar entre um observador interessado, mas removido de fato dos destinos da história, que corre sem que ele possa intervir, para um observador tornado interventor: a metáfora do fotógrafo curioso J. B. Jeffries do *Janela Indiscreta* de Hitchcock (1954), preso à janela por onde espia a vida dos vizinhos e que, ao tentar meter-se nos rumos dos acontecimentos à sua volta, termina por não apenas intervir neles, mas por quebrar a segunda perna.

Um leitor, não importa o quão engajado no desenrolar de uma narrativa, é impotente. (...) Ele não pode ter o prazer de influência do jogador: 'Vejam os que acontecem quando eu faço isso'. O prazer do leitor é o prazer do voyeur. Seguro, mas impotente.

O leitor do cibertexto, por outro lado, não está seguro, e dessa forma, podemos argumentar, não é um leitor. O cibertexto põe seu possível leitor em risco: o risco da rejeição. O esforço e energia demandados pelo cibertexto de seu leitor elevam as apostas da interpretação para o nível da intervenção. Tentar conhecer um cibertexto é um investimento de improvisação pessoal que pode resultar em intimidação ou fracasso. As

tensões dentro do cibertexto, ainda que não incompatíveis com aquelas do desejo narrativo, são também algo a mais: uma luta não somente por um vislumbre interpretativo mas também por controle narrativo: 'eu quero que esse texto conte a *minha* história; a história que *não podia ser* sem mim'. Em alguns casos isso é literalmente verdade. Em outros casos, talvez na maioria, o sentido de resultado individual é ilusório, mas de qualquer maneira o aspecto de coerção e manipulação é real. (AARSETH, 1997, p.4, tradução nossa)

Mas o texto ergódico, no nosso cenário metafórico hitchcockiano, é ao mesmo tempo a cadeira de rodas, a janela e a lente telefocal do fotógrafo, e a combinação de Lisa, a namorada, e o telefone: a um mesmo passo prende e seduz o espectador, dando-lhe idéias de tramas que podem estar acontecendo ou vir a acontecer. Põe finalmente às mãos do interator engajado as ferramentas necessárias para causar um ato heróico ou um desastroso estrago. Estão em confronto, novamente, nesse cenário hipotético, a habilidade e a sorte (*agôn* e *alea*) do observador tornado intruso, os riscos da vertigem (*Vertigo*, digo, *ilinx*) na beira do abismo da falha, e os prazeres seguros e intensos do simulacro (*mimicry*) que nos protegem dentro do círculo mágico. Mas além disso, não podemos esquecer que está em jogo também a sordidez ou a generosidade do diretor/gerente do drama que sugere, manipula, proporcionando ao leitor não pura e simplesmente um resultado, mas a *experiência* mediada da escolha e da conseqüência.

Ouvimos tons behavioristas, por certo, no uso dos termos "escolha" e "conseqüência". Com efeito, esta é a sustentação teórica de Salen e Zimmerman quando delineiam os contornos do prazer do jogo, novamente situado *entre* as regras e o sentido das regras como são sentidas pelos jogadores. Os jogos agora têm como componente fundamental sistemas de recompensa e punição, operadores de condicionamento que têm por função dar sentido às ações de jogo e pôr em movimento o jogador, ou seja, criar e modular formas de engajamento/identificação.

Jogos são sistemas de significado. É dentro de seus limites artificiais que recompensas e punições são interpretadas como positivas ou negativas e ganham força para modelar o comportamento do jogador. O condicionamento operante lembra aos designers de jogos que prestem atenção nas formas com que o jogo encoraja ou desencoraja certos comportamentos. Ao criar recompensas e punições, os designers de jogos moldam as ações que jogadores provavelmente irão desenvolver no futuro. (...) O condicionamento operante não apenas afeta os tipos de escolhas que jogadores fazem durante o curso de um jogo, mas também sua motivação geral para continuar jogando. Mais do que apenas moldar bom ou mau comportamento, recompensas e punições moldam o sentido de prazer do jogador e sua experiência geral de jogo. (SALEN, ZIMMERMAN, 2003, loc. 5525, tradução nossa)

Podemos entender os sistemas de recompensa e punição como uma forma de controle do sistema computacional para as ações livres e potencialmente descontroladas do interator. Ou: os sistemas de recompensa e punição repetem, nessa conceitualização, a dualidade *paidia x ludus*.

Como a proverbial cenoura pendurada à frente do cavalo, a recompensa movimentada o interator para a frente, gerando prazer pelo reforço positivo; mas logo atrás o chicote o incentiva a evitar certos comportamentos e continuar o percurso. Assim, evita-se a aporia e o desvio ao mesmo tempo. No entanto, é importante ressaltar que a relação entre recompensa/punição e interator vai mais fundo do que a direta constrição da ação do jogador. Dizê-lo seria manter-nos naquela visão desequilibrada do jogo de poder entre interator e texto procedural.

É no balanço entre os estímulos do texto e as ações do jogador, entre a escolha e a consequência, que Salen e Zimmerman encontram o sentido de fluxo emprestado de Mihaly Csikszentmihalyi: "(...) a sensação de estar em controle de nossas ações, mestres de nosso próprio destino " (SALEN, ZIMMERMAN, 2003, loc. 5326, tradução nossa). E a ideia de fluxo, por sua vez, repete alguns dos pontos que já identificamos na ontologia dos jogos: do desafio e habilidade, do objetivo e do feedback ou resposta do sistema, do controle e da ação do interator. Por fim, nos fala também da fusão entre ação e percepção, e da perda da auto-consciência do jogador enquanto entidade separada do texto.

No fluxo, o sentido de individualidade do participante se torna submisso ao todo maior da experiência. 'Quando uma pessoa investe toda sua energia psíquica em uma interação... ela em efeito se torna parte de um sistema de ação maior do que o indivíduo era anteriormente. Esse sistema toma sua forma das regras da atividade; sua energia vem da atenção da pessoa.' O fato de que Csikszentmihalyi enfatiza a qualidade sistêmica da conexão de um participante com a atividade de fluxo é reminescente da natureza baseada em sistemas dos jogos. Quando consideramos o jogo como um sistema experimental, o jogador é um componente desse sistema - uma formulação ecoada por Csikszentmihalyi. (SALEN, ZIMMERMAN, 2003, loc. 5350, tradução nossa).

Segundo Salen e Zimmerman, o estado de fluxo aparece, assim, como um estado especial de recepção/interação. Em termos Flusserianos, a identidade entre jogador e estrutura cria-nos a imagem de um complexo texto-interator, como o operador da câmera que se funde ao aparato e que dialoga com a ideologia nele inscrita através da ideia de caixa-preta (FLÜSSER, 2000). Nesse sistema texto-interator, partes do sentido se constroem pela definição ordenadora do programa (controle do texto), e outras partes emergem da postura ativa (ação) do interator.

O resultado é um sistema de experiência dentro e fora do pensamento. Um círculo metafórico circula a narrativa e seus sentidos; um círculo de ação põe interator e texto em jogo. Entre os dois círculos, o trânsito semiótico passa por fluxos simultâneos de ação e simulação (no sentido do simulacro e da operação computacional de que falávamos acima). A operação do interator na narrativa interativa é ao mesmo tempo decodificação (de textos narrativos e de regras de interação) e negociação (por via da tomada de ação e cerceamento por controle). É por isto, evidentemente, que Aarseth reclamava acima que não podemos chamar o sujeito da recepção no texto ergódico simplesmente de "leitor", pois sua contingência ativa ultrapassa os limites deste conceito, construindo-se sobre e para além dele.

É claro que os estudos dos fenômenos de recepção nos jogos em específico e nos sistemas interativos em geral ainda não alcançaram uma profundidade histórica suficiente para compreender totalmente as nuances da psicologia do interator: o que significa fazer um gesto simbólico no ambiente virtual, em relação às percepções do interator? Que tipo de operação mental é esta, e como ela se diferencia ou se assemelha a uma ação física no mundo fora do texto? E o que acontece quando, por exemplo, as tecnologias hápticas permitem que o interator



efetue um gesto real no espaço (com o corpo), um gesto virtual no jogo (com o avatar) e um gesto simbólico na narrativa (com escolha e identificação) ao mesmo tempo?

O tema tem ganhado tração na última década, em especial motivado pelas questões da violência nos jogos e seus efeitos sobre a mente adolescente. Sob o olhar da ética, por exemplo, Morgan Luck (2009) analisa o dilema do jogador no sentido da valoração positiva ou negativa da experiência no jogo em relação às ações de assassinato e pedofilia: enquanto o primeiro tem sido socialmente aceito (ao menos no âmbito da prática) como uma ação puramente virtual, o segundo provoca questionamentos quanto ao significado e às consequências da ação de jogo sobre o jogador. Luck elabora e provoca sobre as questões morais envolvidas: se um tipo de ação virtual é permissível, a outra também deveria ser<sup>20</sup>?

No caso das narrativas interativas, a questão tem contorno duplo: trata-se de um gesto real do interator sobre o modelo computacional e ao mesmo tempo um movimento contrário de interpretação da narrativa, ou seja, um gesto que é seu mas não é seu, simultaneamente. Esse duplo movimento de ação e projeção que remove e imbrica o interator no ato será discutido brevemente no capítulo 3. Contudo, entendemos que os estudos no sentido da psicologia da recepção na interação narrativa ainda carecem de abordagens mais específicas e que, especialmente, dêem conta da dualidade da representação e ação que se engendra nesse tipo de proposta. A partir de Kelso, Weyrauch e Bates, vimos acima que a percepção sobre o sentido das ações para interatores e observadores da interação, por exemplo, podem ter implicações diversas, mas quanto às consequências particulares dessa fratura, ainda é preciso trilhar um bom caminho.

O cinema, com efeito, possui uma extensa e ainda não esgotada relação com as teorias da psicologia e da biologia a fim de iluminar os processos psíquicos e cognitivos da recepção. Sobre este assunto, o repleto de Jacques Aumont (1995) ajuda a compreender a emaranhada história destas relações. Sobremaneira, nos interessa o recorrente tema da identificação e projeção nas narrativas cinematográficas, no que tocam as questões que discutíamos sobre a implicação do

---

<sup>20</sup> Ver também a sequência de respostas ao trabalho de Luck, em Bartel (2012) e Luck, Ellerby (2013).

interator no sistema e o seu engajamento com o jogo. Após uma elaboração sobre o conceito de identificação na psicanálise, Aumont sublinha a separação, na teoria cinematográfica, entre duas identificações: a identificação cinematográfica primária (posterior, segundo Metz, ao processo de identificação secundária na psicanálise), que é a relação do espectador com o aparato, e a identificação secundária, aquela que popularmente é mais reconhecida como a identificação entre espectador e personagem.

No cinema, o que fundamenta a possibilidade da identificação secundária, diegética, a identificação com o representado, por exemplo, com o personagem - no caso de um filme de ficção - é, em primeiro lugar, a capacidade do espectador de identificar-se com o sujeito da visão, com o olho da câmera que viu antes dele, capacidade de identificação sem a qual o filme nada seria senão uma sucessão de sombras, de formas e de cores, literalmente "não identificáveis" em uma tela. (AUMONT, 1995, p. 259)

A imagem do filme é um estranho espelho: nela o sujeito se vê sem que a ele ela reflita. Ao pôr o sujeito receptor no centro dessa convergência, a imagem cinematográfica, em especial no cinema clássico, estabelece o espectador como um "sujeito transcendental da visão", sem o qual não existe o filme e sobre quem se dobram as articulações de sentido na diegese.

No cinema, a identificação primária é aquela pela qual o espectador se identifica com seu próprio olhar e se sente como foco da representação, como sujeito privilegiado, central e transcendental da visão. (...) Esse lugar privilegiado, sempre único e central, adquirido de antemão, sem qualquer esforço de motricidade, é o lugar de Deus, de sujeito que tudo vê, dotado de ubquidade, e constitui o sujeito espectador a partir do modelo ideológico e filosófico do sujeito centrado do idealismo. (AUMONT, 1995, p. 263)

Além da relação de identificação através do olhar, contudo, também entra em cena a identificação primordial do homem com as narrativas, a que Aumont chama edipiana (a partir da proposta de Greimas), de *desejo* e de *lei*: "Qualquer narrativa clássica inaugura a captação de seu espectador, impondo uma distância inicial entre um sujeito desejante e seu objeto de desejo" (AUMONT, 1995, p. 263). A partir disto, configura-se o que se chama de identificação secundária, ou a identificação com o personagem. Mas Aumont avisa que a identificação não é efeito puro e simples da simpatia pelo personagem, mas decorrente da estrutura da narrativa, o que ajuda a entender como é possível ao espectador identificar-se com personagens que exibem comportamentos absolutamente contrários aos que considera como aceitáveis. Essa

ideia retornará em nosso caminho quando falarmos da ação do interator em narrativas interativas que o obrigam a comportamentos "condenáveis" (como o assassinato, tema recorrente nos jogos). Por enquanto, precisamos compreender que a identificação é um processo mais complexo do que a simples relação pessoal com a psicologia do personagem, mas uma derivação da forma como a história deste personagem se nos é apresentada: pois é a forma do enredo e seu discurso, novamente nos movimentos de seleção e ordenação da narrativa, onde vamos buscar este efeito.

A identificação é, portanto, uma questão de lugar, um efeito de posição estrutural. Daí a importância da *situação* como estrutura de base da identificação em uma narrativa de tipo clássico: cada *situação* que surge no decorrer do filme redistribui os lugares, propõe uma nova rede, um novo posicionamento das *relações intersubjetivas* dentro da ficção. (AUMONT, 1995, p. 270)

É precisamente por esses motivos que comparar diretamente a narrativa tradicional e a narrativa interativa é uma tarefa de deslocamentos. Ora, se a identificação está ligada ao aparato e à estrutura, para daí se ligar ao personagem, e se o filme é uma máquina de *fazer sentir*, como defende Ed S. Tan (2013), seria a narrativa interativa uma máquina de *fazer fazer e/ou de fazer sentir*? Que espécie de máquina de estados é esta, em que cada operação é uma operação que reconfigura a narrativa mas que também reconfigura o próprio interator, como espectador agente? Atado à engrenagem e nela inserido, o interator opera a própria estrutura que o instaura como sujeito do olhar e da ação; toca o espelho por onde atravessa.

## 2.2 ATRAVÉS DO ESPELHO: EXPERIÊNCIA PARADIGMÁTICA

"Você disse *porco* ou *porto*?" perguntou o Gato.  
"Eu disse *porco*, respondeu Alice".  
(CARROLL, apud JAKOBSON, 2003, p. 37)

Quando falávamos da narrativa vista como estrutura, dissemos de ordem e seleção, de ritmos e encadeamentos, de eventos e existentes transformados em enunciado, de fábulas e de enredos. Daí retiramos que a narrativa contém, em si, a idéia da escolha e de algum tipo de morte: a renúncia do que não foi em favor do

que vem a ser, ou seja, de matar para então viver. Vimos também que os textos interativos e os jogos compartilham desse duplo movimento, uns porque devem limitar para criar a ilusão da interatividade, e outros porque devem limitar para significar na experiência do jogo. Algodão, linhas, tecido e recorte: do contínuo ao fragmento ao contínuo novamente.

Pasolini diferencia o trabalho do escritor do trabalho do cineasta porque diz que, enquanto o escritor tem à sua disposição gavetas de palavras já prontas, o cineasta deve retirar do caos da vida os signos com o que trabalha - primeiro tornando-os signos, e depois tornando-os ordem fílmica.

O autor cinematográfico não tem dicionário, mas infinitas possibilidades. Não tira os seus signos, os seus in-signos, e qualquer gaveta ou de qualquer saco, mas tira-os do caos, em que uma comunicação automática ou onírica só existe em estado de possibilidade ou de sombra. (PASOLINI, 1985, p. 26)

Mas em Roman Jakobson (2003) as gavetas da linguagem têm um fundo bem mais profundo. Pois ele identifica ali um movimento entre dois eixos: o eixo da seleção e o eixo da combinação. O eixo da combinação representa o que chamamos de sintagma, o eixo da ordem e da escolha feita, em que os elementos se relacionam por contigüidade (e+e+e+e+e...); enquanto isso, o eixo da seleção é chamado de paradigma, em que as relações baseiam-se na similaridade (ou+ou+ou+ou+ou...):

A fim de delimitar os dois modos de arranjo, que descrevemos como sendo a combinação e a seleção, F. de Saussure estabeleceu que o primeiro "aparece *in praesentia*: baseia-se em dois ou vários termos igualmente presentes dentro de uma série efetiva", enquanto o segundo "une os termos *in absentia* como membros de uma série mnemônica virtual". Isto quer dizer: a seleção (e correlativamente, a substituição) concerne às entidades associadas no código mas não na mensagem dada, ao passo que, no caso de combinação, as entidades estão associadas em ambos ou somente na mensagem efetiva. O destinatário percebe que o enunciado dado (mensagem) é uma combinação de partes constituintes (frases, palavras, fonemas etc.) selecionadas do repertório de todas as partes constituintes possíveis (código). Os constituintes de um contexto têm um estatuto de contigüidade, enquanto num grupo de substituição os signos estão ligados entre si por diferentes graus de similaridade, que oscilam entre a equivalência dos sinônimos e o fundo comum (*common core*) dos antônimos. (JAKOBSON, 2003, p. 40)

A função poética da linguagem, nesse sentido, nada mais representa do que uma brecha por onde, no meio da ordem, lufa rapidamente a imensidão caótica das

possibilidades. Por exemplo, quando na Pensão Familiar de Manoel Bandeira, por entre gatos e dalias, os girassóis

AMARELO!

resistem<sup>21</sup>, o "amarelo" aqui faz abrir a porta para um abismo por onde as relações possíveis e imagináveis para o sentido da palavra espiam (o grupo de substituição fazendo-se ver pela fresta), somente para em seguida fechar-se a porta novamente, caminhando o leitor pela seqüência inevitável que o empurra para a frente.

Qual é o critério lingüístico empírico da função poética? Em particular, qual é o característico indispensável, inerente a toda obra poética? Para responder a esta pergunta, devemos recordar os dois modos básicos de arranjo utilizados no comportamento verbal, *seleção* e *combinação*. Se "criança" for o tema da mensagem, o que fala seleciona, entre os nomes existentes, mais ou menos semelhantes, palavras como criança, guri(a), garoto(a), menino(a), todos eles equivalentes entre si, sob certo aspecto e então para comentar o tema, ele pode escolher um dos verbos semanticamente cognatos - dorme, cochila, cabeceia, dormita. Ambas as palavras escolhidas se combinam na cadeia verbal. A seleção é feita em base de equivalência, semelhança e dessemelhança, sinonímia e antonímia, ao passo que a combinação, a construção da seqüência, se baseia na contigüidade. *A função poética projeta o princípio de equivalência do eixo da seleção sobre o eixo da combinação*. A equivalência é promovida à condição de recurso constitutivo da seqüência. (JAKOBSON, 2003, p. 130)

Não estamos afirmando que a interatividade narrativa é, em si mesma, poética, mas que traz em si o germe da contradição que a esta transforma em paradoxo na seqüência (as pequenas explosões de sentido na fratura poética). É que por sua vez, a poética traz em si uma aproximação constituinte a uma outra função da linguagem, uma que também trabalha com a operação de ir ao paradigma para expô-lo no sintagma. *A metalinguagem* é quem projeta a seqüência paradigmática no sintagma, mas forma de *equação* (JAKOBSON, 2003, p.130).

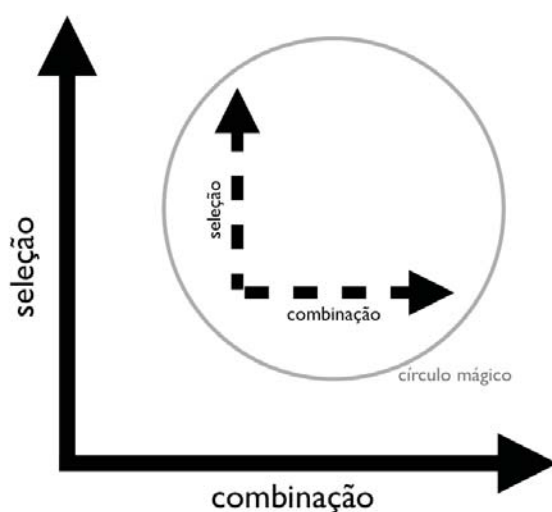
Isso quer dizer que a metalinguagem, enquanto código pelo código, expõe a estrutura das equivalências (A=A), enquanto a poética desloca para o receptor um pedaço da rede de significados subjacente (B==(A=A)), um fragmento do paradigma que se expõe à coagulação na leitura (ou seria à reidratação poderosa da

---

<sup>21</sup> A formatação é esta mesma, para mimetizar a disposição original da poesia de Bandeira, na qual o amarelo, bizarro, desposicionado, pontuado no meio da frase, destaca-se e provoca como um prego só no meio da parede. O desafio à regra gramatical, nesse caso, faz parte do procedimento poético, pondo em questão a função esperada da palavra como adjetivo, simplesmente.

interpretação?). Ora, mas se não fazemos poesia na narrativa interativa, mas prosa, recomeçamos nosso caminho de volta a nosso objeto propondo a perspectiva de um espaço de caos combinatório controlado (um *sintagma de seleções*) a partir da criação de um falso paradigma ou um *metaparadigma*: uma mini nuvem de possibilidades, uma experiência de escolha, um laboratório experimental de autoria simulada. A equação, na narrativa interativa, é uma equivalência operativa de uma rede de sentidos que pode ser articulada sobre um sintagma paralelo para cada interator.

O contato com a interatividade na narrativa lança o usuário, portanto, através de uma fenda no eixo da combinação, por onde pode vislumbrar o poder sedutor de um segundo ato de seleção e combinação. Mas ao passar pela fenda, percebemos que não se trata, de verdade, de um caminho direto ao paradigma, mas de um paradigma artificialmente construído (e por trás do qual, diríamos, o verdadeiro paradigma se esconde - podendo até mesmo vir a lufar por brechas no *metasintagma*). Tudo o que encontrarmos dentro desse *outro* paradigma está em relação de associação (ou+ou+ou+ou+ou...) porque assim o foi criado, no código específico desse mundo. Somos como Alice que entra pelo buraco no País das Maravilhas, onde cada coisa funciona de acordo com uma ordem peculiar, onde sorrisos existem sem gatos e onde é eternamente a hora do chá das cinco. Mas por trás das cortinas, (ou+ou+ou+ou+ou...) é (e+e+e+e+e...): da explosão computacional para a explosão combinatória.



Quadro 3 - Experiência Paradigmática. Um metanível de seleção e combinação cercado por um círculo mágico (ou dois). (fonte: elaboração da autora)

A autoria na narrativa interativa é uma instância que cria os objetos (sejam ficções ou modelos, como veremos) e que os põe em relação combinatória possível; quem modela o comportamento do usuário através das regras e de seu sentido. Mas o que acontece com a noção do brincar livre e desregrado do interator? Que espaço pode ter a *paidia* libertária nesse cenário regrado? Nos refazemos a pergunta que proceduralistas e defensores do *jogar* propunham acima, retomando as questões entre o espectador e o texto narrativo através da *identificação em ação*.

Nossa Alice, por certo, não se adapta simplesmente às formas do mundo em que se encontra; submete-se às regras (comendo ou bebendo daquilo que a faz aumentar ou diminuir de acordo com a sua necessidade), mas também as desafia (e sofre as conseqüências). Através do espelho, Alice *joga*: e não é a vida apenas um sonho? Ao se apropriar de objetos fictícios imbuídos de comportamentos muito reais, o interator-Alice sente ele mesmo o peso das combinações que opera. Em fluxo, visto que possui escolha e habilidade, é ele como senhor do seu destino, ou pelo menos de seu minúsculo destino dentro da fantasia ilusória da programação narrativa. A isso propomos chamar uma *experiência paradigmática*, o entrar do sujeito interator no *metaparadigma* que lhe possibilita experimentar, por debaixo da superfície, um movimento simulado (de novo, no sentido do simulacro e no sentido da computação) de criação e construção da pele da narrativa, da sua narrativa, do *metasintagma* produzido na relação de jogo com a narrativa interativa.

Nesta experiência, as ações de um pseudo-autor (às vezes visto como co-autor) são ao mesmo tempo ações no sentido performativo, pelo caráter de escolha, decisão e ação contidos na enunciação que faz coisas, e constativos, no sentido de que descrevem a narrativa que eles mesmos constroem.

As elocuições performativas não descrevem mas realizam a ação que elas designam. É ao pronunciar estas palavras que eu prometo, ordeno, ou caso. Um simples teste para o performativo é a possibilidade de adicionar 'por meio desta' [hereby, em inglês] antes do verbo, onde 'por meio desta' significa 'ao dizer estas palavras': 'Por meio destas palavras eu prometo'; 'Por meio destas palavras nós declaramos nossa independência'; 'Por meio destas palavras eu ordeno...'; mas não 'por meios destas palavras eu ando até a cidade'. Eu não posso realizar a ação de andar até a cidade ao pronunciar certas palavras. (CULLER, 1997, loc. 1428, tradução nossa)

Veremos mais à frente como o sistema do texto interativo e o interator tomam turnos entre performances, em que um provoca o outro sob os termos da regra do

próprio texto. Por enquanto, queremos dizer que, em certo sentido, é possível ao interator realizar o ato de "ir à cidade" através de uma descrição. Por exemplo, quando o usuário clica no mapa e seleciona o lugar para onde seu avatar será teletransportado para então realizar uma importante missão, ou quando percorre as ruas de uma cidade programada em três dimensões para encontrar um objetivo de jogo, ele ao mesmo tempo realiza no tempo e no espaço a ação de sua narrativa e a descreve na linha do tempo da história. De qualquer maneira, a ação e a descrição são lados de uma mesma moeda, como Culler mesmo aponta:

A sentença 'O gato está sobre o tapete', sua elocução constativa básica, pode ser vista como uma versão elíptica de 'Por meio destas palavras eu afirmo que o gato está sobre o tapete', uma elocução performativa que efetua o ato de afirmar aquilo a que se refere. Elocuções constativas também realizam ações - ações de apontar, afirmar, descrever, e assim por diante. Elas são, ao final, um tipo de performance. (CULLER, 1997, loc. 1441, tradução nossa)

"Ler" uma narrativa interativa é performá-la, ao menos ao limite da abertura proposta pelo jogo (e é por isso que Aarseth dizia que o leitor em um texto ergódico não é um leitor, no sentido estrito do termo). Escrevê-la, por outro lado, é criar objetos em um mundo não mais metafórico, mas simulado, cujas portas serão abertas a uma visita curiosa (e cheia de dedos sujos, como diria Crawford). No caso da programação, eu afirmo que isso é um gato, e o faço a partir do modelo ou simulação de gato que eu defini (ou ao menos defino se o gato é ou não passível de manipulação por parte do interator ou se se mantém como parte de um mundo possível contido que pode ou não se realizar de acordo com a escolha do interator). Eu defino, então, que o gato pode comer, beber, arranhar o sofá da sala; ou defino, por fim, que o mesmo gato pode estar vivo ou morto dentro da mesma estrutura. E ele então faz, por minha afirmação, todas essas coisas, estando vivo e morto ao mesmo tempo, *à la* Schrödinger. Há uma diferença fundamental entre o nosso gato e o de Schrödinger, no entanto: é só quando o interator fizer uma escolha (e não quando abrir a única caixa possível) que a resposta vai ser dada. Ora, Schrödinger, seu gato já estava morto ou vivo; ao demorar para abrir a caixa, você só adia o inevitável.

Se na narrativa, seguindo a trilha de Eco (1986), a cada esquina o leitor pode apreciar a sensação de mundos possíveis, também deve, ao dobrá-la, assistir ao



assassinato destes mundos pelo nascimento da escolha do autor. Apostar no que vem em seguida, dessa forma, é apostar no que já está feito, e não pode ser diferente; a narrativa já está escrita, os dados já estão há muito lançados. Uma Rainha Branca pode relembrar o futuro que já aconteceu antes mesmo dele acontecer (o segredo é só pular para a página no final do livro).

Há algo a se falar sobre essa dinâmica em alguns tipos de interação. Ela é composta por um lado pelo prazer da aposta no futuro e por outro pela dúvida sobre a conseqüência prevista no passado. Jamie Madigan (2012) aponta a relação entre o conhecimento prévio ou a sensação de possibilidade de conhecimento prévio no processo de apostas, e percebe que uma vez que o ato já está consumado, embora seu resultado esteja escondido, sabê-lo interfere na confiança do apostador. A predestinação gera prazer quando somos iludidos a achar que temos poder sobre o futuro; quando sentimos que ele já aconteceu, ela é esmagadora ou até mesmo paralisante.

Em outras palavras, se algo é conhecível, como se algumas ações subiram ou baixaram ontem no mercado, mas não conhecido por nós em um momento, nós automaticamente nos afastamos da aposta. É hábito e inclinação pessoal. Apenas não saber algo que sentimos que poderíamos saber desencadeia sentimentos de baixa competência, que nossos cérebros usam como atalho mental para identificar riscos negativos. Em outro experimento, metade dos sujeitos apostam no resultado de um simples jogo de dados antes que estes sejam lançados, e metade aposta depois que foram lançados (mas antes que pudessem vê-los).

Aquele que estavam fazendo apostas antes do lançamento estavam mais confiantes de suas previsões do que aqueles que estavam apostando em um resultado desconhecido que já havia ocorrido. Eles estavam também mais dispostos a apostar dinheiro no resultado. (...) Como Heath e Tversky dizem, 'Em previsão, somente o futuro pode nos provar errados; em retrodição, você pode estar errado agora mesmo'. (MADIGAN, 2012, tradução nossa)

A aposta no que ainda vai acontecer, a mistura de *agôn* e *alea*, habilidade e sorte (controle pela habilidade e descontrole pela sorte), dá ao interator a sensação de poder criador: por minhas ações, cria-se um mundo, a *ilusão da criação* sob a *ilusão do livre-arbítrio*. David Lodge, comentando a Primavera da Srta. Jean Brodie, opõe a idéia de um Deus calvinista da predestinação e um Deus católico do livre-arbítrio, e nessa figura o autor/romancista, aquele que tem o poder sobre a história como início, meio e fim, é uma figura divina que controla os destinos dos personagens, mas que controla também o destino do leitor.

A descoberta ocorreu na época do colegial, conforme ficamos sabendo mais tarde. Foi durante uma conversa em que a srta. Brodie comentou que Rose seria amante do sr. Loyd e sua própria substituta, uma vez que ela havia se dedicado às garotas. Sandy vê algo de perigoso e de emocionante no egotismo exacerbado da professora. 'Ela acha que é Deus', pensou Sandy; 'Acha que é o Deus de Calvino, que vê o início e o fim.' Claro que os romancistas também veem o início e o fim das histórias, mas Muriel Spark insinua que há uma diferença entre ficções úteis e ilusões perigosas - e também que pode haver uma diferença entre o Deus católico, que admite o livre-arbítrio, e o Deus calvinista, que não o admite. Em outro ponto do romance existe uma descrição reveladora sobre a doutrina calvinista da predestinação, a crença de que 'Deus planejou para quase todo mundo, antes de as pessoas nascerem, uma surpresa desagradável para quando morrerem. (LODGE, 2011, p. 85)

Entre a predestinação (que pode estar oculta) e o livre-arbítrio (que provavelmente é ilusório), delineamos as relações entre a narrativa e a interatividade, assim, em um campo de oposições: como um sistema texto-interator, a idéia da narrativa interativa se concentra em um oxímoro como uma complexa tensão fundante; a experiência paradigmática é um cabo-de-guerra em que se tensionam os desejos do interator e os desígnios da narrativa.

### **2.2.1 Um Quadro de Tensões**

Relembremos, então, para que possamos desenhar um quadro que dê conta destas tensões. Assim teremos uma ideia das relações que estamos enxergando, e poderemos então vê-las em ação nas próximas páginas. Começamos por estabelecer um conflito entre a seleção e a ordenação na narrativa (tida como uma estrutura) e a ideia da interatividade como um processo de troca mútuo, para então entendê-la também como uma forma de ilusão. Em seguida, opomos as regras e o jogar no sentido do *ludus* e da *paidia*, e entendemos como os movimentos caos e ordem percorrem a linguagem. Ao longo do texto, fizemos uma série de figuras de movimentos que podem ser divididos então em dois tipos básicos: forças de contração (da organização, da combinação, da matemática, da computação) e forças de expansão (do caos, da desordem, do imprevisto).

FORÇAS DE CONTRAÇÃO	FORÇAS DE EXPANSÃO
ludus	paidia
agôn, mimicry	alea, ilinx
regras	play
sintagma	paradigma

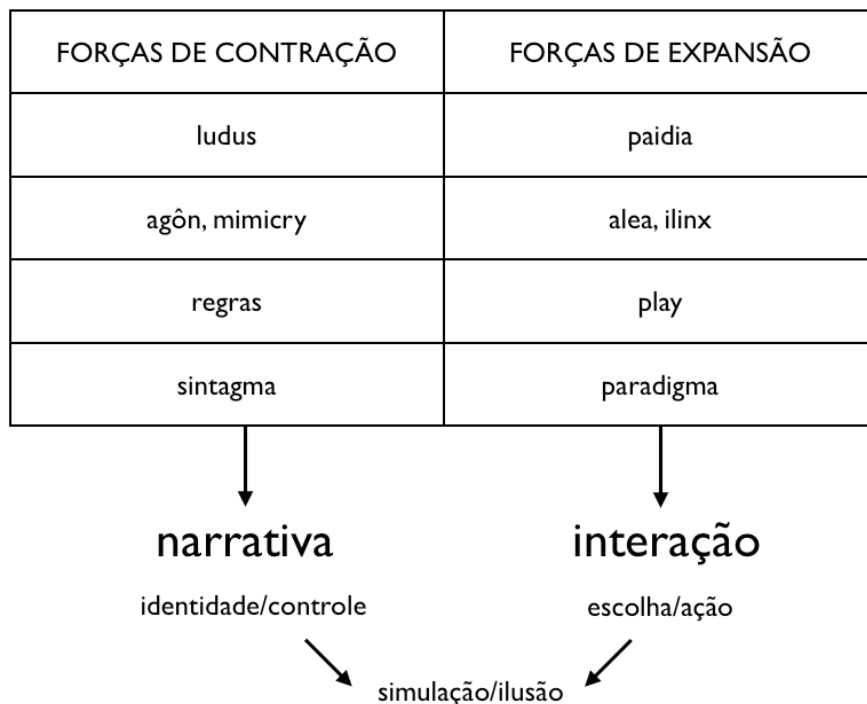
Quadro 4 - Contração x Expansão. (fonte: elaboração da autora) Comparação dos conceitos básicos discutidos no capítulo, situados segundo duas forças opostas: ao lado esquerdo, as forças de coesão, ordenação e regramento, ao lado direito, as forças de expansão, equivalência e desordem.

Seguindo a ideia da narrativa interativa como oxímoro, até mesmo na sua crítica, a sequência mais natural seria encaixar nessa tabela, ao lado esquerdo, a narrativa, como força de construção ordenada; ao lado direito, a interatividade, como força de destruição da narrativa. Mas como já vimos, fazê-lo dessa forma simplifica excessivamente a questão, tornando-a o que popularmente é chamado uma espécie de "paradigma do queijo suíço": se definimos o queijo suíço pela valoração dos buracos, logo, um queijo suíço com muitos buracos é mais queijo suíço do que os outros; logo, quando mais queijo, menos queijo. Uma narrativa é questão de ordem e interação é questão de desordem, logo, quanto mais narrativa, menos interação, quanto mais interação, menos narrativa, quanto mais narrativa interativa, menos narrativa interativa. Assim não vamos a lugar nenhum.

FORÇAS DE CONTRAÇÃO	FORÇAS DE EXPANSÃO
ludus	paidia
agôn, mimicry	alea, ilinx
regras	play
sintagma	paradigma

Quadro 5 - Narrativa x Interação. (fonte: elaboração da autora) Identificação das forças opostas entre narrativa (identificada à ordem, sintagma, fechamento e regras) e interação (relacionada ao caos, abertura, confusão e possibilidade contidos no âmbito do jogar e do jogador como potência destrutiva).

Ora, se não queremos apenas fazer uma brincadeira lógica em que uma definição restritiva impede a reflexão sobre uma dicotomia (e não um oxímoro) e parar por aí, podemos começar entendendo que há forças opostas que empurram a narrativa para o lado da expansão (na identidade do sujeito interator como agente da narrativa) e a interatividade para o lado da ordenação (na perspectiva da regra e da escolha). Ambas se encontram no paralelo entre a ilusão (como interação e como imitação) e a simulação (como simulacro e como computação).



Quadro 6 - Encontro entre Narrativa e Interação. (fonte: elaboração da autora)

Estas serão as questões-chave de um quadro de tensões que proporemos para a observação das narrativas interativas: **ilusão** e **simulação**, **escolha** e **controle**, **identidade** e **ação**. Percorrendo-as, as forças de contração e de expansão representadas pelo nome-choque da narrativa interativa. No meio disto tudo, fazendo a coisa inteira acontecer, o sistema (autor)-texto-interator. Uma observação: escolhemos deixar o autor entre parênteses porque, como uma análise textual, entendemos que estamos trabalhando com a sua inferência no texto. Já o interator segue "livre" porque o texto é feito como uma engrenagem para o seu corpo - mas continuamos olhando para ele a partir do texto, somente.

Sabemos, logicamente, que toda operação de seleção e ordenação possui consequências. Mas se compreendemos as nuances do processo de criação narrativo e textual, segundo o que nos dizia Jakobson, sabemos também que cada escolha se liga sempre a um conjunto de possibilidades (o que nos avisa que uma escolha nunca é de todo desligada de seu conjunto maior). Pois bem, escolhemos chamar neste texto a experiência da narrativa interativa de uma *experiência paradigmática* a fim de descrever o processo de criação de um metanível de ação dentro da narrativa: dado que os dedos do interator podem tocar em elementos que

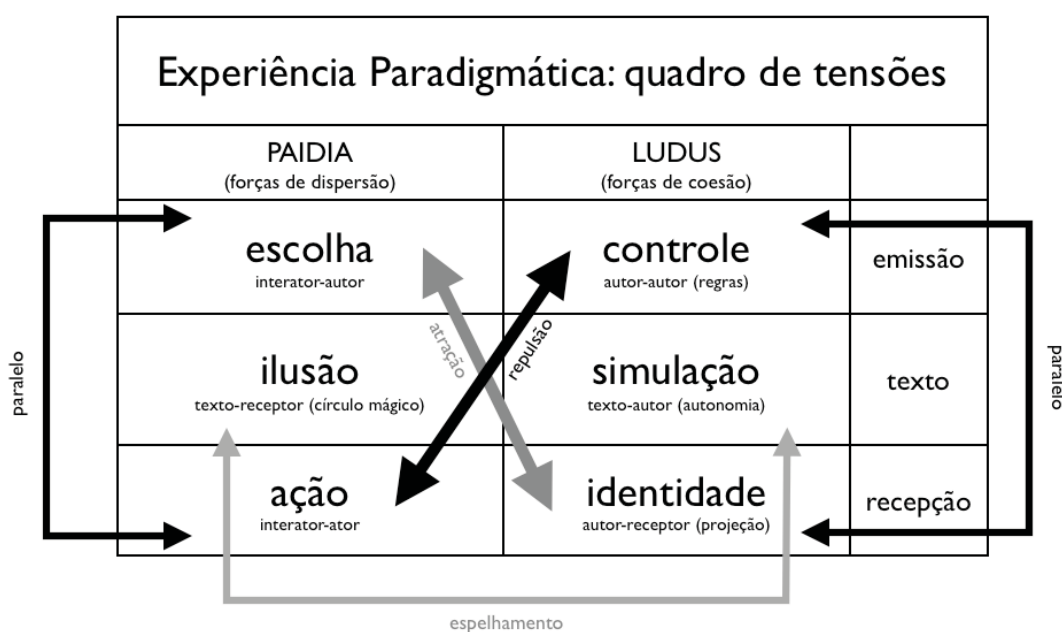
são apresentados como enredo (definindo o que entra ou não na história, na porta da fábula, ou de uma meta-fábula), e também no nível do discurso (alterando as formas como a história se conta ou se apresenta), não poderíamos reduzir seu ambiente a apenas um destes níveis. Temos então o que descrevíamos acima como um metasintagma dentro de um metaparadigma: a experiência paradigmática começa no paradigma, mas termina, claro, em sintagma. Mas quando termina a leitura-interação, as peças voltam aos seus lugares originais no tabuleiro, e tudo se inicia de novo: do metaparadigma ao metasintagma, e assim por diante.

Colocamo-no, portanto, na dobra entre o eixo de seleção e o de combinação: a experiência paradigmática do interator não é a mesma do escritor, nem mesmo a da vida, mas um metanível instaurado pela autoria (seja do roteiro ou da programação) da narrativa interativa. Daí ser uma *experiência*, no sentido do cerceamento (ou recorte, ou escolha) de um lugar (ou círculo) onde o interator pode experimentar, via simulacro (ou simulação, ou ilusão) as sensações de selecionar e ordenar (ou autorar, ou narrar, ou ainda performar) uma narrativa.

Ora, mas então não se trata de um paradigma, mas de um... metaparadigma (e um sintagma paralelo e impermanente, da mesma forma)? Sim, tudo nesse *holodeck* é *meta* (como bem nos lembrou Crawford quando chamou de *metaplot* o que está acima do enredo na narrativa interativa, que é composto por regras e que não conflita com a interatividade): o que chamamos de experiência paradigmática ocorre dentro desse metanível simulado, um jogo com regras próprias e lá no fundo ou nas bordas, uma cortina (talvez até uma sucessão de cortinas, como veremos). Atrás dela(s), as operações de seleção e combinação da linguagem, as estruturações da narrativa, todo o processo profundo ao qual se dedicam as teorias da linguagem, a narratologia, até mesmo a psicologia, etc. Aqui, no âmbito da comunicação, tentaremos compreender como se tensionam os participantes desse jogo, e o que acontece dentro dos textos que se apresentam como um encontro entre narrativa e interatividade, ação e narração, escolhas e ordens em círculos mágicos, um texto que se abre para a *paidia* mas que se funda no *ludus*.

Para isto, elaboramos um quadro de tensões que reflete os movimentos de abertura e fechamento representados pela *paidia* (na interação) e o *ludus* (na narrativa), e as manifestações desses movimentos no esquema básico de comunicação proposto em Jakobson. Simplificamos o modelo nos três papéis principais (emissão, mensagem, recepção), mas não descartamos observar os

desdobramentos do conflito em questão nos três elementos restantes (código, contexto e canal), ampliando este quadro no futuro. Vale dizer, também, que como quadro, este é um quadro de tensões, e não um quadro prescritivo: não se trata de um modelo para definir se um produto pode ou não ser categorizado como uma narrativa interativa (uma espécie de *checklist*). Isso não nos interessa; pensamos que só se pode dizer de que forma algo pode ser visto como uma narrativa interativa (se assim nos propusermos, e se enfrentarmos o resultado desse olhar sobre o objeto como um olhar mediado pelo modelo teórico), e não nos preocuparemos com a prescrição de "coisas que não podem faltar em uma narrativa interativa". Além disso, o quadro estabelece tensões entre os elementos ali postulados; não pode, portanto, pensar-se como um esgotamento de todas as características possíveis e imagináveis para todo o sempre de narrativas interativas. Alguém pode dizer: "mas falta o princípio da incerteza amarela", e identificar os porquês de considerar que a incerteza amarela faz parte dessa matéria, e isso não afeta o quadro. Por fim, como dito antes, o próprio quadro pode ser ampliado através da relação com outros elementos envolvidos no processo de comunicação, e quem sabe esse princípio da incerteza amarela apareça aí nessa nova relação. Saberemos quando isso acontecer, mas por hora, vamos nos dedicar a pensar nestas tensões e identificar como suas relações internas (de repulsão, atração, paralelo e espelhamento) dão conta dos produtos que veremos nas próximas folhas.



Quadro 7 - Experiência Paradigmática: quadro de tensões. (fonte: elaboração da autora)

Façamos por partes:

1) *paidia* x emissão: **escolha**

Quando a força de dispersão da *paidia* se inclina aos aspectos de emissão da mensagem, o resultado vai se refletir na figura do interator resultando na ideia de **escolha**, representada na prática como o **interator-autor**. Sobre este ponto remontam as abordagens da narrativa interativa que tratam dos aspectos de co-criação (entendendo a participação do interator como parte da criação do texto), da dissolução da instância autoral (na figura da morte do autor, ou no mínimo por sua transformação pela contaminação pelo interator), e também do processo de explosão computacional, no que diz respeito à multiplicidade de escolhas a que se opõe o sujeito interator, e que provocam, no âmbito da autoria propriamente dita da mensagem, o desenho de bifurcações e labirintos que, de certa forma, adiam ou deslocam o processo de colocar em sintagma-narrativa as possibilidades do metaparadigma. A escolha é, então, tanto do interator (como usuário final) quanto do autor (como seletor primário).

2) *ludus* x recepção: **identidade**

Sabemos, porém, que colocar o interator na posição de escolha depende de uma série de decisões autorais de antevisão e moldagem de estrutura, o que a ludologia chama de engajamento e o cinema chama de identificação. Isso quer dizer que, no processo de autoria da narrativa interativa, as forças estruturantes do *ludus* emolduram as ações do interator em um sistema não apenas mecânico, mas semiótico, criando um espaço sígnico que permite ao interator exercitar o poder de escolha dentro de uma rede narrativa. A esse processo chamamos aqui de **identidade**, a fim de manter uma relação entre a identificação do receptor (dupla entre aparato e estrutura) e a imbricação do interator na máquina do jogo, como força vital de movimento e vértice da ação. Repetindo o reflexo que fizemos no item anterior, enxergamos aqui o resultado como a figura do **autor-receptor**, um autor que representa (e idealiza) o receptor no processo de escritura (e prototipagem) do texto interativo, e um receptor que é novamente autor, identificado com e na própria narrativa.



De fato, estas duas pontas do quadro se atraem mutuamente, ao ponto de poderem ocupar o mesmo lugar no espaço: como num espelho, a escolha depende da identidade e a identidade é o desenho das escolhas.

### 3) *ludus* x emissão: **controle**

Da combinação entre uma força autoral que engendra uma estrutura e uma força de organização que circula a experiência, resulta o autor elevado à segunda potência: as **regras** são o **controle** no seu sentido (se não autoritário) assertivo. São as regras, pois, que sustentam a frágil estrutura da narrativa interativa, ameaçada pela força destrutiva do interator. São elas que determinam o caráter mais ou menos restrito do espaço de interação, traçando no chão as linhas por onde corre o jogo na narrativa interativa. O controle, então, é uma variável que se relaciona com a próxima ponta do quadro, e que com ela estabelece direto confronto.

### 4) *paidia* x recepção: **ação**

Se o controle é a estrutura da estrutura, a **ação** é a força constante que a tensiona e que ameaça a todo instante fraturá-la. Seu representante mediano é o **interator-ator**, o agente da narrativa que, em equilíbrio com as regras, performa na narrativa enquanto ela performa com ele. Mas esse é, de fato, um frágil equilíbrio: uma apertada a mais na corda e os movimentos do interator se tornam rígidos numa coreografia tensa; relaxe demais as guias e o interator experimenta o espaço da liberdade, mas também não desenvolve uma sequência - ou desenvolve, mas ela não tem nada a ver com a experiência proposta, e sim com a sua deturpação particular da estrutura - o que pode até ser interessante, dependendo do caso.

Entre o controle e a ação, assim, se opera uma relação de repulsão que é na realidade não uma negação mas uma oposição. Como numa dança de contato-improvisação, dois corpos se diferenciam e se conjugam, num jogo de vai-e-vem que é guiado e acompanhado, livre e negociado.

#### 5) *paidia* x texto: **ilusão**

Os dois itens do meio do quadro são espelhos de um mesmo círculo mágico. Visto pelo lado de dentro, pela expansão da *paidia*, o círculo traça uma **ilusão**. Usamos o termo como um convite para entrar no jogo: *in-lusio*, *in ludere*. É o ânimo que preenche as lacunas da interação, e ao mesmo tempo a quase possessão da *mimicry*. Dentro do círculo, a fantasia narrativa é realidade; as ações são ações (e são! Ou não são?). A performance do interator é, então, também a performance do texto, e tudo é parte do jogo narrativo. A ilusão é o círculo mágico que separa o jogo da realidade, mas é também o que permite que o jogo seja real enquanto vivido.

#### 6) *ludus* x texto: **simulação**

Visto pelo lado de fora, o círculo é uma placa de *Petri* em que se constrói uma experiência. A **simulação** é o efeito da redução do contínuo na forma de regras, e é a imitação feita pelo outro dentro do sistema - a cultura faz crescer os esporos do texto. Dessa forma, a ilusão é o avesso da simulação, e o que a preenche de sentido: a cura para a febre da interação é o interator, desde que o jogo seja montado para isto (através das operações de escolha e identidade que modulam as tensões entre ação e controle). E a simulação é o *outro* da ilusão: o que o sistema tem de autônomo, de emergente ou de generativo, no sentido de que incorpora as regras para si e opera segundo elas em contato com o interator.

Dessa forma, a escolha é uma ação emoldurada, e o controle é uma forma de se relacionar identificando o interator ao texto. A escolha se faz pelo interator quando se põe no lugar do complexo autor-estrutura-personagem. A identificação se constrói na carne do texto para se realizar no espírito do receptor-interator. O controle cerceia e direciona, a ação movimenta e provoca. A simulação propõe, a ilusão realiza. Também a escolha é uma parte da ação; e o controle, uma faceta do processo de identidade.

A cada toque nas estruturas do quadro, um ponto tensiona o outro, fazendo vibrar as suas inter-relações. A rede de sentidos, então, modela-se e se transforma do acordo com tensões variáveis e adquire a forma de textos diferentes: escolhas

podem ser intensas ou flexíveis, inconsequentes ou determinantes; o controle pode aprisionar o interator ou pode por ele ser engolido; as ações podem questionar as regras; a identidade pode duplicar o interator ou pode torná-lo um outro de si mesmo; a ilusão pode falsear ou pode criar; a simulação pode dizer ou pode falhar.

Nas próximas páginas, observaremos então como se comportam as tensões do quadro nas formas que tomam na heterogeneidade das narrativas interativas. Falaremos de bifurcações, de texturas de discurso, de mundos abertos, de cooperações e dissoluções, de seduções e de duplicações. Retornaremos a alguns dos pontos aqui elencados e aprofundaremos alguns desdobramentos de acordo com os exemplos observados. Mais do que uma tipologia das narrativas interativas, os exemplos nos servem para que consigamos observar as hipóteses levantadas pela teoria na forma como as encontramos na prática; apesar de buscarmos uma ampla gama de mecânicas de interação narrativa (tentando abranger técnicas diferentes), nosso enfoque principal é ainda nas repercussões teóricas que emanam do encontro entre a teoria das teorias e a teoria dos objetos (ou entre a prática do pensar e a prática do fazer).

Nossa estrutura está dividida em dois percursos inter-relacionados por dentro do quadro de tensões. Vamos percorrer primeiro o caminho das escolhas até as ações, atravessando a identidade. No capítulo 3, falaremos do filme bifurcado em *A Gruta* (Filipe Gontijo, 2008), depois da estrutura de discurso em forma de mapa ou nuvem em *HBO Imagine* (Biscuit Filmworks, 2009), e por fim do sentido das ações e liberdade em *The Sims 3* (Maxis, 2009). Em seguida, vamos do controle à identidade atravessando a ação. Começamos discutindo o choque entre as regras e o interator (sendo aqui o único ponto em que não nos centramos em um objeto central), depois abordamos as dinâmicas cooperativas em *Lost Experience* (ABC, 2006), para então terminarmos com o processo de duplicação e identidade em *Façade* (Procedural Arts, 2005) e *Alan Wake* (Remedy Entertainment/Microsoft Game Studios, 2010).

Sob árvores inglesas meditei nesse labirinto perdido: imaginei-o inviolado e perfeito no cume secreto de uma montanha, imaginei-o disfarçado por arrozais ou debaixo d'água, imaginei-o infinito, não já de quiosques oitavados e de caminhos que voltam, mas sim de rios e províncias e reinos... Pensei num labirinto crescente que abarcasse o passado e o futuro e que envolvesse, de algum modo, os astros. (BORGES, 1944)

### 3 NA PORTA DO LABIRINTO: NARRATIVAS INTERATIVAS

Recomeçamos nosso percurso em uma encruzilhada. Riscam à frente caminhos que percorreremos alternadamente, percebendo as diferenças na vegetação aqui e ali. Começamos no labirinto emoldurado e terminamos na abertura (aparentemente) infinita do mundo aberto. Em jogo estão as questões da predestinação da história já escrita, a qual só nos resta percorrer - mas de que maneira, e com quais consequências? - e a tensão do interator visto como um contador, um alterador e, ao cabo, uma espécie de Deus de criação - ou seria um Deus de ilusão? Sigamos em frente para descobrir.

"É perigoso ir sozinho! Leve esta espada", diria o ancião da caverna em *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986). Acompanhados pelos conceitos que já estabelecemos, então, vamos enfrentar as narrativas interativas no seu habitat natural. Ao fazê-lo, perceberemos que o nosso quadro de tensões se projeta como um fractal não-simétrico: a cada aproximação, os elementos se tensionam de formas diferentes, provocando novos desenhos. Assim, podemos compreender não apenas como a teoria das narrativas interativas se aplica mecanicamente à prática, mas como a prática também provoca ondas na teoria. E como um fractal não-simétrico, a cada nova aproximação, poderemos reconhecer as estruturas primárias da pesquisa (quadro teórico e quadro de tensões), mas também perceberemos também como se engendram relações teóricas particulares a cada caso observado, que o situam em um contexto não só pragmático geral mas de pensamento teórico particular dentro do todo.

A ideia do fractal também contém a ideia da fratura: como já dissemos, as narrativas interativas não podem ser entendidas como uma única forma, mas como um corpo heterogêneo, percorrendo mecânicas e indexações distintas. Dessa forma, delimitamos sete aproximações do quadro por ângulos distintos:

- 1) escolha x identidade;
- 2) escolha x controle;

- 3) ilusão x simulação;
- 4) ação x controle;
- 5) controle x ação;
- 6) ilusão x controle;
- 7) ação x identidade.

Com 6 elementos em relações duplas, poderíamos traçar 30 diferentes combinações; se fôssemos ligá-los em trios, seriam 120. Como a proposta de um quadro não se trata de análise combinatória, mas de inter-relações entre conceitos, veremos que os 7 desdobramentos selecionados se deslocam pelo quadro: quando escolha e identidade se encontram, a questão da ação aparece atravessando a ilusão. Quando ação e identidade se opõem, a questão do controle ressurgue, etc. E, de forma mais relevante, as questões se atravessam sobre e por dentro dos exemplos vivos das narrativas interativas: a teoria anima o objeto que anima novamente a teoria.

### 3.1 ESCOLHA x IDENTIDADE

#### 3.1.1 Filme Bifurcado: entre a dama e o tigre

A dama disse ao tigre enquanto esperavam atrás de duas portas: "Estou cansada deste trabalho, não sei por que estamos aqui esperando. Vou desligar os aparelhos, acabar com essa piada". O tigre pensou sobre isso, e então o tigre disse:<sup>22</sup>

Diz a história que um rei particularmente sádico costumava punir seus prisioneiros lançando-os em uma arena onde havia duas portas<sup>23</sup>. Atrás de cada uma destas portas havia, respectivamente, um tigre faminto e uma donzela. A

---

<sup>22</sup> O trecho pertence à música "The Lady and the Tiger" (Idlewild Recordings, 2011), da banda americana They Might Be Giants. A tradução é nossa.

<sup>23</sup> A história se chama "The Lady or The Tiger?", escrita por Frank Stockton. O texto integral pode ser lido em **Short Stories at East of the Web - The Lady or the Tiger?** (2003) (online) Disponível em <<http://www.eastoftheweb.com/short-stories/UBooks/LadyTige.shtml>> Acesso em 10.03.2007.

punição consistia em que ao prisioneiro caberia escolher a porta que bem entendesse e então, de acordo com o resultado, aceitar o que o destino lhe reservara: ser devorado pelo animal ou casar-se com a donzela.

Pois bem, mas não existindo entre as portas qualquer distinção, nem mesmo um ruído que pudesse ao prisioneiro indicar o destino oculto (uma vez que as portas são rigorosamente idênticas e ambas à prova de som), como então tomar uma decisão? Todo o peso e a gravidade da consequência, nesse caso, são proporcionais à impotência do sujeito em relação a seu próprio destino e, ainda assim, a sua realização depende ironicamente de sua escolha direta - a porta da esquerda ou a porta da direita?

Ora, podemos conceber que neste momento, só restam ao infeliz condenado tanto a desgraça como o conforto inscritos na *alea* de Caillois: a desgraça de conformar-se com a rigorosamente igual chance entre a vida e a morte, e o conforto em não ser, de fato, totalmente responsável pela obtenção de um ou outro (caso não lhe convenha). O prisioneiro pode apenas esperar pela "benevolência do destino" de que nos falava Caillois. Pois o desejo do destino pode levá-lo ao tigre, sendo culpado ou inocente; mas se triunfa, trata-se de perdão ou justiça<sup>24</sup>.

[A *alea*] Supõe da parte do jogador uma atitude exactamente oposta àquela de que dá provas no *agôn*. Neste, só conta consigo; na *alea*, conta com tudo, com o mais ligeiro indício, com a mínima particularidade exterior, que ele encara logo como um sinal ou um aviso, com cada singularidade detectada, com tudo, em suma, excepto com ele próprio. O *agôn* reivindica a responsabilidade individual, a *alea* a demissão da vontade, uma entrega ao destino. (CAILLOIS, p. 37)

O condenado supõe a igualdade de condições entre as duas portas, confia no jogo e na justiça, mas ao mesmo tempo, busca por um sinal que o redima ou premie com a escolha certa. Pois este é, segundo Caillois, o apelo da *alea*, no que iguala as chances de todos os participantes, em princípio, independentemente de suas habilidades particulares, sua posição social ou, neste caso, mesmo sua culpa ou inocência. Somente a uma entidade divina superior (em nosso caso, um "grande

---

<sup>24</sup> Cabe aqui um adendo: para o prisioneiro, no entanto, não se trata realmente de um jogo, no seu sentido mais estrito, como discutíamos no capítulo anterior. Isto porque a sua participação, além de não ser voluntária, tem obviamente consequências bem reais e não-negociáveis. Talvez, nesse sentido, a situação seja mais próxima do jogo para o rei, que se exime do julgamento final sobre o condenado através do ardil da *alea*.

narrador") caberia, dessa forma, responder por que um prisioneiro culpado seria premiado com a dama, ou um inocente seria devorado brutalmente pelo tigre.

Vale dizer que o conto original de Frank Stockton continua para contar o drama de um prisioneiro em particular que, tendo enamorado a filha do rei, foi condenado à escolha das portas. A princesa, temerosa pela vida do amado, põe-se a investigar e descobre não apenas qual porta esconde a dama e qual esconde o tigre, mas também que a dama escolhida para a ocasião é justamente uma de suas rivais. Então, no dia do julgamento, no último momento, o prisioneiro olha para a princesa antes da escolha, buscando um sinal que não é mais divino, mas a escolha informada da amada (que supõe ele ser a de salvá-lo). O que ele não sabe, no entanto, é do dilema moral da princesa, que não consegue determinar se é melhor sofrer com a morte do amante ou perdê-lo para outra. Ela aponta, por fim, a porta da direita, e Stockton termina o conto sem dizer afinal a que correspondia a opção apontada.

É aí que o autor nos pergunta, finalmente: teria a princesa escolhido a porta da dama ou a porta do tigre? Para nossos objetivos de pesquisa, vamos complicar a questão: que diferença faz, para o prisioneiro? O poder sobre seu destino não lhe pertence, mas é antes, do Deus da sorte, e depois, da princesa amada. Espera que uma escolha informada do outro lhe dê maiores chances do que o acaso lhe daria.

Mas espere - não estamos buscando, evidentemente, elaborar sobre o destino e a sorte, sobre a justiça humana e divina. Afinal, então, no que o drama do tigre e a dama toca nas narrativas interativas? No capítulo anterior, pensávamos sobre a predestinação e a narrativa, sobre a escolha e a morte. Lembrávamos que, plano a plano, palavra a palavra, a epistemofilia leva o receptor da narrativa por um caminho já traçado, latente na última página do livro, no segundo antes dos créditos, no momento imediatamente anterior ao fechamento das cortinas. O desejo por saber na narrativa é, por assim dizer, o desejo ardente de descobrir o que foi, atualizado a cada instante no momento da leitura. Não posso mudá-lo, após ler, tanto quanto não posso, por mais que deseje, e por mais que seja prazeroso sentir-me como se pudesse, alterá-lo com qualquer força de pensamento enquanto procedo à leitura (como quando me afeição ao personagem e desejo cá comigo que escape a uma provação e, tendo ele escapado, sinto-me como agente do destino por ter meu desejo realizado).



É claro que dizer que um texto não se altera de acordo com a vontade do leitor não implica ignorar a infusão vital representada pelo processo de leitura e recepção. De maneira alguma, pois se enfatizávamos anteriormente o valor do *jogar* no jogo através da defesa de Sicart (que, reforçamos, opunha-se à ideia de que as regras determinam o sentido do jogo, sobrepondo-se inevitavelmente ao jogador), também nos lembramos da abordagem de Roland Barthes (1988) e Michel Foucault (2002) sobre a questão da autoria (e autoridade) no texto. Se “o nascimento do leitor deve pagar-se com a morte do Autor” (BARTHES, 1988, p.70), é no múltiplo contato do(s) leitor(es) com as redes do texto que vamos buscar a efervescência dos sentidos.

E buscar a instância viva da recepção significa iluminar as nuances da transformação do texto como mensagem e comunicação, para além do calabouço do sentido puramente autoral, em direção à liberdade leitor como destino do texto. Mas seria essa liberdade de arbítrio, nas narrativas interativas, livre também das consequências? Nas páginas adiante, perceberemos como suas tensões internas põem em conflito o ponto sensível das relações de poder entre autor e leitor, envolvidos num jogo de conduções e de provocações mútuas através do sistema de interação no texto.

Não, quando falamos de morte, aqui, trata-se da morte das possibilidades no sentido físico do sintagma; do momento em que não é mais possível que um personagem tome esta ou aquela ação, tendo ele inambiguamente realizado uma delas. O que Stockton faz ao final do conto, nesse sentido, é quase uma crueldade ficcional: recusando-se a apunhalar a frase, mantém mulher e tigre em eterna sobrevida, aguardando a interpretação de cada leitor para o dilema. Mas se ele diz "a porta da direita, *onde estava o tigre*", resta pouco espaço para lutarmos contra o triste final do prisioneiro (podíamos, evidentemente, entrar em negação ou esperar que a fome do tigre não seja grande o suficiente...). Se a frase anda um tanto mais adiante, é tarde demais: o prisioneiro é devorado perante nossos olhos.

Um filme, quando montado, é um também um tipo de morte: "A montagem assim realiza para o material do filme (constituído de fragmentos, os mais longos e os mais curtos, ou tantas tomadas quanto há subjetividades) o que a morte realiza para a vida" (PASOLINI, 1982, p. 6). Claro, obras podem ser abertas, e *timelines* de vídeo sempre podem ser ressuscitadas do fundo de um HD externo para mais uma nova reedição, mas em algum momento, foi *este* e não *aquela* plano, *este* e não

*aquele* som, esta mesma ambiguidade e não todas as outras que poderiam ser. Pode não ser propriamente a morte do sentido, mas é a morte simbólica da *escolha*. E também o que possibilita o sentido e a comunicação: se não vamos do paradigma ao sintagma, por assim dizer, não há filme, mas apenas possibilidades de escolha - uma porção de material bruto.

É nesse sentido que o filme bifurcado, nosso primeiro e mais básico exemplo de narrativa interativa, é como lutar (ainda que fracamente) contra a morte. E se fosse diferente? Retorne o filme, pode ser - até o limite das escolhas das escolhas, ou seja, até o limite das possibilidades programadas pelo autor. O filme interativo bifurcado é uma espécie de zumbi: ele já morreu, mas ainda não sabe. Pode se dar ao luxo de fingir a vida mais um pouco, e mais - pode dar ao interator o prazer doloroso do assassinato das possibilidades, mas sem que este corra efetivamente o risco supremo da escrita. Se Gerbase cita Foucault para dizer que paradoxalmente a narrativa se opõe à morte no sentido de que prolonga a existência (GERBASE, 2004, p. 58), aqui é a própria narrativa a Sheherazade que suplica por mais um dia de vida para contar só mais uma (versão da) história.

Dissemos "fingir a vida", em um deslocamento monstruoso, no entanto: nosso oxímoro-zumbi tem um segredo. Pois a maior crítica à narrativa interativa recai sobre o caráter artificial da situação de escolha a que se submete o interator:

Como qualquer outra forma de representação, a interatividade é uma ilusão. Ela se põe no lugar de algo que não está lá. Qual é o referente ausente na interatividade? Se a interatividade promete ao espectador a liberdade e a escolha, é precisamente a falta de liberdade e a escolha que ela oculta. (CAMERON, 2010, tradução nossa).

Novamente, aqui o problema está em que cada opção dada ao interator já está definida *a priori*: os dois, ou três, ou cinquenta e sete destinos já estão escritos e ocultos por trás de cada porta. E cada um contém o que se definiu autoralmente conter, e nada mais. É uma dama, ou um tigre. Não se pode abrir uma porta e encontrar um elefante. Nem se pode, igualmente, abrir uma janela. A noção de controle por parte do interator não passa de uma perigosa ilusão, que põe vida e morte nas mãos imprudentes e/ou impotentes de alguém que não pode na verdade escolher:

Então o problema inicial é de fato um problema bastante substancial - como conseguir um bom final, dado que não se tem nenhuma ideia do gráfico geral ou mesmo do que se esconde 'por trás das portas'? Cada virada de

página é um tipo de situação entre a dama e o tigre" (KOSTER, 2012, tradução nossa).

Entre desejo e responsabilidade, a escolha do interator se equilibra entre o prazer do conhecimento e a decepção por uma narrativa potencialmente frustrada. Na junção, a porta.

Mas como dizíamos no capítulo anterior, assim como o popular gato de Schrödinger (mas diferentemente dele), até que abra a porta, o prisioneiro-interator está vivo e morto ao mesmo tempo, mas não como possibilidade imaginada, e sim como dois caminhos paralelos, ambos já escritos. Só um, no entanto, será enunciado - apenas no momento da enunciação, e após um movimento de escolha (seja ela fruto da habilidade pessoal ou da sorte, dependendo de como a história é contada). E depois de feita a escolha, a história está contada. "O dedo que se move escreve; e tendo escrito, segue. Nem toda piedade ou sagacidade podem convencê-lo a cancelar meia linha, nem todas suas lágrimas apagar uma palavra" (FITZGERALD, 2011). Mais tarde, falaremos sobre a noção de mundos possíveis e sobre como as questões de ordenação e combinação podem ser tão relevantes quanto as de seleção, mas por enquanto, guardemos a ideia de que o destino só se completa com a escolha da porta e a repetição da pergunta: como escolhemos entre uma e outra? E o que significa, afinal, escolher?

### **3.1.2 A Gruta: Escolha sua Aventura**

"Um jogo é uma série de escolhas interessantes". Assim segue uma popular definição de Sid Meier, criador da franquia de jogos Civilization, originalmente lançada em 1991. Mas o que é uma escolha interessante? Andrew Rollings e David Morris elaboram sobre a curta definição de Meier, recorrendo ao termo "não-trivial" como forma de qualificar o tipo de escolha proposta ao jogador:

Para ser vantajoso, as escolhas do jogo devem ser não-triviais. Cada estratégia que o jogador considere usar deve ter um lado bom e um ruim. Se há somente um lado bom, a inteligência artificial deveria tomar conta disso automaticamente. Se há somente um lado negativo, ninguém irá usar essa estratégia, então por que incluí-la no jogo? (ROLLINGS e MORRIS, 2003, p. 61, tradução nossa).

Quando Aarseth (1997, p. 1) diz que a literatura ergódica (o cibertexto) requer um esforço não-trivial por parte do leitor/interator, opõe esse esforço ao tipo de movimento que não implica nenhuma responsabilidade extranoemática (exterior ao pensamento) do receptor, como apertar um botão para o próximo capítulo, o virar de páginas ou o movimento dos olhos. Ou seja, um movimento que não está emaranhado às entranhas do texto, mas lhe é externo e acima de tudo, meramente operacional. Mas e quanto às escolhas "não-triviais"? O vago termo volta a aparecer quando Crawford critica as abordagens mais comuns à narrativa interativa, dizendo que o tipo de escolha apresentado ao interator, atento demasiadamente aos fatos e ações da história, costuma ser simplificada demais para constituir um tipo de interação relevante e, mais gravemente, um tipo de narrativa interessante. Em seu lugar, ele sugere que as escolhas triviais sejam concatenadas em sequências não interativas, deixando as grandes escolhas com mais consequência para o interator.

Suponha, por exemplo, que o vilão surpreenda o protagonista e grite "Largue a arma!". O protagonista pode escolher entre largar a arma ou oferecer algum tipo de resistência. Se o protagonista escolhe largar a arma, você não precisa seguir esta decisão com verbos para que o vilão comande "Vire-se e marche para o calabouço!" e o protagonista escolha se vai obedecer. Tendo tomado a decisão de se render ao vilão, esses eventos posteriores são inúteis. O mundo da história precisa apenas anunciar "O vilão o leva para o calabouço, onde ele mantém outros prisioneiros. Você vê isso e aquilo. Então o vilão diz algumas palavras más, e você decide escolher [porta A], [porta B], ou [porta C]". (CRAWFORD, 2004, loc 1169, tradução nossa).

Mas continuamos com a questão em definir o que é uma "grande" escolha e, afinal, o que é uma consequência relevante para o interator. O problema fundamental parece ser um problema de equilíbrio. As escolhas dispostas não devem ser completamente desiguais em termos de consequência; caso contrário, não há escolha. Mas também não devem ser completamente iguais, ou então a escolha é aleatória e não há responsabilidade para o interator como agente da narrativa. Rollings e Morris (2003, p. 65) lembram o modelo do jogo "pedra-papel-tesoura", indicando que a resposta estaria em uma relação escolha-consequência contextual: nem pedra, nem papel, nem tesoura são mais poderosos do que os outros, o que não possibilita que o jogo viciie em apenas uma escolha. Por outro lado, conhecer seu oponente pode lhe dar uma vantagem se você sabe que ele

tende a repetir a última opção vencedora, ou se você sabe que ele sabe que tende a repetir a última opção vencedora, e assim por diante<sup>25</sup>.

O que retiramos deste princípio é que o *contexto* da escolha, mais do que a mecânica dela, é o que nos diz o tipo de consequência que ela tem para o interator. Raph Koster defende que, no jogo, o *feedback* narrativo pode dizer ao jogador se uma escolha tem uma consequência boa ou ruim. Já em uma narrativa interativa, com frequência, o conjunto de instruções que pode guiar o sujeito está nos primeiros momentos da história - o *logos* que nos ajuda a estabelecer o mundo diegético, seus conflitos e sua lógica interna, e também na forma como a própria narrativa fornece *feedback* ao interator *após* uma escolha.

O que acaba influenciando as suas escolhas é o *feedback*. Seu primeiro *feedback* vem de escolher jogar: as primeiras páginas. Isso é exatamente como dar a você o *layout* das peças em um tabuleiro. Daí em diante, cada vez que você faz uma escolha, a narrativa é usada como um mecanismo de resposta para dizer se uma escolha particular faz sentido ou não em termos de levá-lo a seu objetivo final. (KOSTER, 2012, tradução nossa)

Para falar do processo de escolha e resposta, Koster lembra o caso clássico e simples dos livros "*Choose Your Own Adventure*" (Escolha Sua Própria Aventura), uma série de livros lançada entre 1979 e 1998 pela editora Bantam Books, baseados no conceito de Edward Packard. Os livros são pequenas histórias escritas geralmente em segunda pessoa em que o personagem principal é o leitor. Ele deve seguir as instruções do texto que, em determinados momentos, confronta-o com escolhas que o levam a diferentes páginas do livro, montando ao final uma história a partir de suas opções - e que teoricamente depende de boas decisões para ser uma experiência interessante para o leitor, mas na prática depende também de um sistema de confiança do leitor no *feedback* do livro, de suas escolhas particulares, e daquilo que foi escrito como opções narrativas.

Um mau exemplo desses livros daria a você uma resposta positiva o tempo todo até jogá-lo em um poço com lava ou outro fim horrível. Um bom exemplo garantiria que haveria uma ação crescente e um arco de *feedback* para cada um dos caminhos possíveis, levando a uma boa experiência de aprendizado e uma boa história. (KOSTER, 2012, tradução nossa.)

---

<sup>25</sup> Para uma análise detalhada das estratégias sociais no jogo de pedra-papel-tesoura, ver WANG, Zhijian; XU, Bin; ZHOU, Hai-Jun. (2014) **Social cycling and conditional responses in the Rock-Paper-Scissors game**. (online) Disponível em <<http://arxiv.org/abs/1404.5199>>. Acesso em 01.05.2014.

De fato, um problema recorrente consiste em dar conta do quanto o interator sabe sobre a consequência de cada escolha (ou como imagina ser a consequência a seguir), assim como o quanto compreende sobre as regras implícitas ou explícitas do jogo. Mais acima dizíamos que o conjunto inicial de páginas e a resposta da narrativa às escolhas do interator formam o sistema de *feedback* que informa ao receptor sobre o *logos* da história (ou seja, suas regras internas e as expectativas geradas a partir delas). Koster também nos apontava que, nos jogos, a narrativa é em si uma forma de *feedback*. O jogador, como interator, provoca a caixa-preta do jogo em busca de retornos que possam guiá-lo no percurso. Desvendar a caixa-preta, ou ao menos lutar contra ela munido de uma pequenina lanterna a fim de desvelar traços úteis no intuito de vencê-la é no que consiste o ato de jogar.

Em um modelo de gramática dos jogos, há sempre um modelo de caixa-preta, e você seleciona algo para inserir no sistema. O sistema vai lhe dar um *feedback* sobre qual efeito resulta de sua ação. O jogo está em identificar quais são as regras a partir da caixa-preta. Não de forma rigorosa, digamos - você tende a chegar no entanto em um modelo mental que dá uma heurística de como abordar a caixa-preta. Seu aprendizado é em geral mais intuitivo - ou mesmo uma memória motora. Ele tende menos a funcionar no nível lógico do que no nível de gestalt (como inteligência fluida *versus* inteligência cristalizada). (KOSTER, 2012, tradução nossa)

Koster é incisivo ao apontar que a narrativa é apenas um dos sistemas de *feedback* nos jogos. Mas na narrativa interativa, para além do jogo em sua forma mais pura, a própria história e sua estrutura *são a caixa-preta*. Aqui, a narrativa é a mecânica de jogo (ou aquilo que estrutura a interação), objetivo (aquilo que o interator almeja atingir) e sistema de *feedback* (aquilo que comunica entre as regras do sistema e o usuário).

Por exemplo: no livro *Underground Kingdom* (PACKARD, 1983), o leitor é inserido em uma história que envolve um grupo de pesquisadores que pretende encontrar o centro da Terra. Eles vão até uma grande cratera por onde possivelmente conseguiriam acessar as profundezas do planeta. Ao chegar na beirada da cratera, seu personagem possui a escolha de desistir da expedição, pois parece muito perigoso. O que você faria?

Logicamente, escolher desistir da expedição é certeza de segurança para seu personagem. Ele volta para casa, não encontra o centro da Terra, e assim termina uma história curta e provavelmente insatisfatória. Mas se o usuário suspeita que,

sendo o nome do livro "O Reino Subterrâneo", há de existir uma boa razão para entrar na cratera, então a história continua, passando por perigos durante a descida, mas em direção ao objetivo maior da narrativa<sup>26</sup>.

O próprio Koster também menciona um contra-exemplo do comportamento que caracterizava como invariavelmente aleatório no leitor do livro-jogo (dado que o leitor não teria, segundo ele, como tomar uma escolha suficientemente informada). Em *Inside UFO 54-40* (PACKARD, 1982), nenhuma das escolhas apresentadas no texto levam o leitor ao maior objetivo final da história. Há finais secundários, por certo, mas nenhum deles responde à pergunta máxima da história. Na busca do leitor por *Ultima*, um lugar perfeito por qual também buscavam os aliens a bordo da nave *Rakma*, os finais possíveis incluem diversos tipos de morte no espaço, punições alienígenas com sono eterno, e voltar para casa sem ter encontrado nada. Mas nenhuma escolha resulta chegar em *Ultima*.

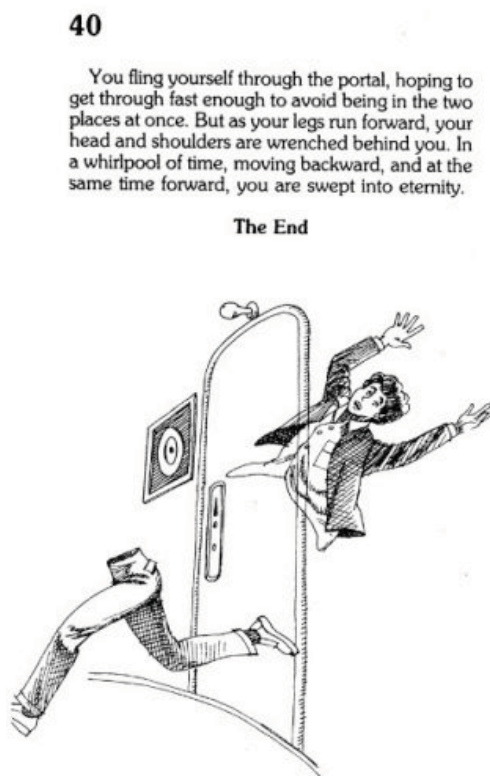


Fig. 2 - Inside UFO 54-40. Um dos finais trágicos disponíveis. (fonte: PACKARD, 1982)

<sup>26</sup> É conveniente lembrar que, originalmente, a série *Choose Your Own Adventure* é concebida para leitores de cerca de 14 anos, o que ajuda a explicar por que algumas escolhas podem ser um tanto óbvias para um adulto mais avisado.

O único modo de encontrar *Ultima*, nesse caso, é navegar pelas páginas do livro sem respeitar as opções das escolhas e assim encontrar a única seção que não possui nenhum ponto de entrada (ou seja: nenhuma das escolhas leva efetivamente a ela, exceto a *escolha de desobedecer à imposição das escolhas*). Nessa única seção, o leitor chega ao final em que encontra o lugar paradisíaco. Ele só o faz, portanto, se deliberadamente desrespeitar as regras do jogo - ou se descobrir a regra oculta sob a estrutura do livro (o que não é bem uma desobediência em si, mas uma desobediência permitida).

De alguma forma, o comportamento transgressor do usuário está inscrito na própria regra - seja porque o autor reconhece que muitos dos usuários transgridem a ordem do livro de qualquer maneira, ou porque quer incitá-los a pensar fora dos limites. Seja como for, a *paidia* representada pelo interator é canalizada em seu proveito e em proveito da narrativa - é só quando se põe em posição de investigação e toma as rédeas em suas próprias mãos que ele pode atingir o objetivo maior da história. Se ele, como os alienígenas que o acompanham, quiser atingir *Ultima*, precisa *agir*, mais do que esperar a proposição das escolhas e a elas reagir. Veremos no item capítulo seguinte que a canalização do comportamento do interator e de seus repertórios particulares são particularmente úteis em narrativas expandidas e transmídia, mas por enquanto voltemos ao modelo de bifurcação simples.

Quando dizemos que o interator observa a estrutura e responde a ela, não estamos falando somente dos casos-limite em que ele precisa (ou quer) desafiar ou contestar as regras do jogo. O próprio processo de dupla identificação e projeção no mundo da narrativa permite que o interator posto no centro não só da narrativa mas da interação arregimente pistas que informem suas decisões.

Para falar sobre isto, observaremos as escolhas dispostas em *A Gruta* (Filipe Gontijo, 2008), obra audiovisual indexada como "filme-jogo" (disponível em [www.filmejogo.com.br](http://www.filmejogo.com.br)), a fim de compreender como o processo de escolha, identidade e controle se tensionam no filme de estrutura bifurcada.

*A Gruta* conta a história de Luisa e Tomás, dois jovens em viagem na fazenda da família da moça. A sinopse do filme indica que, além da gruta contida no título, estão envolvidos ainda Tião, um caseiro aparentemente assustador, e um porco encontrado na fazenda. As informações extra-textuais anunciam também: o filme-jogo tem onze finais diferentes, o que gera a expectativa de que as escolhas do



interator levem-no a um dos finais desejados (ou salvem-no de um indesejado). Na fase de apresentação da narrativa, vemos Luisa e Tomás indo de carro para a fazenda, e aprendemos que Luisa não gosta de dirigir, embora as razões não sejam reveladas. Os dois jovens chegam à fazenda, entram na casa, e começam a se beijar sobre a cama. Neste ponto, a primeira interrupção na história pede ao interator que escolha: jogar com Tomás ou jogar com Luisa?

A primeira escolha é, então, uma escolha de ponto de vista narrativo. Caso escolha Tomás, o interator tem acesso a algumas cenas em que apenas o garoto aparece, e suas ações são tomadas a partir de seu ponto de vista (salvar Luisa, deixar ela para trás, insistir para entrar na casa onde ela está). Caso escolha Luisa, é possível observar detalhes da história que só são vistos por ela (deixar Tomás entrar na casa ou não, fugir pelo mato, buscar ajuda de Tião). Contudo, apesar da divisão entre os dois, Luisa preenche a função protagonista da história, que gira em torno de seu passado traumático. Mesmo quando ela morre, é seu *pathos* o que direciona a narrativa; ainda que o jogador escolha jogar com Tomás, Luisa não vai embora e o deixa para trás, e quando ele o faz, retorna um tempo depois para participar do final da história.



Fig. 3 - A Gruta. Menu decisão: jogar com Luisa ou jogar com Tomás. (fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=Ed8-2yd59Vs&src\\_vid=\\_tXDHw8i5qw&feature=iv&annotation\\_id=annotation\\_651250](https://www.youtube.com/watch?v=Ed8-2yd59Vs&src_vid=_tXDHw8i5qw&feature=iv&annotation_id=annotation_651250))

Seguindo com Luisa, a segunda interrupção para escolha ocorre pouco tempo depois. Ainda enquanto os dois se beijam sobre a cama, ouve-se batidas à porta. E a escolha: abrir a porta ou continuar na cama? Sem percorrer em detalhes cada uma das opções, adiantamos que a tentadora escolha de ficar na cama resulta no final prematuro da história, pois os dois jamais saem de casa e não vão conhecer a gruta

que dá nome ao filme-jogo. Como em *Underground Kingdom*, o medo de sair da casa ou o desejo de ver o que acontece em seguida na cama são sumariamente punidos - com o fim precoce e potencialmente insatisfatório da narrativa.



Fig. 4 - A Gruta. Menu decisão: sair da casa ou ficar na cama? (fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=4DpadQPvliU&src\\_vid=WQxvx3R2ncU&feature=iv&annotation\\_id=annotation\\_392095](https://www.youtube.com/watch?v=4DpadQPvliU&src_vid=WQxvx3R2ncU&feature=iv&annotation_id=annotation_392095))

Escolhendo sair da casa, segue-se com o delicado equilíbrio entre a coragem de experimentar ações e o risco de resultar em morte do personagem ou outro final indesejado. Os dois vão acompanhados por Tião até a gruta, onde encontram um pequeno porco. Se estamos jogando com Tomás, temos a opção de levar o porco consigo ou abandoná-lo (pois Tião diz que ele é perigoso). Jogando com Luisa, Tomás traz o porco para a casa automaticamente. Ao chegar na sede da fazenda, há algumas bifurcações em que Luisa e Tomás brigam e ele vai embora (se jogamos com ele, vemos seu ponto de vista enquanto segue pela estrada e depois retorna). À noite, dormindo ainda sozinha, ela ouve barulhos e novamente há uma escolha. Ela investiga ou ignora? Qualquer que seja a escolha, veremos surgir o estranho porco, emitindo sons humanos. Logo depois, Tomás reaparece. Fica indefinido, depois da exploração dos caminhos possíveis, se Tomás foi tomado por um espírito maldoso ou fundiu-se com o porco demoníaco, mas seu comportamento é agressivo. Ele ataca Luisa, e então uma nova interrupção acontece.

Nessa interrupção, no entanto, não há quadro de texto que indique uma opção de ação "fazer isto" ou "fazer aquilo". Há apenas cinco cartas semelhantes a cartas de baralho, junto ao título "menu sorte" (os menus anteriores liam "menu decisão"). Ao longo do jogo, sempre que este menu aparece, contém uma probabilidade pré-definida entre maior chance de sorte ou maior chance de azar.

"Sorte" em geral significa que seu personagem sobreviverá a um ataque, e "azar" significa que ele morre (o que também significa que "sorte", sob o ponto de vista de Tomás, quer dizer que ele mata Luisa e pode fugir de carro).



Fig. 5 - A Gruta. Menu de sorte/azar. (fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=Ed8-2yd59Vs&src\\_vid=\\_tXDHw8i5qw&feature=iv&annotation\\_id=annotation\\_651250](https://www.youtube.com/watch?v=Ed8-2yd59Vs&src_vid=_tXDHw8i5qw&feature=iv&annotation_id=annotation_651250))

Aqui explicita-se uma transição entre *agôn* e *alea*: quem determina o resultado não é mais a habilidade do jogador, mesmo que limitada pela porta fechada da opção que lhe entrega somente uma visão limitada do sistema, mas a escolha imponderável da sorte (com uma boa dose de incentivo da estrutura desigual das chances, embora o interator não o saiba). É, por certo, uma cruel transição: após entregar-lhe a possibilidade de identificar-se pela estrutura ao personagem e seu destino, o texto arranca das mãos do interator o controle e o devolve a uma instância "imparcial" - a sorte. Aqui, dissemos "imparcial" entre aspas porque sabemos que a escolha de cartas em A Gruta, no fundo, não é uma *alea* verdadeira, mas um exercício de controle limitado por parte da estrutura, que desequilibra as chances em favor de uma ou outra resposta.

A combinação de *agôn* e *alea* não é nova, em absoluto: nos RPGs, encontramos a mesma dinâmica entre um senhor da narrativa e da interação (o *puppetmaster*, que cria e narra o jogo), as habilidades dos jogadores (e as habilidades fictícias de seus personagens, representadas pela construção de biografias e descrições) e o elemento incontrolável da sorte, representado pelos dados poliédricos, geralmente com mais de seis lados, que são jogados para decidir os resultados das ações dentro da história-jogo. Com efeito, muitos jogadores com frequência culpam os dados pelas derrotas ou humilhações sofridas nas partidas, pois em certa medida independe do controle de um jogador conseguir atravessar

uma porta, vencer um grupo de *trolls* ou acabar ficando em chamas por cinco rodadas seguidas<sup>27</sup>.

A variação de responsabilidade entre a estrutura, o jogador e a sorte correspondem, respectivamente:

- a) à propriedade interativa da previsão limitada, que permite ao interator realizar uma escolha, e que nas narrativas interativas está interconecta às relações de identificação (com aparato, estrutura e personagens);
- b) à habilidade, que nas narrativas interativas e nos jogos aparece como inteligência (para enxergar as pistas e deduzir a consequência das escolhas) e como ação propriamente dita (na destreza em realizar um movimento ou o apertar de botões que resultem no efeito desejado), e
- c) aos desígnios do destino, que seleciona dentre as possibilidades pré-determinadas na programação aquela que efetivamente se realizará. Deve-se lembrar que, ao cabo, o destino também está inscrito: ele é resultado da estrutura, e não a sua origem.

Raymond Smullyan (2009) adapta a história do conto da dama e do tigre em uma segunda proposta em que o rei, cansado de se valer da sorte para a condenação ou redenção dos prisioneiros, resolve condicionar a escolha das portas à solução de desafios lógicos (*puzzles*). Postados frente a cada par de portas, os desafios permitem que o prisioneiro deduza qual é a porta da dama, e qual é a do tigre - desde que tenha habilidade suficiente para isto. O livro é na verdade um jogo de *puzzles*, em que as soluções são apresentadas ao final para o leitor que queira conferir a resposta correta (ou aquele que desista de encontrá-la). Mas no meio da história, sintomaticamente, o rei fica cada vez mais frustrado porque diz que os prisioneiros sempre conseguem achar a porta desejada, e então sabemos que ele pode trapacear colocando duas damas ou dois tigres, ou ainda que propõe desafios crescentes em dificuldade a fim de provocar o erro dos prisioneiros. Como dizíamos: as relações entre autoria (como desejo incompleto), texto (como estrutura) e interator (como desejo atuante) na narrativa interativa são uma negociação

---

<sup>27</sup> A prática batizada de "*dice shaming*" ("humilhação de dados") consiste na jocosa apresentação dos dados junto a seus "feitos", ou as consequências do sorteio consecutivo de resultados indesejáveis. Um exemplo pode ser encontrado em <<http://schneiltzle.tumblr.com/post/89994517740/dice-shaming>> (Acesso em 26.06.2014), ou através da *hashtag* #diceshaming, via Twitter.

constante de poder, que pode a qualquer minuto pender para um lado ou para o outro.

Mas se no *puzzle*, presumindo a honestidade do narrador, há apenas uma resposta correta, poderia se dizer o mesmo das narrativas? Pois quando A Gruta anuncia que possui onze finais diferentes, já não se estabelece um tipo de epistemofilia particular que consiste em descobrir quais ações levam a quais finais (especialmente sabendo que, ao encontrar um final desagradável, pode-se facilmente retornar e tentar outro caminho)?

A sinopse do livro de aventura moderno *Zombocalypse Now* (YOUNGMARK, 2009) descreve a seguinte situação:

Você é um coelho de pelúcia e é o fim do mundo.

Entre você e a sua segurança estão quarenta ou cinquenta zumbis refestelando-se com a carne dos vivos. Se você se disfarça como um deles e tenta atravessar a comilança, vá para a página 183. Se você pega uma chave de roda, surta e acaba com seus traseiros mortos-vivos, vá para a página 11.

*Zombocalypse Now* é uma comédia de horror - reimaginando um daqueles livros escolha-o-seu-final com que você cresceu. Você será confrontado com horas de mortos-vivos, namoro pela internet, comportamento policial impróprio, e o muito real perigo de que você perca a noção de realidade e fique completamente louco.

Com 112 possibilidades de final (com pelo menos 7 em que você não morre) o apocalipse zumbi nunca foi tão divertido.<sup>28</sup>

Façamos as contas: entre 112 finais, seu personagem não morre em pelo menos sete. Isso dá uma chance de morte de uma em dezesseis tentativas. É uma taxa bastante alta de probabilidade de insucesso. Mas quem foi que disse que a morte do personagem é uma derrota? Ora, isto não é um *puzzle*, e também não é bem um jogo: a morte do personagem pode muito bem ser um final desejável, dependendo da estrutura da narrativa e dos jogos de identificação que levam à destruição prazerosa do próprio interator (lembrando que ele, nesse caso, é o personagem).

Pois a epistemofilia de que tratava Culler é o desejo de saber o que a narrativa reserva aos personagens, mas também o que reserva a mim como interator. A experiência paradigmática permite o sabor das consequências sem, por

---

<sup>28</sup> Descrição disponível na página de venda do livro na Amazon.com (online). Disponível em <<http://www.amazon.com/Zombocalypse-Now-Matt-Youngmark/dp/0984067809>>. Acesso em 24.01.2012.

um lado, a predeterminação acachapante do destino já traçado (deslocando o peso da responsabilidade para o interator no momento da enunciação do texto) e em geral sem, por outro, negar completamente a possibilidade de explorar outras consequências. O dedo que se move escreve, e tendo escrito... retorna e escreve mais uma vez.

Há casos em que as escolhas produzem, no entanto, resultados mais graves e que obrigam o interator a um movimento tão grande de retorno que praticamente o obrigam a iniciar o percurso inteiro novamente. Falaremos no capítulo seguinte sobre estas questões de poder, desafio e punição de forma mais detalhada. Agora, nesse sentido, mencionamos como exemplo próximo o jogo *One Single Life* (flashTone Games, 2011), um aplicativo de celular em que o jogador precisa pular de um lado a outro de um despenhadeiro. O jogo possui dez níveis no total, mas caso o jogador caia em qualquer momento, o jogo acaba e não é possível começar de novo (exceto se o jogador apagar o aplicativo e instalá-lo de novo, claro).

Em *The Art of Failure* (2013), Juul argumenta que enquanto perder no jogo pode ser uma experiência divertida (através da repetição e da superação), na ficção a noção de perda e sofrimento seriam incompatíveis com o desejo do jogador em *vencer*. Nesse sentido, ele menciona um hipotético jogo-história de Anna Karenina e relata um experimento realizado por ele com um jogo de suicídio<sup>29</sup>. Neste jogo, Juul propõe que o jogador realize ações dentro de um ambiente virtual de um quarto que levem com sucesso a um suicídio. No livro (loc. 1268), ele relata que nos testes com interatores estes conseguiram se separar suficientemente do avatar para compreender que o suicídio era o objetivo e portanto, a morte ao final era a vitória. Isso contradiz, segundo Juul (loc. 1230), o preceito básico de identificação do jogador ao avatar que o levaria a protegê-lo a todo custo.

Contudo, enquanto o próprio Juul relembra os argumentos de Marie-Laure Ryan (2006) de que na ficção é a separação do leitor/espectador o que permite o prazer na dor do *outro*, seu próprio jogo também permite o afastamento do interator da ação realizada. Não há, nele, nenhuma estrutura ficcional ou narrativa que emaranhe o jogador à história do suicida. Não sabemos seus motivos, seu contexto, e especialmente, suas opções. O suicídio, no jogo do suicídio, não é uma escolha

---

<sup>29</sup> The Suicide Game. (Jesper Juul, 2013). (online) Disponível em <<http://www.jesperjuul.net/text/suicidegame/>>. Acesso em 20.11.2013.

mas um objetivo de jogo. Sendo assim, o jogador pode, ao menos durante as ações estilizadas do jogo, ignorar o sentido dos atos em prol do resultado: *vencer*.

Por outro lado, se Ryan (2006) defende que a tragédia não é possível nos jogos, opinião de que Juul partilha (embora ele admita que a questão não é completamente fechada), é justamente na imbricação da narrativa com a interação que podemos buscar entender como os desejos interator (como sujeito) podem ser manipulados e canalizados para que ele experimente mais do que o simples gosto da vitória.

Na tensão entre a estrutura e o interator, a narrativa conduz e identifica; enquanto isso, a interação permite e cerceia, também conduzindo. Mas a qualquer momento, o jogo pode virar, e a narrativa pode exercer o poder de controle e levar o interator para onde não desejaria ir (lembre-se, estou criando uma experiência paradigmática, e sou eu quem determina as escolhas disponíveis), assim como o sistema de interação pode exercer poder retirando, por exemplo, a escolha do *agôn* para a *alea*. Quando Juul enxerga que a vitória do jogador só pode ser equivalente à vitória do personagem (e vice-versa), está, portanto, ignorando as nuances do jogo em seus desdobramentos para além da destreza e da força, como vimos em Caillois. O jogo também é vertigem, simulacro e chance: daí que o sofrimento também faça parte da experiência.

Em larga parte, como Juul também admite, seu foco está em jogos comerciais, deixando de lado jogos independentes e experimentais. Fica mais fácil entender a razão, portanto, por que poucos destes jogos estabelecem situações de tragédia em que o jogador é o personagem principal. Já em âmbitos menos preocupados com os lucros que o prazer direto proporciona, diversos *designers* de jogos procuram nos sistemas de interação e jogos formas de expressar sentimentos negativos e pessoais. É o que faz, por exemplo, a *designer* de jogos Anna Anthropy, criadora de *Dys4ia*<sup>30</sup>: um jogo em que o jogador experimenta as sensações com frequência desagradáveis do processo de terapia hormonal na mudança de sexo através de uma série de ações de desconjunção, descontrole e deslocamento.

Em suma: o que queremos dizer é que, embora reconheçamos a soberania do interator que se espelha no avatar e a consciência da estrutura no sentido de propor uma experiência narrativa (o que envolve escolhas estruturais), precisamos

---

<sup>30</sup> *Dys4ia* (jogo). Anna Anthropy, 2012. (online) Disponível em <<http://www.newgrounds.com/portal/view/591565>>. Acesso em 10.01.2013.

entender que as atrações entre **escolha** e **identificação**, como encaixamos em nosso quadro teórico, significam que tomar escolhas (por parte do interator) provoca ou é provocado por um processo de identificação (da estrutura aos personagens), assim como engendrar identidade (personagens pela estrutura) depende de e resulta em escolhas. Eu escolho no sistema e na narrativa para que o interator escolha na experiência paradigmática; e quando o interator escolhe na experiência paradigmática, o faz primeiro a partir da estrutura (o aparato narrativo e de interação) e depois pelo personagem. Constitui assim a tensão entre o interator e o sistema em que aquele é ao mesmo tempo removido desta (no sentido de que se faz levar pelo sistema) e implicado nela (no sentido de que encontra e preenche os espaços).

Quando isso acontece, o emissor vibra com *paidia* e a divide com o interator, e o interator está no *ludus*, em identidade: o que se espera de mim nesse texto? Como respondo a isso, e por que motivos? E como desejo agir em resposta a isso? E em que medida posso agir? Voltando à situação do sorteio de cartas em A Gruta, vemos então que o sistema tira naquele momento do interator o controle sobre o destino. A *alea* é potência divina e impotência humana, o *agôn* é destreza e habilidade contra o sistema:

De facto, a sorte, a oportunidade e a capacidade para delas usufruir desempenham um papel considerável e constante nas sociedades concretas, onde são complexas e infindáveis as interferências entre as vantagens provenientes do nascimento, quer ao nível físico quer ao nível social ( e que podem ser honras, bens, beleza, saúde ou talentos raros), e as conquistas da vontade e da paciência, da competência e do trabalho (que são apanágio do mérito). Dum lado, a inspiração dos deuses ou da conjuntura, do outro, a recompensa pelo esforço, pela obstinação, pela habilidade.

De modo análogo, no jogo de cartas, a vitória confirma uma superioridade mista, composta pelo dar as cartas e pela sabedoria do jogador. *Alea* e *Agôn* apresentam-se assim opostos, mas solidários. Opõe-nos um conflito permanente, une-os uma aliança essencial. (CAILLOIS, 1990, p. 135-136)

O equilíbrio *agôn/alea* que Caillois descreve e que identificamos na narrativa interativa em sua forma de filme bifurcado por meio das tensões entre **escolha**, **identidade** e **controle** reproduz, assim, um conflito humano muito caro: a autoconfiança *versus* a crença na justiça igualadora de possibilidades; o desejo do da liberdade de arbítrio *versus* o anseio pela proteção divina. Tião, o sombrio caseiro de A Gruta, exclama durante seus surtos assassinos: "Você quer ser mais que



Deus?" - é a mesma frase que Gontijo escolhe para convidar o interator ao filme no website, adiantando o fascínio e o perigo do poder da interação.

O interator é, nesse caso, um Deus interino da narrativa, podendo saborear o prazer da escolha sobre o personagem, mas é também o súdito das vontades do autor e ainda ocasionalmente servo da sorte (por desígnio da estrutura ou por desconhecimento das consequências). Dirige o teatro da vida e das coisas, mas apenas no círculo mágico da programação e das regras. Por fora, ele é dirigido pelo próprio desenho do círculo.

Veremos mais à frente que há um potencial explosivo no encontro da *paidia* do interator e o *ludus* restritivo das regras que ameaça inclusive destruir o próprio sistema da narrativa interativa. Por enquanto, falaremos um pouco mais sobre os processos de escolha e identificação, pensando no interator em frente às portas, suas formas de decisão e as consequências que deve enfrentar, mas também sobre a natureza da escolha que define o caminho trilhado - qual porta você escolhe?

Sendo responsável em um nível pela escolha, não apenas vivendo por procuração através das escolhas já feitas dos personagens (ou seja: da *mimicry* ao *agôn*), não seria o jogador também um senhor da narrativa? Em termos. Pois a consequência sempre é, ao cabo, fruto da predestinação - só há uma chance para se fugir pelo mato, e ao fazê-lo, a consequência é, ou melhor, *foi*, desde o momento da programação, sempre a mesma. Ou seja, a aposta, aqui, é feita sobre o lance de dados já consumado, mas apenas escondido dos olhos do espectador, que acredita pelo menos superficialmente, por enquanto, ser responsável pelo destino (e o é, neste microdestino opcional).

Em suma: temos um caso de predestinação sob a ilusão muito bem construída do livre-arbítrio. Dar o nome de ilusão a essa escolha, note o leitor, não é necessariamente apontar para a falha, como quem desvenda o truque do mágico pelo prazer de estragar o espetáculo, ou como a pretender superioridade ao apontar a limitação técnica de um mecanismo. Pelo contrário; aliar a idéia de **ilusão** ao processo de **escolha** é reconhecer a validade dos significados criados pelas próprias regras que regem as relações entre interator e discurso. No risco controlado da experiência paradigmática, o espectador pode experimentar o prazer de descobrir se por trás da porta há, afinal, um tigre ou uma dama - e sofrer a consequência da escolha.

Mas há mais para falar sobre isso. No capítulo anterior falávamos das partições da narrativa em três níveis tensionados: acontecimentos (ou eventos, ou fábula); enredo (ou história, ou *plot*); e discurso (GERBASE, 2004, p. 60). Lembrávamos também que, segundo Culler, o leitor se confronta com o discurso de um texto para daí inferir os níveis de escolha abaixo: nessa tessitura, as formas de organização particulares de cada texto, ou seja, suas estruturas e suas formas narrativas, são os elementos que regem a "dança" interpretativa do leitor. Culler fala sobre isso na forma de "apresentação":

Confrontado com um texto (um termo que inclui filmes e outras representações), o leitor faz sentido disso identificando a história e então vendo o texto como uma apresentação particular dessa história; ao identificar "o que acontece", podemos pensar no resto do material verbal como uma forma de apresentar o que acontece. então podemos perguntar que tipo de apresentação foi escolhida e que diferença isso faz. Há muitas variáveis, e elas são cruciais para os efeitos da narrativa. (CULLER, 2004, loc. 1304, tradução nossa)

As variáveis descritas por Culler e retomadas por Gerbase que determinam as formas da apresentação narrativa são as seguintes:

- a) Quem fala: quem conta a história? É um personagem? Uma voz impessoal removida da narrativa?
- b) Quem fala para quem: qual é o leitor implicado pela voz que fala? Que tipo de conhecimento está implícito nele?
- c) Quem fala quando: qual é o tempo da narrativa? Ela se desenrola no presente, ou conta os eventos do passado?
- d) Quem fala com que linguagem: de que forma a linguagem da narração interfere na forma da narrativa?
- e) Quem fala com qual autoridade: podemos confiar nas descrições e informações do narrador?
- f) E um elemento extra: Focalização. Quem vê? Variáveis temporais, distância e velocidade, limitações de conhecimento.

Pode-se depreender, portanto, que a questão nas narrativas vai muito mais além de *o que* acontece, mas é também uma questão de *como se conta* o que acontece. Isso é importante porque, como comentamos no capítulo 1, um dos problemas da interatividade na narrativa está na concentração excessiva nos fatos

como elemento de escolha, o que resulta com muita frequência em distúrbios de continuidade e de personalidade nas narrativas que se apresentam em formas de interação. Rollings e Morris (2003) retomam a questão da dama e do tigre para apontar que, na interação, a escolha dos fatos é apenas *uma* das possibilidades de interferência na estrutura:

Você pode interagir com um jogo ou uma narrativa em diversas formas. Mesmo assim, designers de jogos de computador têm praticamente ficado restritos à interação com os fatos. A preocupação deles é se eu abro a primeira porta e acho a dama ou a segunda porta e acho o tigre. (ROLLINGS; MORRIS, 2003, p. 81, tradução nossa)

Os autores propõem formas de interação diversas, questionando a sua baixa incidência no âmbito dos jogos (mas percebendo que a impopularidade não significa impossibilidade). A descrição abaixo é um resumo das formas propostas:

- a) Afetar o mundo do jogo em si: alterações que definam parâmetros iniciais (como acontece em simulações), ou alterações construcionais no modelo do mundo;
- b) Controle direto de ação: a possibilidade de decidir as ações de um personagem ou mais (o tipo mais comum de interação disponível)
- c) Influência em primeiro grau: alterar o curso do personagem ao provê-lo com objetos ou informações;
- d) Influência em segundo grau: alterar o curso do personagem ao provê-lo com inspiração (que pode ser um lugar ou uma coisa);
- e) Decidir a quem seguir: escolha de linhas narrativas separadas;
- f) Alteração de ritmo: selecionar elementos da história e dedicar a eles mais profundidade (como uma criança ao ouvir uma história para dormir).

Podemos perceber que as formas de interação em jogos e histórias de Rollings e Morris possuem muitos pontos de contato com os elementos da apresentação das narrativas na narratologia. Pode-se interferir com eventos, como vimos até agora, mas também se pode interferir com cenários, com tensões iniciais, com influências indiretas, com recorte de ponto de vista e com a exposição

prolongada ou restrita de linhas narrativas. Ou seja, os mecanismos de apresentação também estão na linha de fogo quando se fala em interação na narrativa: *quem fala* pode ser o texto, mas também pode ser o próprio interator (como nas simulações); *para quem fala* diz respeito tanto ao interator como detentor de informações quanto ao personagem que ele representa (seu duplo, como veremos); *quando* interfere nas variações entre descobrir e causar; a *linguagem* media interator e texto (entre os cliques e o corpo); a *autoridade* problematiza a confiança e o desafio ao sistema. Por fim, a focalização sofre interferência das mãos do interator sobre a interface: movimentos de enquadramento e recorte, escolhas de ritmo e desvio de ação, etc.

No caso de *A Gruta*, como representante dos filmes bifurcados, podemos entender que as interferências do interator se apresentam largamente como escolha de fatos (Luisa foge ou não, Tomás salva ou não o porco, etc), mas também sobe à superfície da narrativa no momento em que as escolhas do interator não são mais sobre os fatos em si (pois ele não sabe quais são), mas sobre a estrutura da história na forma como ela é contada. Quando escolhe jogar com Tomás ou com Luisa, o interator ativa linhas diferentes da história, que levarão a descobertas diferentes sobre as motivações e as informações de cada personagem. E quando escolhe uma carta de sorte, é forçado pela estrutura a interferir ainda mais dentro dela: não escolhe uma ação, mas define um ponto de virada.

Falta ainda falarmos de outras formas de interação. Nas próximas páginas, veremos como interatores podem selecionar entre linhas narrativas, compondo ordens e ritmos diversos (além de formas associativas particulares), e também sobre como as interações ditas "cosméticas" (transformações na aparência do mundo) podem existir dentro do universo das narrativas interativas. Por fim, veremos também como o espaço de jogo pode interferir na disponibilização de informações aos personagens (afetando seu comportamento) e ainda vamos discutir sobre o papel mais ou menos aberto do comportamento do interator nesse sentido.

Para isso, começaremos um novo caminho através de um primeiro mapa: se em *A Gruta* o mapa geral das bifurcações é oculto, em *HBO Imagine*, abaixo, ele é a própria estrutura da interação, e é no percurso deste mapa aberto que o interator toma contato com outro tipo de manifestação das narrativas interativas.

### 3.2 ESCOLHA x CONTROLE

De um lado, a dubiedade de uma voz por procuração, complexa instância enunciativa implicada no enunciado. Do outro, a suposição de um sujeito ao mesmo tempo parceiro e refém do texto e suas estratégias. No centro, o próprio enunciado, emaranhado de textos, imagens, sons, setas, dêiticos e dedos apontados tanto para fora quanto para dentro do próprio corpo. Como o espectador navega pelo terreno da narrativa interativa? De que forma deixa, no corpo do texto, as marcas dos dedos que manipulam no esforço não-trivial que Aarseth nomeia de *ergódico*?

Vimos que Aarseth visualiza um esforço não-trivial que atribui ao cibertexto, e nesse esforço não-trivial vislumbramos a imagem de um movimento - o movimento do leitor participativo, a quebra da relativa (e questionável) passividade receptiva em direção à ação de interferência direta no texto como agente da narrativa. Este movimento, no entanto, não é sozinho nem isolado, mas talvez um eco de uma outra agitação que se encontra na estrutura do texto em si.

Chegando perto das narrativas interativas, percebemos que algo se movimenta - o que é, e qual a natureza desse movimento? E de que maneira esse percurso pode ser visto como uma exploração (no sentido aventureiro do viajante que se joga no mundo) e ao mesmo tempo como uma (re)descoberta (no sentido em que se descobre o mundo através de um roteiro, conhecendo ou reconhecendo o novo para si que é antigo para o outro)?

A comparação com o movimento de viagem serve a nos pôr em mente as questões de descoberta e predestinação, de reconhecimento de estruturas pré-definidas e invenção de relações pessoais, de escolha pelo interator e guia pelo sistema de autoração.

O quão livre é o percurso de um interator no terreno da narrativa interativa? Sabemos que a crítica inicial à interatividade narrativa aponta para a falsidade da escolha do interator (a ilusão da escolha) - escolha falsa no sentido da liberdade em trilhar um caminho antes já trilhado, mas verdadeira no sentido do livre-arbítrio para percorrê-lo com seus próprios pés, na sua forma. Vimos também que o valor das escolhas é definido pela relação de identificação do interator como centro da narrativa e da interação, para quem a consequência é consequência narrativa (como projeção do personagem) e consequência estrutural (como responsável interino pela narração).

Discutamos então a respeito das implicações dessa viagem, em especial no que se refere às complexas relações entre o viajante-interator e o roteiro da programação de narrativas interativas, um diálogo que se expande por entre as frestas das escolhas e das possibilidades, por entre as bifurcações no caminho.

Nosso próximo objeto de observação responde pelo nome de *HBO Imagine*, produto audiovisual criado em 2009 pela rede de televisão americana HBO, em parceria com a agência de publicidade BBDO e a produtora Biscuit Filmworks. Apresentada na forma de *website*<sup>31</sup>, a narrativa de *Imagine* é composta de diversos fragmentos manipuláveis pelo interator na forma de uma rede labiríntica de conexões.

Os mecanismos enunciativos que regem essa rede de conexões, uma vez trazidos à tona, serão então observados sob uma tríplice perspectiva: convocaremos

---

<sup>31</sup> Disponível originalmente em <http://www.hboimagine.com>, o website foi descontinuado pela emissora em Agosto de 2010.

o embate entre as visões de Walter Benjamin e Umberto Eco a respeito dos processos de leitura e cooperação textual para pensá-los sob a noção de controle e definição de espaços nas teorias do jogo e do lúdico representadas pela noção do círculo mágico. Assim, buscamos compreender em que medida a manipulação do discurso pode representar uma forma de interação narrativa na medida em que permite ao interator controlar o ritmo e a ordem das sequências, montando por fim uma experiência particular do filme.

### **3.2.1 O Narrador e o Romancista: relações entre autor, texto e receptor**

Nosso percurso se inicia com a análise de Walter Benjamin (1987) sobre o trabalho de Nikolai Leskov no texto "O Narrador", análise que serve como pano de fundo para uma reflexão sobre a narração em si, focada no papel do narrador, assim como em suas relações com o receptor implicadas no ato da narração. Benjamin enxerga na narração uma abertura à instância receptora, ou seja, a figura do narrador que enuncia possui um caráter de contato que se estende tanto para a experiência do narrador quanto para o *feedback* do receptor, considerado no processo enunciativo de forma a englobar sabedorias múltiplas, o que evidentemente culminaria em um tipo de texto que ensina e aprende ao mesmo tempo. Para definir a narração, Benjamin utiliza em geral a comparação com o texto do romance, que segundo ele, isola leitor e texto enquanto afasta a instância do narrador:

Quem escuta uma história está em companhia do narrador; mesmo quem a lê partilha dessa companhia. Mas o leitor de um romance é solitário. Mais solitário que qualquer outro leitor (pois mesmo quem lê um poema está disposto a declamá-lo em voz alta para um ouvinte ocasional). Nessa solidão, o leitor de um romance se apodera ciosamente da matéria de sua leitura. Quer transformá-la em uma coisa sua, devorá-la, de certo modo. Sim, ele destrói, devora a substância lida, como fogo devora lenha na lareira. (BENJAMIN, 1987, p. 213)

A imagem evocada por Benjamin é intensa: isolados, tanto o texto quanto o leitor do romance não partilham da maleabilidade da narração, que tem como trunfo na comparação a perspectiva de moldar-se às necessidades e bagagens de narradores e receptores. Nessa suposta via de mão única, o texto é jogado ao leitor que o devora, mas que com ele não pode dialogar - pois o texto apenas fita, imóvel (se não calado), sem nada poder fazer para acomodar o calor que vem do receptor, a não ser na sua própria consumação.

Posto de lado o romancista encerrado na torre de marfim, o que sobra é uma relação de violência entre leitor e texto: enquanto o primeiro tenta devorar o segundo, o segundo ignora as sutilezas do primeiro, impondo-se com a frieza de um objeto afiado, cujas bordas definidas não respeitam nem o ritmo nem a figura (empírica ou implicada no texto) do leitor.

O narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora as coisas narradas à experiência dos seus ouvintes. O romancista segrega-se. A origem do romance é o indivíduo isolado, que não pode mais falar exemplarmente sobre suas preocupações mais importantes e que não recebe conselhos nem sabe dá-los. Escrever um romance significa, na descrição de uma vida, levar o incomensurável aos seus últimos limites. (BENJAMIN, 1987, p. 201)

Mas se Benjamin enxerga violência e segregação entre o texto do romance e seu leitor e um jogo de luta que culmina na desertificação de um texto isolado da experiência e do confronto enunciativo, Eco, por sua vez, defende justamente a idéia de um embate em que a estratégia de confronto se insere na carne do enunciado, ou seja, ele defende que o texto, pelo contrário, é eminentemente a previsão de um *contato*:

Gerar um texto significa executar uma estratégia de que fazem parte as previsões dos movimentos de outros - como, aliás, em qualquer estratégia. Na estratégia militar (ou xadrezística - digamos em toda estratégia de jogo), o estrategista projeta um modelo de adversário. (ECO, 1986, p. 39)



A aproximação à guerra e ao xadrez nos é especialmente interessante, não apenas porque nos remonta ao lúdico em suas diversas facetas, conforme enxerga Huizinga (1999), mas porque estabelece um jogo de dois: o texto, em Eco, é sempre um jogo entre duas instâncias que não se vêem, mas se tocam; jogá-lo em qualquer uma das duas posições implica estar em contato, ainda que indireto, com a outra.

Como operativo desse contato indireto, Eco procede, então, à definição do que chamará de Leitor-Modelo, termo que se refere não a um sujeito empírico fora do texto, mas a uma instância que é parte do próprio enunciado, uma vez que é criado e previsto no processo geracional e está assim entrelaçado ao texto.

Portanto, prever o próprio Leitor-Modelo não significa somente 'esperar' que ele exista, mas significa também mover o texto de modo a construí-lo. O texto não apenas repousa numa competência, mas contribui para produzi-la. Portanto, um texto é menos preguiçoso e a sua solicitação cooperativa é menos liberal do que quer fazer crer? Porventura, assemelha-se mais a uma caixa com elementos prefabricados, chamada kit, que obriga o usuário a trabalhar somente para produzir um só e único tipo de produto final, sem perdoar os erros possíveis, ou se parece mais com um jogo de peças com o qual se pode construir muitas formas, à escolha? É somente uma caixa muito cara que contém as peças de um quebra-cabeça que, uma vez resolvido, sempre deixará sair a Gioconda, ou é definitivamente e nada mais do que uma caixa de lápis de cor? (ECO, 1986, p. 40)

O questionamento posto por Eco nos interessa especialmente porque diz respeito não apenas ao texto ou sua recepção, mas à maneira como *um se articula no outro*. Ele põe em questão as conseqüências no horizonte desse confronto: como Benjamin, somos levados a considerar as relações de força dentro do texto, na figura do controle. Mas a prefiguração, em Eco, de nuances entre estratégias fechadas e abertas poderá indicar trilhas para compreender como a interação joga - ou não - com seu leitor.

Se nos lembramos da acusação de binariedade desferida à interatividade (o computador não admitiria o meio termo, mas apenas sim/não, em reação) de que nos falávamos no primeiro capítulo, podemos começar a nos perguntar de que

maneira e em que medida o texto interativo se comporta como o conjunto de peças de onde apenas pode surgir, sempre e de novo, uma mesma Gioconda, como põe Eco, ou como uma caixa de ferramentas (não um *kit*) com a qual podemos cogitar construir resultados particulares.

E mais: para responder essa pergunta, olhamos apenas para o resultado, ou também para o processo? Ou: de que nível de alteração estamos falando quando dizemos que o texto é reconfigurado pelo leitor? Em outras palavras: o fim do romance não se altera de acordo com a leitura individual, por certo - mas o que se altera, então? A caixa de lápis de Eco é uma estrutura mental, com a qual o leitor reconfigura o texto como parte integrante do jogo proposto, sem que uma letra sequer saia do lugar. Veremos, então, que nas narrativas interativas essa brincadeira é em primeira instância fora do pensamento, para daí ser dentro: operar uma reconfiguração através de escolhas para então, ou melhor, durante, através, jogar com elas no terreno do sentido.

Em uma linha paralela a Eco, já tínhamos mencionado que ao analisar o que chama de o terreno do "entre" no cinema, Bernadette Lyra identifica uma pertinente aproximação com as teorias do lúdico inspiradas em Johan Huizinga. Chama, então, o espaço metafórico entre as duas instâncias de "espaço de jogo", território em que se enfrentam as condições delineadas no texto para sua recepção e a liberdade interpretativa do receptor.

Entre eles, está armado um espaço que chamarei de espaço de jogo. É nessa área entre, que se dá a percepção, a compreensão e a representação de um filme. Ou seja, o ato de dar sentido aos seus sentidos: a sua leitura. (LYRA, 1999, p. 37)

Sabemos também que se levamos a metáfora de Lyra adiante, aproximamos da teoria do lúdico de Huizinga para enxergar aquilo que o autor define como o "círculo mágico", limite que não só restringe o jogo, mas que fundamentalmente o cria. Falávamos dele acima, quando estabelecemos a *separação* como forma de instauração de um estado particular de sentidos que é tão importante para o jogo em

si quanto para a ficção ou a simulação em geral. É no interior dos círculos mágicos que a fronteira entre a representação e a performance pode se dissolver: *fazer de conta que se torna fazer* (e o limite entre fazer de verdade e fazer de mentirinha se esvai), e o criar imaginativo é de fato uma realização.

Comentávamos também que, para Huizinga, isso se aplica tanto ao jogo como atividade do brincar quanto ao jogo como atividade funcional (as atividades ditas "sérias", das solenidades aos tratados de guerra); a arbitrariedade socialmente construída do espaço de jogo sustenta tanto a expansividade criativa infantil quanto a frágil responsabilidade do adulto: um jogo é sempre um jogo de sentidos e, nesse sentido, tudo pode ser um tipo de jogo, de alguma forma.

Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. (...) A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal, etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (HUIZINGA, 1999, p.13)

A noção do círculo mágico foi fundamental, no segundo capítulo, para que desenhássemos a ideia da *experiência paradigmática*, a proposição de que as narrativas interativas se constituem como um metaespaço de escolha e combinação. Mas quem joga dentro desse espaço, e com o que? Quais são as regras entre o interator, o texto, e a instância autoral da programação e da narrativa, e que tipo de relações de poder instauram dentro da experiência do metaparadigma?

Se tomamos o terreno do *entre* no cinema como um terreno de jogo, ao mesmo tempo em que definimos e restringimos, estabelecemos as bases para uma interação entre o leitor/espectador e o texto/filme que é não uma relação de obediência cega a sentidos impostos, mas uma de negociações, interpretações, e co-criações.

Mas se enxergamos este terreno por estas lentes, o que acontece no espaço de recepção de *Imagine*, com sua forma particular de organização interativa? Que tipo de relação espectral seria possível prefigurar em um texto que, de fato, se move no espaço de acordo com as vontades do interator? Considerando-se os questionamentos de Benjamin, seria possível uma aproximação ao espírito "aberto" da narração, ou vemos cerrar as portas e nos afastamos da perspectiva de participação espectral? Nesse sentido, como pensar que *Imagine*, enquanto texto, estabelece para si um Leitor-Modelo? Que tipo de leitor-modelo é este, e que tipo de operações são nele programadas pela estrutura do texto em questão?

### **3.2.2 HBO Imagine: mapas e caminhos**

O primeiro contato do espectador com *Imagine* se dá por meio de um cubo virtual em cujas faces se desenrolam, simultaneamente, quatro lados de uma mesma cena. "Só quando você tiver visto todos os lados", avisa a instrução, "você começará a ver o quadro geral" ("*the big picture*"). Manipulando o cubo, o espectador testemunha um estranho episódio: um homem e uma mulher parecem falar de separação. Ambos aparentam esconder alguma coisa, e tudo parece indicar que o esqueleto no armário da esposa é, na verdade, um homem seminu escondido atrás da porta do quarto, que podemos ver em uma das faces. Só vemos o quarto do casal por outro ângulo, no entanto, ao girar o cubo e assistir mais duas vezes à mesma situação. Vemos, então, uma empregada que, ao mesmo tempo em que surrupia maços de dinheiro encontrados na bolsa recém abandonada no sofá pelo patrão, também se despede do sujeito escondido atrás da porta.



Fig. 6 - HBO Imagine. Cubo de abertura da história, manipulável pelo espectador. Cada lado apresenta um ângulo de uma mesma cena. (fonte: Biscuit Filmworks, 2009)

Note-se que é preciso escolher uma face por vez para ver a informação completa. É possível também, como na imagem acima, tentar enganar o sistema e assistir a duas faces ao mesmo tempo, mas as informações só aparecem adequadamente com a face do cubo centralizada na tela. É preciso, então, realizar uma operação de escolha ou seleção, privilegiando uma ou outra informação em detrimento do restante da cena, o que vai alterando a forma como os acontecimentos podem ser interpretados. A situação do suposto amante da esposa acima, portanto, é só uma das interpretações possíveis durante a leitura. Caso o interator inicie a visão pelo lado do amante da empregada, a tensão da cena se tornaria a fuga do visitante oculto durante a briga do casal.

Terminada a situação, o cubo se retrai e revela, ao fundo do espaço de navegação, diversos outros elementos clicáveis, conectados por linhas. Cada um destes elementos dispostos em forma de uma nuvem contém um fragmento da narrativa. O leitor têm à sua disposição, virtualmente, todos os pedaços da narrativa em todo momento: está tudo ali, basta conectar... mas em que ordem?

Dispostos em contração horizontal, os fragmentos da narrativa parecem brincar com as noções daquilo que se entende como *enredo* e *fábula* (a fábula como os acontecimentos narrativos, ligada ao universo do paradigma e das possibilidades; o enredo como a ordenação dos eventos na narrativa em si, ligada ao âmbito

sintagmático, portanto). Mas os elementos na nuvem em *Imagine* não são fábula, mas enredo: um enredo que assume a forma particular da equivalência e da simultaneidade, só para então se reordenar por meio das escolhas do interator.

Então, se o enredo está relacionado às estruturas do discurso, podemos compreender que em *Imagine* ele se estrutura em um conjunto de fragmentos paralelos que se assemelha a uma modalidade paradigmática (que, por sua vez, surge de um outro movimento anterior de seleção e ordenação em paralelo na programação). Trata-se da construção de um pequeno (cercado) universo de possibilidades, um eixo de seleção em que flutuam em expansão as combinações possíveis, mas ainda não realizadas, e que serão efetuadas pelo movimento seletivo do interator, no processo da experiência paradigmática.

As unidades que compõem a narrativa aqui são vistas, em princípio, como unidades articuladas em um sistema não linear, não ordenado. Estão em relação de equivalência, mas como apontava Jakobson (2003, p. 130), o paradigma se entrecruza também por relações de "semelhança e dessemelhança, sinonímia e antonímia". Relações tênues se formam no caos das possibilidades, criando uma cadeia de associações.

Se observarmos a interface disponibilizada ao interator em *Imagine*, sobressaem entre elas, cruzando o espaço escuro da tela, uma rede de linhas que interliga os módulos entre si. De um lado a outro da "nuvem" de imagens, sons e textos, as finas linhas traçam conexões entre alguns pontos de onde saem múltiplas interligações, e alguns pontos que se configuram como becos sem saída.

Seriam as linhas uma representação visual das estratégias de desenvolvimento de um enredo fixo em *Imagine*, revelando elementos contíguos de uma nuvem-sintagma?



Fig. 7 - HBO Imagine. Nuvem de fragmentos narrativos e as tênues linhas que conectam nós relacionados. (fonte: Biscuit Filmworks, 2009)

De fato, os elementos unidos pelas linhas compõem em geral nós nucleares das ações e informações da história. Mas a cada nó selecionado nesse ambiente, o ponto de vista que se tem da nuvem muda, tornando tortuosa (para não dizer impossível) a tarefa de seguir linearmente as conexões entre as partes da narrativa através das finas e dúbias linhas. Perder-se parece inevitável. Se não queremos especular a respeito da intenção autoral de desorientar o leitor no ambiente principal da navegação, podemos ao menos considerar a mudança de ponto de vista da nuvem e a distância entre os pontos interligados como fortes manipuladores textuais da *desorientação*.

Por outro lado, a centralidade e o caráter periférico de alguns dos elementos ficam mais evidentes quando o usuário passa da *nuvem* ao *mapa* de navegação, disponibilizado por um ícone no topo da página. Nele, ao contrário do ambiente principal, as ligações entre os módulos são evidenciadas claramente através não mais de uma rede rizomática, propriamente, mas de um *diagrama* de relações e interligações lógicas.

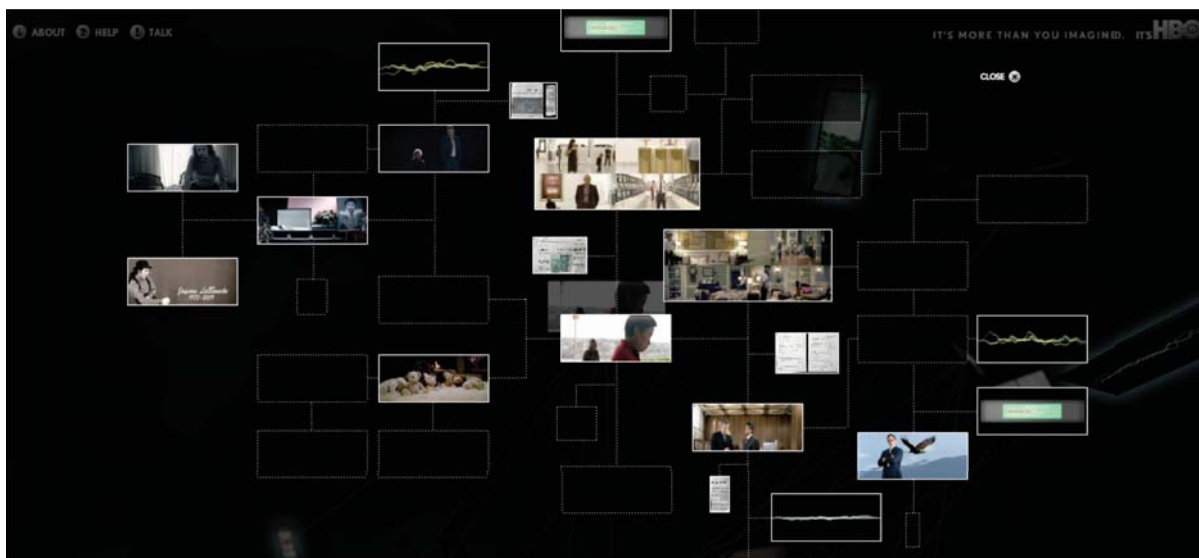


Fig. 8 - HBO Imagine. Mapa/diagrama de conexões exploradas (espaços preenchidos) e disponíveis (espaços vazios). (fonte: Biscuit Filmworks, 2009)

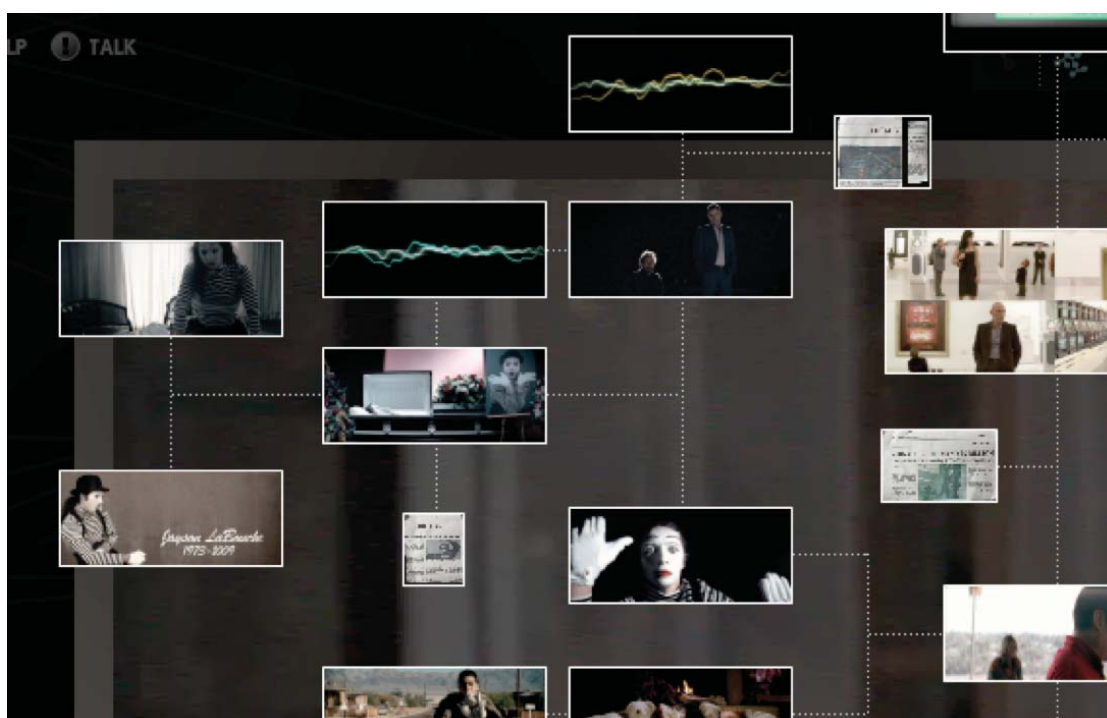


Fig. 9 - HBO Imagine. Detalhe do núcleo narrativo do mímico. (fonte: Biscuit Filmworks, 2009)

O mapa disponível a partir do menu revela então os trechos já vistos da nuvem e explicita suas microconexões narrativas, embora o caráter simultâneo do enredo permaneça (não há uma ordenação linear como num filme, mas uma ordem em diagrama). É possível, a partir daí, acessar trechos não encontrados durante o



percurso livre na nuvem principal, o que tende a facilitar o trabalho para um interator que sinta dificuldade em encontrar algum trecho faltante na exploração livre da área primária de interação.

Aí encontramos, por exemplo, o núcleo narrativo do mímico: na estrutura da nuvem, uma história de um mímico morto em um acidente, mas que então se revela vivo. Ou, dependendo da ordem de leitura, o mímico, que finge a própria morte com a ajuda do anão. No diagrama, a história do mímico está interligada mais evidentemente através da cena de seu suposto enterro, tendo como ponto de entrada o módulo em que o vemos afundar junto com o carro no rio.

A seqüência de leitura sugerida, nesse caso, pela ordem hierárquica do diagrama, que considera os pontos com maior número de interconexões como os pontos mais relevantes da trama, poderia criar para o leitor a seguinte ordem de conclusões:

1. O mímico morreu.
2. O mímico não morreu, mas escapou do acidente e fingiu a própria morte.
3. O anão é responsável pelo acidente, a mando do sr. Y, papel actancial que podemos ou não, nesse momento, equivaler ao personagem do banqueiro Yamamoto (depende da ordem da leitura).

Ao longo da apreensão dos fragmentos, nas múltiplas combinações possíveis ao interator (das mais ordenadas, seguindo o diagrama, às mais caóticas, clicando aleatoriamente na nuvem), um aspecto salta da forma com que cada combinação impacta a compreensão geral da história. Modulando a percepção da estrutura geral, cada nova informação gera um estado particular de previsão de continuidade que constitui aquilo que Eco chama de um "mundo possível" (ECO, 1986, p. 103).

Entrar em estado de expectativa significa fazer previsões. O Leitor-Modelo é chamado a colaborar no desenvolvimento da fábula, antecipando-lhe os estados sucessivos. A antecipação do leitor constitui uma porção de fábula que deveria corresponder àquela que está para ler. Uma vez que tenha lido, dar-se-á conta se o texto confirmou ou não sua previsão. (ECO, 1986, p. 95)

É verdade que podemos entender alguns dos elementos modulares da narrativa em *Imagine* como bigornas caindo sobre os frágeis mundos possíveis elaborados pelo espectador, esmagando a possibilidade de fuga do sentido narrativo construído por ele em substituição a uma conexão inegável dentro da narrativa geral ou da estrutura determinada no texto. Os arquivos de polícia que exibem o passado criminoso de alguns personagens, o pedido de resgate de Yamamoto após seu seqüestro, o vídeo-confissão de Daniel e a seqüência do falso enterro do mímico são fragmentos decisivos na ordem de leitura - uma vez que apareçam, tendem a moldar a estrutura do mundo possível de forma que ele não seja mais apenas possível, mas real dentro da ficção.

Ficam pelo caminho as possibilidades não realizadas, as frases não ditas e as escolhas não feitas. Como no processo de edição, a partir do momento de finalização (ou seja, quando cessa a fase de cortes), está feito, e não resta mais nada a não ser observar o resultado. Ou será? Cada escolha reverbera um mundo de possibilidades, dizíamos ao final do capítulo 2 - assim, um texto nunca começa do nada, e nunca acaba, lançando rastros em todas as direções. E se em um texto regular este processo já pode ser compreendido como parte das relações de jogo em leitura, no caso de *Imagine*, cada mundo possível criado por uma ordem de escolha particular dos fragmentos faz parte de um texto oculto que só é produzido a partir de uma certa combinação de elementos, e não outras. É dessa forma que a pele do enredo, quando manipulada, proporciona uma experiência interativa no sentido de que permite a participação do leitor-interator na constituição dos jogos de significação a partir das escolhas. Como numa sala de edição, o interator manipula, seleciona, escolhe; o texto ecoa associações de sentido de volta.

Além disso, nem todos os fragmentos têm efetivamente o mesmo peso definitivo na determinação de conexões narrativas, restando em estado de possibilidade até o final da experiência, e para além dela. Para esses fragmentos, o processo de edição/enunciação não termina, de fato, pois posicionam-se como possibilidade, dentro e fora do discurso. Já falamos sobre este processo quando falamos da linguagem poética no capítulo 2: como um "amarelo" que explode associações, uma imagem ou um fragmento de texto em *Imagine* pode vibrar com as possibilidades de sentido que nunca de fato se estabilizam.

Ao menos em tese, no entanto, a probabilidade de que um elemento seja assistido é razoavelmente a mesma de qualquer outro elemento. Do que resulta que os mundos possíveis que são *possíveis* dentro de *Imagine* dependem, essencialmente, da ordem mais ou menos aleatória com que o espectador escolhe ver cada trecho. Isto porque, se para Eco "a cooperação interpretativa ocorre no tempo" (1986, p. 93), em *Imagine*, a cooperação interpretativa se realiza também no tempo através do *espaço*. O devir do texto para o leitor-modelo, atualizado em "porções sucessivas", depende tanto da sucessão temporal quanto da simultaneidade espacial dos módulos narrativos.

Cada passagem pelo espaço escuro do ambiente de navegação cumpre a função de incitar uma disjunção de probabilidade variável segundo, evidentemente, a ordem pregressa dos módulos escolhidos: podemos pensar em um mundo possível que inclui a morte efetiva do mímico, sua participação em uma atividade criminosa ou mesmo seu caráter heróico ou vitimizante pela perseguição por parte de um bandido oculto, mas cada uma destas opções depende das informações que podemos ter ou não antes de chegarmos ao fim de um módulo qualquer. Como dizíamos: cada pensamento emite um lance de dados; cada lance de dados emite um pensamento (que emite um lance de dados, que...).

Em geral, a estratégia enunciativa de *Imagine* aparenta não apenas ter em conta a variabilidade das previsões de mundo por conta da estrutura rizomática do

enredo, mas assume a proposta mesmo na composição interna dos módulos. Vários destes, ao longo do percurso, deliberadamente iniciam com um quadro enganoso, em que uma situação é apresentada apenas para ser subvertida por um movimento de câmera alguns segundos mais tarde. Nestas pequenas encruzilhadas, a disjunção de probabilidade é intensificada por um insuspeito suspense que leva o espectador à prefiguração de um mundo possível propositalmente enganoso, aí sim em um percurso temporalmente linearizado e dominado pela mão rítmica da montagem interna do quadro, o dedo autoral brincando com o coração espectral.

Frisando a relevância da ordem na leitura, compreendemos que este é, de fato, o aspecto fundamental do enredo em *Imagine*. Uma enunciação cuja forma se apóia no elemento externo do leitor e suas ações externas ao pensamento como agente da exploração e *ordenação* da rede do enredo parece indicar uma interessante abertura não rumo à dissolução da fábula (no sentido de que se abolem os limites entre o texto e o leitor), mas paradoxalmente à evidência defendida por Eco de que o processo de leitura é, diferentemente do que indicava Benjamin, mais complexo do que o mero seguimento de ordens do texto.

O mote geral "*it's more than you imagined*" ("é mais do que você imagina"), revelado na parte inferior da tela em *Imagine*, nos reitera a presença isotópica dos jogos de imaginação e reimaginação de mundos possíveis. Por certo, *Imagine*, enquanto produto audiovisual de contornos interativos e não-lineares, não inventa a cooperação textual, mas a evidencia através de um enredo horizontal e interconectado. Não nega a tradição do texto, mas joga com ela.

O processo de repetida atualização das possibilidades imaginadas, ou a recriação constante de mundos possíveis nos retorna a Benjamin no que diz respeito aos comentários sobre a reminiscência como fundadora da arte narrativa. *Imagine*, nesse sentido, se aproximaria mais da noção da memória enquanto articulação e recombinação de elementos de acordo com a contação de uma história, do que à rememoração linear de um fato, uma história, um personagem específico.

Trata-se de um movimento de recombinação, em que o prefixo (re) tem pesada relevância: de uma seleção (autoral), a uma combinação particular (em nuvem), a uma recombinação (por interação à interpretação). A *recombinação* como memória de uma história que ainda não se viveu e que é tão sua quanto do outro que a produziu:

A reminiscência funda a cadeia da tradição, que transmite os acontecimentos de geração em geração. (...) Ela tece a rede que em última instância todas as histórias constituem entre si. Uma se articula na outra, como demonstram todos os outros narradores, principalmente os orientais. Em cada um deles vive uma Scherazade, que imagina uma nova história em cada passagem da história que está contando. (BENJAMIN, 1987, p. 211)

A fábula recontada de *Imagine*, contudo, não deixa de ser uma fábula: qualquer que seja a ordem de atualização, ao fim, todos os fragmentos comporão a memória do espectador. Ao vasculhá-los, no entanto, não encontrará alguns pedaços fundamentais: o que falta é justamente a explicação final, a cola que une os fragmentos, a peça que revele o sorriso da Gioconda. Isto porque, como parte da estratégia (comercial-discursiva) de *Imagine*, ao final somos incitados a compartilhar com a história nossas próprias teorias e compreensões, em forma de texto ou mesmo de outros fragmentos de vídeo. Aqui a interação com a narrativa recebe a proporção das interações sociais, na forma de um repositório coletivo de possibilidades narrativas: cada indivíduo pode contar o seu final da história para a comunidade de outros, que podem recontá-lo, e assim por diante.

A relativa abertura da fábula remontada, então, reaproxima-nos do discurso de Benjamin sobre o que entende como a necessidade do romance em explicar ou preencher de sentido as informações entregues ao leitor:

Com efeito, numa narrativa a pergunta - e o que aconteceu depois? - é plenamente justificada. O romance, ao contrário, não pode dar um único passo além daquele limite em que, escrevendo na parte inferior da página a palavra fim, convida o leitor a refletir sobre o sentido de uma vida. (BENJAMIN, 1987, p. 213)

Mas é que o deslocamento da palavra "fim" para o segundo antes do fim propriamente dito muda todo o jogo. *A Origem* (Christopher Nolan, 2010), opera esse deslocamento no corte mais fundamental da narrativa fílmica: o último e derradeiro corte antes dos créditos. Quando Dom Cobb (personagem de Leonardo DiCaprio) gira o pião que lhe assegura que a vida não é um sonho, ele bambeia e não cai. Cobb se distrai e segue em direção aos filhos. O espectador fica sem a resposta final: afinal, o pião cai ou roda indefinidamente, determinando que Cobb está sonhando? Atrás da porta havia uma dama ou um tigre? Cobb também fica suspenso, como fica suspenso o final de *Imagine*. Só que ali, incrustado na interface do produto, fica um espaço onde cada espectador pode autorar, para além de si, uma resposta, ampliando as cadeias sógnicas do filme original. Nesta pesquisa, não privilegamos as interações sociais, focando-nos nas relações com o texto. Falaremos mais à frente (item 3.5) sobre a comunidade como interator, mas apenas como mecanismo da forma do texto, assim como a estamos pensando em *Imagine*. Fica como sugestão de prosseguimento as reflexões a respeito das trocas sociais em relação aos textos, como já o fazem os estudos sobre *fandoms*, a exemplo da abordagem de Adriana Amaral (2010), entre outros.

Continuando: mais do que simplesmente exaltar a aproximação de *Imagine* com a idéia de narração de Benjamin, porém, é importante perceber que o mecanismo fragmentado, não-linear e interativo neste produto abre uma fresta no processo de comunicação. Por ela, pode-se sentir o calor produzido por um Leitor-Modelo engajado no processo de interpretação cooperativa.

Mesmo que se desconsidere a participação direta do interator ao final da história com a produção de um final próprio, dado que é voluntária, suas mãos se fazem sentir ao longo do percurso pela manipulação fundamental do mapa de *Imagine*. Mais do que isso, suas mãos são parte do percurso, parte do discurso, parte da mecânica (no esforço não-trivial) e como consequência, parte da produção de sentido na experiência do exercício paradigmático. Cada **escolha** impacta o

resultado final, se não o final da história em si, da história enquanto *narrativa*, enquanto ordem e estrutura, na forma do conteúdo, na transformação do todo (*transformation, wholeness*). A auto-regulação (*self-regulation*) é aqui uma regulação compartilhada: eu entro com as regras, você entra com o seu caos (*paidia*) e a sua escolha particular (entrando no *ludus*). Pois se a ordem é o sustentáculo da narrativa, aqui essa sustentação balança ao sabor da instância de tensão interativa.

Criado pelas estratégias do texto, enquanto re-cria o texto, esse leitor da interação participa de um jogo em que as liberdades de ação são muitas, mas não deixam de ser restritas. Só se pode ir até onde a nuvem vai, não mais além; só se pode ir pelos pontos nodulares no caminho, não mais abaixo. Como diria o capitão Jean-Luc Picard de *Star Trek* (e o repetiria, anos mais tarde, Sheldon de *The Big Bang Theory*, em uma situação completamente diferente): "a linha deve ser traçada aqui, neste ponto, e não mais adiante"<sup>32</sup>. Quem define o círculo, quem estrutura o texto, quem dá, enfim, as cartas antes do jogo, não é o leitor, propriamente, mas a estratégia enunciativa que emerge a partir do Autor-Modelo. Como o jogador que só existe porque existe um círculo de jogo, o leitor, ele também, enquanto modelo, tem sua própria existência implicada nas bordas da narrativa - *in fabula*.

Mais do que uma tarefa mecânica (ou trivial), a experiência paradigmática proposta pela instância autoral em *Imagine* se configura como um convite ao jogo. Delimita-se um campo, definem-se as regras, opõem-se as forças entre o interator e o sistema, entre leitura e descoberta, entre descoberta e reconhecimento, entre reconhecimento e recriação. E então começa o jogo.

As possibilidades não são infinitas, por certo, mas é justamente na finitude que se escondem as pequenas articulações de sentido que passam despercebidas na linearidade tradicional no cinema e na literatura. O que seria um limite, recorte,

---

<sup>32</sup> Note-se que a linha de Picard, na citação original, dizia "no further", em relação à tomada de decisão de não permitir mais a invasão do inimigo no sentido geral. Sheldon, por sua vez, traça simplesmente uma linha no chão da fila (uma linha, em inglês) de um cinema que representa a indignação com personagens que furam à frente. Para ele, o termo é "no farther". Enquanto um se define no tempo ("não mais"), outro se define no espaço ("não mais à frente"). A distinção é interessante porque em nosso caso, a delimitação é em primeira instância espacial (na interface), mas também temporal (na limitação da narrativa).

separação, passa a ser portanto o terreno em forma ao mesmo tempo de mapa e de labirinto (com uma saída, mas com múltiplas possibilidades de percurso), o terreno de uma *junção cooperativa* entre as instâncias de emissão e recepção, imersas em um processo interativo que é, mais do que físico e manual, constitutivo do próprio ato de leitura interativa como participação no jogo comunicativo.

Mas se as brechas em *Imagine* nos indicam a possibilidade participativa do interator (nas formas da ilusão, como ilusão de interação em limite e como ilusão da mimicry), a finitude das escolhas como forma de controle (o *ludus* emissor) provoca a imaginação computacional da proposta da narrativa interativa. E se houvessem mais fragmentos? Mais informações? Mais graus entre um ângulo e outro, mais bifurcações na estrada? Por que não revelar mais, filmar mais, expandir mais o universo em nuvem da narrativa?

Ora, se nos lembramos das definições de Chatman e Genette acima comentadas, sabemos que o processo de redução é, de fato, constitutivo do processo de narrativização. E acabamos de ver agora a ordenação narrativa ser perturbada pela proposta de interatividade. Poderíamos então ver a seleção não no sentido da ordem, mas no sentido da constituição do movimento fábula-enredo na mesma posição incômoda?

De que forma é possível imaginar um filme de infinitas cenas, infinitos planos e ações? Qual é o novo limite - ou há limite? A primeira resposta passa pelo recurso à animação e à programação, o que resolve na prática a questão da infinitude de planos e posicionamentos de câmera, que no caso da filmagem tradicional (seja em película ou em suporte digital) se mostra como um empecilho muito válido.

Em miúdos: não é possível mudar o ângulo de filmagem da cena inicial de *Imagine*, fora das quatro possibilidades já filmadas e disponibilizadas ao interator. Mas quando se trata de modelos tridimensionais computadorizados, a variação angular e proporcional (posicionamento de câmera e enquadramento, assim como movimentos) torna-se efetivamente possível. Mas isso é só uma parte do problema. A segunda parte, mais profunda, recebeu o nome acima em nossa reflexão de *explosão computacional*, e deriva do mesmo problema em oferecer ao interator infinitas cenas filmadas, só que mais abaixo, sob a pele dos objetos programados.



Em primeira instância, então, trata-se do problema lógico imposto pela idéia de repartir, bifurcar, duplicar cada escolha, ampliar o número de objetos, fragmentar as ações e os detalhes da imagem. Se Chatman nos lembrava que a escolha do que mostrar e o que esconder é importante, o que fazer quando queremos mostrar *mais*? Quanto mais é o suficiente para que julguemos ter mostrado *tudo*... ou para que se crie a ilusão de um banco de dados infinito? A questão do limite, em *Imagine* resolve-se por uma simples questão material - acabam-se os fragmentos, termina a história, é finita a experiência paradigmática, na prática.

*Imagine* não aciona a ilusão de escolha como o fazem os filmes bifurcados, como por exemplo *A Gruta*, do qual já falamos. Naquele caso, já encontramos na própria sinopse a promessa da interatividade nos termos em que falávamos acima (a interatividade vista não apenas como a manipulação, como em *Imagine*, mas como alteração *livre* da história): "Você já pensou que um dia poderia escolher, durante uma sessão de cinema, o caminho que os personagens deveriam seguir, interferindo no destino deles?".

De fato, como vimos, lá as escolhas do interator desembocam em consequências pré-definidas na complexa - mas eminentemente mapeável - estrutura bifurcada da narrativa. Escolha abrir a porta, e a personagem é assassinada; escolha fugir pelo mato e você salva o protagonista. É só isso. Nesse caso, mais do que a existência efetiva de liberdade de escolha (pois sabemos que ela é relativa, pois acontece apenas nos pontos pré-definidos pela programação, evidentemente), já sabemos também que é de fundamental importância a articulação do conceito de *agôn* de Caillois: responsabilizado pela escolha (ou pela consequência), a noção de habilidade do jogador é posta em cheque, no mesmo movimento em que o destino do personagem é também o *seu* destino, não apenas por um processo de projeção, mas por duplicidade na identificação.

E qual o caminho para chegarmos até a ilusão de escolha total (e a chamamos de ilusão porque, no fundo, como já comentamos, resiste a questão da programação prévia, o mínimo na regra básica do simulador)? Se o sistema de progressão impõe um problema pela crescente complexidade das árvores de bifurcação (uma história que inicia em uma bifurcação, e cada uma bifurca em duas partes, logo terá 4, 8, 16, 32, 64 trilhos a seguir, e assim por diante), os sistemas de

emergência, por outro lado, poderiam resolver a questão ao reduzir o caos da vida em regras simples que retornam à complexidade de manipulação?

Poderia a recombinação virtualmente infinita de alguns poucos elementos básicos criar a biblioteca de Babel provocada por Borges, a biblioteca que nunca se esgota, como o recobrimento da vida em suas infinitas possibilidades? Analisemos, pois, a seguir, a ideia da simulação como modelo para a narrativa interativa, representada pelo jogo/simulação *The Sims 3* (Electronic Arts, 2009).

Simuladores existem aos montes, de simuladores de organismos (*Spore*, Maxis, 2008) a simuladores de cidades (*Sim City 2000*, Maxis 1993); mas não é por acaso que escolhemos observar mais de perto um simulador de *vidas cotidianas*, um dos mais mundanos exemplos de coisas a simular. O que pode haver de interessante em simular, no computador, atividades tão banais como escovar os dentes e dormir? Por baixo dos telhados das casas digitais dos *simoleanos*, veremos emergir o limite fino da programação e, novamente o problema da consequência imbricado na noção de escolha do interator tornado Deus da criação das narrativas particulares de seus pequenos humanos em formato digital.

### 3.3 ILUSÃO x SIMULAÇÃO<sup>33</sup>

#### 3.3.1 A Simulação como Modelo para a Narrativa Interativa

Amanhece. Conforme o esperado, às 8h, ele se levanta, tendo repousado até sua total satisfação. Após uma rápida troca de roupa, dirige-se então ao banheiro, em cuja parede encontra um espelho, diante do qual procede a um minucioso programa de observação do próprio rosto. Em seguida, parte em direção ao quarto de dormir, onde encontra um espelho. Admira-se, novamente. Segue então em direção ao banheiro, em cuja parede encontra um espelho diante do qual procede a um minucioso programa...

---

<sup>33</sup> A primeira versão desta seção foi apresentada na forma de comunicação no IV GamePad, realizado pela Feevale em 2011, na cidade de Novo Hamburgo, e posteriormente publicado nos anais do evento sob o título "Por Baixo dos Telhados: o modelo da simulação como mecanismo para as narrativas interativas". Os resultados aqui apresentados são decorrentes também das discussões levantadas a partir deste evento.

A sucessão circular de eventos narrada acima descreve um ciclo de ação de um personagem no jogo de simulação *The Sims 3*. Ela foi produzida durante uma sessão em que, deixado à própria sorte, o personagem particular, que possui como uma de suas características psicológicas previamente definidas durante o *setup* do jogo o apreço pela própria aparência, põe-se a repetir, sem interferência do usuário-jogador, o único comportamento então disponível segundo os objetos presentes em seu ambiente: uma cama, uma geladeira, um banheiro e dois espelhos. Sem nenhum outro objeto na casa com que pudesse interagir, sem amigos para quem ligar, sem outros Sims vizinhos para visitar, só resta ao pobre avatar repetir as mesmas ações. E de novo. E de novo...



Figs. 10 e 11 - *The Sims 3*. (fonte: Electronic Arts, 2009)

Esquerda: Personagem repetindo ação de observação do próprio rosto no espelho.  
Direita: Imagem do processo de criação de um Sim, momento em que se pode escolher características psicológicas (aleatórias ou não) e mesmo um objetivo de vida para o personagem.

Nessa situação, portanto, para além da repetição quase constante dos mesmos comportamentos (seu pequeno nível de livre-arbítrio permite que se desvie de vez em quando das repetições - caso contrário, sequer elas realizaria), o personagem simulado pelo jogo<sup>34</sup> possui poucas perspectivas, a não ser aquelas

<sup>34</sup> Convencionaremos aqui nos referir a *The Sims* pelo nome de *jogo*, tomando como base sua indexação comercial, ainda que definições da área como as de Juul, discutidas no capítulo 2, explicitamente situem os simuladores na área-franja da categoria de jogos, especificamente por violarem o preceito do objetivo como parte fundante de sua definição.

que deveriam ser propostas por uma instância de fundamental importância dentro desta cena inicial e que ainda não mencionamos: o próprio jogador. Nesse cenário, o jogador representa uma espécie de poder divino sobre o mundo: é ele quem incita o desenrolar das ações, e também é ele quem, se assim o desejar, também cria o personagem à sua semelhança ou da forma como bem entender. De maneira que, sem sua explícita interação, nenhuma história a não ser a do pequeno *loop* infinito (até que dure a vida do *Sim*) pode ser derivada.

Falar em *história* ou *narrativa* em *The Sims 3* levanta um segundo ponto interessante. Para falar dele, proporemos inicialmente a seguinte questão: de que maneira podemos pensar o modelo da simulação como proposta estrutural para a promessa da narrativa interativa (aquela que apregoa a "alta interatividade" que discutíamos no capítulo 1)? Isso porque o modelo da simulação parece ser, em princípio, a resposta mais coerente às necessidades mecânicas da interação narrativa: elas resolvem o problema técnico da captação de imagens (já que é tudo modelado em 3D, sem a necessidade de filmagens infinitas), e parecem resolver também a questão da liberdade completa e infinitude de interação, para longe das bifurcações e limites que vimos até agora (mas que já compreendemos possuir uma dimensão mais profunda do que geralmente se lhes atribui) - ou será que resolvem?

### **3.3.2 Regras Simples e Comportamentos Complexos**

Os caminhos de uma possível resposta às perguntas propostas acima passam, ao mesmo tempo, pelo apelo comercial das narrativas interativas e ao mesmo tempo por sua própria crítica. De um lado, a imagem do utópico labirinto infinito borgiano, a história sem começo e sem fim, *história sem história*, uma narrativa sem estrutura que emerge do contato com o usuário. Biblioteca de Babel ou Livro de Areia, seguindo a trilha de Jorge Luis Borges, a "promessa" da narrativa

interativa (ou: o exagero de suas propriedades, talvez) é a de um livro que nunca se repete formado pela combinação astronômica de todas as letras do alfabeto.

A idéia de um livro infinito e imaterial, feito somente no contato com o leitor, concentra a promessa de uma espécie de um enredo mutante. Ao cabo, trata-se de um enredo inesgotável, mas não porque imagina uma fábula infinita em si, mas porque se fia na capacidade combinatória prestada pelo encontro generativo de unidades mínimas de sentido. Ora, pois nesse livro mágico borgiano, estão todas as letras do alfabeto. E os números? Pontuações? E imagens? Todas? Desenhos também? E... acho que já entendemos. A combinação de todas as letras pode até produzir uma quantidade incomensurável de combinações, mas sempre haverá algo de fora deste livro. Isso sem contar a necessidade de um livro-robô (ou mágico) capaz de compreender o que é um enredo, o que é uma narrativa, etc... Como ensiná-lo?

Para além destas questões, a imagem de um leitor essencial e participante alimenta a idéia de um papel de leitura co-criador, reiterado pelo pensamento do cibertexto e que se estende até a promessa da ficção interativa, do jogo de aventura textual (desde os livros da série *Choose Your Own Adventure* até sua contrapartida eletrônica na Ficção Interativa em jogos como *Colossal Cave Adventure*), até a proposta de cinema interativo ou cinema democrático (em sua versão coletiva).

A quarta camada do modelo, o usuário, é logicamente externo ao design do cibertexto mas não à sua estratégia. Nos primeiros adventure games, essa estratégia presumia um leitor ideal, que resolveria todas as charadas do texto e assim desembaraçaria o único, definitivo e intencionado enredo. Por fim, essa estratégia mudou, e agora o papel do leitor está se tornando menos ideal (tanto no sentido estrutural quanto moral) e mais flexível, menos confiável (e por isso mais responsável) e mais livre. O cibertexto programável e multi-usuário instiga um leitor mais experiente e corruptível; um Fausto, comparado ao Sherlock Holmes dos primeiros adventure games. (AARSETH, 1997, p. 105, tradução nossa)

Aarseth, no entanto, mantém-se descrente quanto à promessa da ficção interativa em um âmbito abrangente e narrativamente aberto. Mais para a frente,

criticará a visão pós-moderna a respeito da leitura criadora na ficção interativa, na qual identifica um comportamento distinto, mais próximo do previsível do que do mutável: "Na maioria das situações em adventure games, a atividade do leitor é muito previsível. Certamente é justo dizer que ela é produzida ou dirigida pelo texto, dentro da liberdade limitada dos comandos disponíveis" (AARSETH, 1997, p. 106, tradução nossa). Para o autor, dessa forma, a promessa interativa contida, por exemplo, na fala de autores como Chris Crawford (2004), deve ser submetida à informal "prova do pudim" de que falávamos no capítulo 1: se não podemos comê-lo, é porque não existe.

Não é meu trabalho argumentar com o tempo. Mas eu vou argumentar que nós já temos um tipo de 'narrativa interativa' que é atraente e gratificante. O melhor exemplo de Crawford são as histórias orais para dormir, o meu são jogos no estilo de Dungeons and Dragons, em que Dungeon Masters humanos levam os jogadores através de uma paisagem de fantasia. (AARSETH, 2010a, tradução nossa)

Mas enquanto Crawford fala das narrativas interativas no sentido daquelas mediadas por textos audiovisuais e eletrônicos (como propomos como recorte desta pesquisa), Aarseth recorre à interação humana para resolver o problema. Embora haja traços em comum entre as narrativas interativas tais como as estamos concebendo como objeto e os jogos interativos de humano a humano, ainda ficaríamos sem solução para as formas midiáticas desse tipo de experiência.

A resposta de Crawford, segundo a acusação de Aarseth, passa pelo que chama de "leis do drama" para então construir um mecanismo capaz de reproduzir, por programação, os princípios contidos nestas leis fundamentais. De fato, Crawford trabalha ativamente no desenvolvimento de sistemas que possibilitem a empreitada, como o aperfeiçoamento da linguagem de programação *Deikto*<sup>35</sup> e um programa para a criação de ficção interativa chamado *Storytron*<sup>36</sup>; mas os seus resultados aproximam-se, contudo, muito mais do comportamento bifurcado reativo (em que o

---

<sup>35</sup> Cf. CRAWFORD, Chris. Deikto: A Language for Interactive Storytelling. Disponível em <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/algorithmic>>.

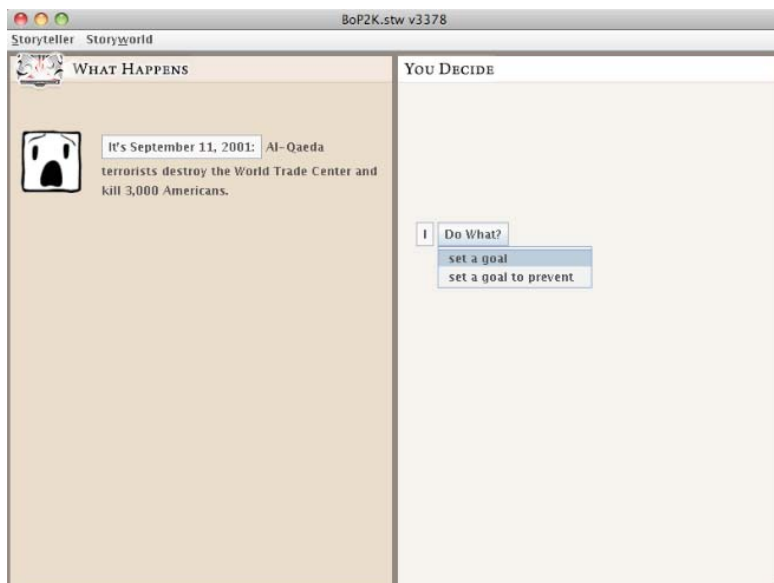
<sup>36</sup> Cf. CRAWFORD, Chris. Storytron. (website) Disponível em <<http://www.storytron.com/index.php>>.

espectador escolhe uma ou outra opção de saída para um dilema de um personagem) do que da organicidade de uma interação criadora completamente livre, como ele apregoa.

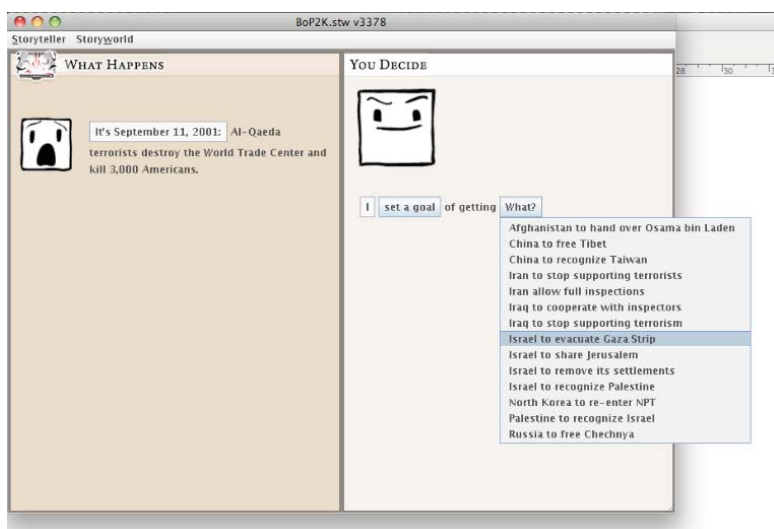
Já vimos anteriormente, claro, que não há necessariamente um problema na reação e na escolha entre um ou outro caminho em uma bifurcação; de fato, comentamos até mesmo sobre a manipulação não-linear como parte da idéia de interatividade no sentido da experiência paradigmática e das escolhas binárias como elementos de identificação (itens 3.1 e 3.2).

Mas se estamos nesse momento provocando a promessa da "alta" interatividade narrativa, buscando um produto que responda aos anseios por um nível de interação que supere a reação simples, cremos que não será no *Deikto* ou no *Storytron* de Crawford que o encontraremos, visto que não se afasta suficientemente das propostas anteriores. A linguagem de programação proposta pelo autor é baseada em verbos; contudo, apesar da afirmação da interatividade mútua ou "alta", as ações possíveis ao interator são sempre resultado de programação prévia, em sistema de ação-resposta. No momento, o website do *Storytron* encontra-se "em hiato", enquanto Crawford afirma estar "simplificando" a linguagem do programa, a fim de efetuar uma nova tentativa de atingir o nível de interatividade pretendido.

De fato, não é na complexidade da programação da linguagem de Crawford, mas paradoxalmente na simplificação (relativa) da linguagem e na complexificação dos resultados (programação emergente) onde se trilha o caminho que iremos percorrer em busca dos efeitos interativos se não "altos", ao menos mais complexos.



Figs. 12 e 13. Storytron. Exemplo de narrativa no Storytron de Chris Crawford. (fonte: CRAWFORD, 2014)



Ainda que, de certa forma, a trilha das leis do drama buscadas por Crawford possa ser vislumbrada na matemática das situações dramáticas de Étienne Souriau (voltaremos a este ponto mais tarde), Aarseth acertadamente identifica que a sua aplicação na narrativa ficcional interativa, por enquanto, está mais próxima do jogo de RPG ou da contação de histórias.

Sua visão entra em consonância com a perspectiva de Walter Benjamin de que falávamos acima e que, por sua vez, indicava-nos o caminho do *narrador* como forma de estruturação da tradição oral que na fala de Aarseth se identifica com a narrativa interativa, na forma de texto mutável. Em Aarseth, o engessamento que Benjamin via no romance escrito assume a forma do controle da programação



autoral. A programação, portanto, aparece como um ponto central: sua identificação com a frieza do texto escrito de Benjamin nos leva à imagem não da ampliação do texto através da interação, mas justamente o seu contrário - sua redução interpretativa pela fixidez das possibilidades programadas.

Se o leitor se lembra da dama e do tigre que discutiam atrás da porta no item 3.1, lembra também que os dois já estavam fartos de esperar e esperar até que algum incauto finalmente escolhesse a sua porta (o que nunca iria acontecer). Pois o que aconteceria se a dama e o tigre, como na música, tivessem vontade própria, laser nos olhos e a vontade de sair por um buraco na parede? Na letra, o tigre, mais sensato que a donzela, exclama logo "Espere! Você vai causar um incêndio e destruir todo o *hall* da dama e do tigre". É o prenúncio de um problema fundamental e em dose dupla: se o que espera atrás da porta tem vontade própria, pode muito bem decidir não fazer o que dele se espera. Vamos falar sobre isso no próximo item, pensando no interator que se recusa a interagir sob as regras. Por outro lado, e se o que ali espera não for um interator, mas um personagem eletronicamente construído e programado? Em suma, e se a dama e o tigre não fossem uma ficção, mas um *modelo*?

Quanto às relações entre ficção e o jogo, Aarseth propõe a diferenciação entre o que no jogo é um objeto ficcional e o que é um *modelo*, uma *simulação*. É necessário apontar que Aarseth costuma opor-se à idéia de que jogos sejam, no seu sentido geral, obras de ficção, mas toma a ficção apenas um dos elementos possíveis em um jogo. Para fazer a diferenciação entre ficções e modelos, Aarseth, pede que pensemos em *portas*.

Para ele, uma porta não manipulável em um jogo, mas que compõe parte da criação de um cenário em que a presença da porta reforça criação de um mundo diegético, é uma porta ficcional. Mas uma porta manipulável pelo jogador tem outra natureza: a natureza do modelo ou simulação, virtual no sentido da materialidade do objeto, mas real no sentido de que existe e pode ser manipulada por um interator segundo as leis programadas no modelo.

Quando falávamos, acima, portanto, de uma pele que recobre o modelo ou simulação, entenderíamos que o modelo, como conjunto de regras que conformam um estado manipulável de objeto virtual (que Aarseth chamaria de um objeto virtual

e real ao mesmo tempo) é sempre, de alguma forma, uma combinação simbólica entre a programação e o sentido (composto, por sua vez, de outra combinação entre simbólico e icônico). Desta forma: um modelo matemático que desenha no ambiente virtual um objeto que se parece com uma porta e que tem comportamentos inseridos na programação que se assemelham com os comportamentos que se espera de uma porta e que permitem, assim, em conjunto, que o interator reconheça, finalmente, o objeto como porta e possa manipulá-la.

Voltemos a partir disso a *The Sims 3*. No jogo-simulação, Will Wright utiliza o que é chamado em linguagem de programação de paradigma orientado a sujeito (SOP/*subject-oriented programming*) para compor comportamentos de personagens complexos. Nesse tipo de programação, o valor e a função de um objeto dependem do sujeito com quem ele se relaciona, ou seja, em termos largos, na superfície do programa, as inter-relações entre características particulares da composição de um personagem e de seu ambiente modificam as possibilidades de interação oferecidas ao usuário. A programação SOP se opõe, em termos de grandes paradigmas de programação, à OOP (*object-oriented programming*), em que cada objeto de programação possui uma integridade própria reutilizável, e à programação sistêmica, em que o todo de um programa é relativamente indivisível e interconectado.

Na prática, isto quer dizer que, ao estruturar e programar *The Sims 3*, assim como seu antecessor, a simulação de planejamento urbano *Sim City*, Wright precisou determinar variáveis comportamentais que proporcionassem aos personagens do jogo, ao mesmo tempo, uma certa dose de autonomia, que direciona interações entre personagens, tendências sociais, desejos e ambições e reações a dificuldades, entre outros fatores, e também alguma dose de previsibilidade, que determina, por exemplo, que personagens com personalidade "insana" possam interagir com outros de formas diversas dos "paqueradores" ou "raivosos", assim como determina que alguns objetos possuem ações associadas e outros (como arbustos e árvores) não.

Conceitualmente, encontramos aqui um ponto-chave para o pensamento que sustenta a lógica da simulação de vida: a subdivisão de um sistema complexo e orgânico em unidades discretas que, postas em conflito, possam gerar novamente sistemas complexos. Em outros termos, isso quer dizer que a ambição - ou

pretensão - da simulação eletrônica consiste em:

- 1) Esquadrinhar complexos sistemas biológicos e sociais em busca de padrões (tendo como exemplo outro jogo de Will Wright, *Spore*, em que o usuário controla a evolução de um organismo celular até a criação de sociedades aptas à conquista espacial, ou a série de simulação estratégica *Civilization*, em que o usuário controla populações em interação histórica); e
- 2) Reprogramar as regras e padrões extraídos da vida orgânica em um ambiente laboratorial de teste - uma placa de Petri virtual em que as unidades de programação desenvolvam comportamentos de certa forma inesperados.

No caso de *Sim City*, Wright cita a influência do livro "*Urban Dynamics*" (1969), em que o autor Jay W. Forrester analisa a dinâmica organizacional de centros urbanos, como forma de pensar as estruturas básicas que regem a organização da vida em cidades. A partir desse delineamento, portanto, são criadas as simples regras do simulador de cidades. Não se trata, portanto, de cidades que simplesmente se comportam "como cidades reais", mas cidades simuladas que se comportam como uma certa visão do comportamento das cidades (e que portanto, pode ser questionada).

Fazendo a defesa do uso da lógica de unidades operativas de que falávamos no capítulo 2, Bogost traça um paralelo entre o jogo de simulação e os autômatos celulares (*cellular automata*) de Stephen Wolfram:

Um autômato celular é um programa simples (um autômato) isolado em pequenas unidades (células). Essas unidades interagem umas com as outras, expondo o que os cientistas - nas ciências da computação, especialmente - esperaram explorar como um modelo viável para a vida artificial. (BOGOST, 2006, loc. 1227, tradução nossa)

A conexão entre os autômatos celulares e a vida, conforme aponta Bogost, não está no termo *celular*, mas na organicidade com que pequenos conjuntos de regras interagem para gerar um sistema complexo, mas não unificado. A programação de uma simulação, portanto, respeitaria o fluxo de baixo para cima de um todo

fragmental, em lugar de uma estrutura inicial pré-disposta: isso que dizer que, nesse caso, interessa mais a este tipo de sistema o *set* inicial de regras isoladas do que propriamente a análise posterior do resultado final, mais ou menos como o que importa em um jogo de xadrez, para sua constituição, é o conjunto de peças, posições e possibilidades geradas pelo movimento arbitrário das peças - e a partir disto se produzem sessões de jogo completamente diferentes entre si.

(...) uma coisa é a 'representação' (imagética) da cidade de Londres e outra, bem diferente, a 'simulação' (maquinica) de uma cidade de Sim City, obedecendo a um 'modelo' que inclui 'regras' (de comportamento). Ou seja, enquanto uma narrativa descreve acontecimentos particulares, passíveis de serem generalizados para se inferirem as regras; os jogos, enquanto simulações, baseiam-se em regras gerais que podem ser aplicadas a casos particulares, possibilitando a 'experimentação' e a possibilidade de se 'modelar' as regras que governam o sistema. (TEIXEIRA, 2008, p. 324)

Fundamentalmente, conforme indica a observação de Luis Filipe Teixeira, para o problema da narrativa interativa pensada através do modelo da simulação esta característica põe-se em choque com a *estrutura* proposta pela noção de enredo como organização e sentido, o "elemento que humaniza o tempo dando-lhe forma" (KERMODE apud CULLER, 1997, loc. 1260, tradução nossa). Se Culler aponta o enredo como fundamento estrutural da narrativa, é Aarseth, na crítica à leitura da simulação como forma de narrativa, quem novamente aponta o que entenderemos como reflexo do paradoxo interno da proposta da ficção interativa:

A simulação é o Outro hermenêutico das narrativas; o modo alternativo de discurso, de baixo para cima e emergente, enquanto histórias são do topo para baixo e pré-planejadas. Em simulações, conhecimento e experiência são criadas pelas ações e estratégias dos jogadores, em lugar de ser recriadas por um escritor ou cineasta. (AARSETH, 2010b, tradução nossa)

Como na programação de um autômato celular, na simulação interessa mais a construção de uma base de pequenas instruções que possam interagir mutuamente do que a determinação, no sentido de cima para baixo, de uma programação totalmente controlável.

Mas no caso da perspectiva de uma narrativa, o conjunto inicial e elementos

que encontramos em *The Sims 3* pode vir a determinar as condições tênues e iniciais de uma situação dramática, como as define Étienne Souriau. Seria a partir dessas condições que toda a complexidade de uma narrativa específica poderia se desenvolver, dependendo evidentemente dos contextos particulares que cercam a situação dramática: a emergência, como falamos acima, é um jogo fácil de aprender, e difícil de dominar, simples na constituição inicial, e complexo nas possibilidades de desenvolvimento.

Abrem-se as cortinas: tenho que aceitar, admitir como o único mundo real a partir desse instante e por 150 minutos: Roma no ano 667 a.C., o rei Marcus Tullius (sob o nome de Túlio); um velho cavaleiro romano, Horácio; um 'fidalgo de Alba', Curiácio; alguém chamado Sabina, mulher de Horácio e irmã de Curiácio; uma jovem chamada Camila, irmã de Curiácio; as cidades de Roma e Alba; dois exércitos, de cada um dos quais só veremos um soldado, Flaviano para Alba e Próculo para Roma (indivíduos imaginários); uma certa Júlia não menos imaginária (...). (SOURIAU, 1993, p. 14)

A diferença fundamental entre a carne e o osso do ator e a virtualidade do modelo em três dimensões não oblitera, de certa maneira, as restrições que se aplicam ao corpo e ao espaço teatrais, escusando-se a possibilidade de olhar livre dada ao espectador-câmera (em quase eterno plano-sequência) da simulação. A "caixa" em que Souriau insere os elementos iniciais do mundo teatral tem como limites a noção de recorte dramático; são estes limites na verdade a essência do que dá sentido ao que está dentro da caixa, em constante relação.

O espaço virtual, ao contrário de uma primeira impressão de elasticidade e adaptabilidade infinita, possui também as bordas limitadas por uma linha a partir da qual o personagem não avança; na cidade virtual em *The Sims 3*, montanhas e lagos cercam a área trafegável pelo interator através do personagem. Uma estrada se estende para além de uma curva, mas a partir dessa curva não nos é permitido andar. Outras localidades internas à cidade também nos são vedadas. Como a porta por onde converge a estelaridade das situações dramáticas no "Uma porta deve estar aberta ou fechada" de Alfred de Musset citado por Souriau, o que acontece na escola e no trabalho de um *Sim* não é visto, apenas ouvido, em uma linguagem que

não se pode traduzir e que se deixa à interpretação do leitor preencher de sentido: "(...) mais do que simplesmente buscar modelar a função do mundo material, as simulações também marcam um ponto de encontro entre as regras baseadas em unidades e as experiências subjetivas" (BOGOST, 2006, loc. 1231, tradução nossa).



Fig. 14 - The Sims 3. (fonte: Electronic Arts, 2009)

"Fim do mundo" em The Sims 3. A estrada insinua-se à frente, mas o texto da interface avisa impiedoso: "no interaction available" ("nenhuma interação disponível").

Sob um determinado ponto de vista, *The Sims 3* pode ser categorizado como um "*character-driven plot*", ou seja, uma estrutura em que o personagem, em oposição à progressão das ações, é o elemento central. Nisto, a definição de personalidade de cada personagem joga um importante papel; a escolha dessas características pode ser inteiramente randômica (o programa escolhe traços de personalidade e as combina automaticamente) ou mais intencionalmente produzida pelo jogador (que pode deliberadamente escolher um personagem avaro, asseado ou aproveitador, por exemplo).

Contudo, escolhidas todas as características dos personagens, definido seu mundo diegético e suas particularidades, definida a dificuldade representada pela conjunção de fatores do grupo inicial de personagens (número de habitantes, tamanho e localização da residência, renda disponível com ou sem o uso de códigos

de trapaça), além das opções contidas nos bastidores do jogo (tempo de duração da vida média do personagem, envelhecimento habilitado ou desabilitado, etc.), no momento em que o jogo efetivamente se inicia, as diferenças entre o jogo de simulação e um jogo narrativo ou mesmo teatral começam a ficar evidentes: "A realidade virtual até hoje mal conseguiu decorar o palco, quanto mais gritar 'ação' ou murmurar 'era uma vez' " (CAMERON, 2010, tradução nossa).

### **3.3.2 The Sims 3: vetores narrativos**

De fato, uma vez abertas as cortinas, a condução das ações na simulação depende do controle do interator. Até mesmo como forma de jogo a estruturação de *The Sims 3* se mostra limítrofe, recusando a mecânica básica de recompensa e punição e criando um limite praticamente infinito de jogo. Somente a morte do personagem, da qual falaremos mais tarde, pode interromper o fluxo do jogo - mas somente se o jogador opta, evidentemente, por habilitar a função "envelhecimento" no menu de opções do programa. De resto, as escolhas estão nas mãos do interator, em grande medida, para que decida se o personagem segue ou não um rumo considerado adequado a suas características iniciais.

Enquanto a "narrativa" ameaça estagnar em *The Sims 3*, o programa, no entanto, dá sutis pistas de uma programação voltada a pôr em movimento a ação do personagem através da ação do interator: os desejos que surgem de acordo com as informações e relações do personagem (desejo de fazer amizade com outro *Sim*, de visitar o parque da cidade, de aprender uma nova receita, de obter um novo objeto, etc.) funcionam como indicações de caminho ao usuário, apontando para o que seriam desejos ocultos de seu personagem (e que se relacionam tanto com micro-ações recentes quanto com seu histórico e, por vezes, com seu objetivo de vida).

Por sua vez, o próprio mecanismo do jogo pressiona a interação, tornando a tentativa de manter-se como espectador do jogo, somente, impossível na prática,

uma vez que oportunidades de trabalho e ligações telefônicas de NPCs<sup>37</sup> eventualmente obrigam o interator a tomadas de decisão (com pouco impacto narrativo, entretanto). Enquanto houver suprimentos na geladeira e móveis que serão pouco a pouco apreendidos por falta de pagamento de contas, o loop dos personagens os manterá em uma cadeia descendente de mau humor, sujeira (eles são incapazes de consertar pias e chuveiros sem a decisão do usuário, e não chamarão ajuda sem a intervenção destes) e repetição de ações triviais, ainda que as preferências do usuário na configuração do jogo escolham o mais alto nível de livre-arbítrio disponível para os personagens.

É interessante notar que a função que determina o quanto um Sim é capaz de tomar decisões sozinho se chama no jogo de nível de "livre-arbítrio". O jogador, novamente, na posição de Deus, decide o quanto seu personagem deve possuir de "liberdade" para escolher seus caminhos, restando o poder de alterar decisões e de tomar enfim decisões importantes para o jogador-Deus em si.

O controle dos rumos de uma possível narrativa, portanto, só se dá no processo de enfrentamento entre o usuário e o jogo, em grande parte: é pela ilusão que a simulação se completa. O que não exclui a programação de possibilidades do menu de interação como uma forte marca da presença do autor-programador, e igualmente não quer dizer que o conjunto inicial de condições não proporcione algumas forças vetoriais para a narrativa emergente.

Por exemplo, uma família criada com uma mulher, dois homens (um dos quais é cadastrado como seu marido - o jogo não permite a bigamia, embora permita a traição e o namoro simultâneo com mais de um personagem) e duas crianças, cada qual criada geneticamente como filha da mulher com um dos homens apresentou em uma situação de teste um conflito espontâneo inicial entre o marido e o segundo homem da casa, no momento em que primeiro presencia uma animada conversa

---

<sup>37</sup> Non-Player Character (NPC) é um termo derivado dos jogos de RPG, inicialmente entendido como um personagem não controlado pelos jogadores, mas pelo controlador da narrativa; no caso da simulação ou do jogo eletrônico, um NPC é um personagem controlado pela máquina através da programação.



entre seu rival e a mulher. Na mesma família, mãe e filha e um dos conjuntos de pai e filha desenvolveram, ao longo do jogo, relações de inimizade absoluta (resultado, provavelmente, do temperamento explosivo contido na personalidade dos dois adultos), ao ponto de, deixados ao acaso, os personagens iniciarem lutas corporais espontâneas.



Fig. 15 - The Sims 3. (fonte: Electronic Arts, 2009)

A genética é um fator relevante no comportamento de um *Sim* (o bebê pode herdar traços físicos e psicológicos dos pais).

Nada disso é, contudo, suficiente para que uma narrativa se desenvolva, eminentemente porque, seguindo a linha teórica de Souriau, nenhum dos personagens se configura como um vetor propriamente dito na dinâmica das ações. Um personagem pode possuir como desejo de vida ( $\odot$ )<sup>38</sup> a construção do maior aquário de peixes tropicais do mundo simulado, e pode construir, ao longo de suas ações, uma relação de antagonismo com seu vizinho ( $\sigma$ ), mas em todas as instâncias, seu desejo será um benefício próprio (mesmo que direcionado ao outro, o que quer dizer que o receptor e a força temática são inevitavelmente a mesma pessoa); os companheiros de casa ou conhecidos e amigos eventuais, ainda que desenvolvam laços afetivos, não alteram o percurso do protagonista ao ponto de atingir o status de adjutores ( $\llcorner$ ); por fim, e mais importante, a função de decisor, árbitro ou juiz ( $\underline{\Omega}$ ), o concessor do bem à força temática orientada, esta posição é

<sup>38</sup> Os símbolos adotados para a representação dos vetores narrativos são provenientes da teoria desenvolvida por Souriau (1993).

ocupada não por um elemento interno à narrativa, mas pelo próprio jogador.

Outro ponto das características inerentes à narrativa tal como definida pela literatura ou pela dramaturgia e que escapa à proposta da simulação encontra-se no tratamento destinado ao fator temporal das ações e da narrativa como um todo. A forma como o jogador percebe o tempo na simulação e a forma como o leitor percebe o tempo na narrativa são, em certa medida, diversas, o que implica, segundo Crawford, a existência de dois mecanismos distintos de tratamento de tempo:

Assim como um simulador de vôo deve ser fiel às leis da física, também um produto de entretenimento deve ser fiel às leis do drama. Por exemplo, a maioria dos jogos usam algoritmos espaciais que correspondem a leis geométricas, mas violam leis dramáticas. Personagens não podem viajar do ponto A ao ponto B sem atravessar todo o terreno entre os dois pontos, não importa o quão tedioso esse terreno possa ser. No drama, um personagem que deve viajar entre dois pontos simplesmente desaparece de um lugar (palco) e reaparece no outro. Isso se conforma aos padrões dramáticos, mas completamente desafia o que normalmente pensamos como simulação. (CRAWFORD, 2010a, tradução nossa)

Mas a questão do tempo narrativo na simulação e sua leitura pelo usuário é um pouco mais complexa. Em *The Sims 3*, ela diz respeito, em primeira instância - uma instância mais simplista - à forma como o interator escolhe ler a própria experiência. São comuns os relatos de histórias contadas a partir de sessões do jogo, atividade incentivada oficialmente pelo fabricante ao disponibilizar um setor no *website* do produto para as histórias criadas pelos usuários a partir de fotos e vídeos de seus personagens (THE SIMS 3..., 2010), mas também tornada comum pela troca comunitária de objetos e famílias inteiras pelos usuários em fóruns especializados.

Embora isto seja considerado como um indício de leitura subjetiva do jogo, contudo, Gonzalo Frasca considera que a deturpação narrativa ainda precisa juntar as duas formas de colaboração em uma, tornando possível criar um set de instruções narrativas que possam ser jogadas por outros usuários, para além da simples recontação de histórias inventadas.

Ainda que eu entenda que a opção do álbum de família possa ser atraente para muitos jogadores; o que eu gostaria de ver em versões futuras é uma ferramenta que não só permitisse criar narrativas, mas também simulações. Em outras palavras, em lugar de criar uma narrativa pré-mastigada, eu adoraria poder usar meus Sims para criar um pequeno jogo ou simulação que pudesse ser jogada - não vista - por meus colegas jogadores. Em lugar de simplesmente contar a história de um marido abusivo, seria ótimo se eu pudesse definir as regras que governam minha idéia do que é um marido abusivo é. Eu então o deixaria livre em um ambiente restrito para que jogadores pudessem experimentar com isso. Em vez de entregar um marido concreto, eu criaria um marido potencialmente violento. Minha visão desta situação não seria exprimida através de uma série de descrições e eventos, mas através de um conjunto de regras que eu selecionei para governar meu abusador virtual. Na verdade, seria ótimo se outros jogadores, que discordassem de meu conceito de 'marido abusivo', pudessem modificar meu código e postar suas próprias versões. (FRASCA, 2010b, tradução nossa)

Mas fora do âmbito da recontação, dentro do tempo da simulação, pouco sobra de uma estrutura narrativa, presa eternamente ao tempo presente. Tudo o que acontece em *The Sims* está acontecendo agora, neste momento, para este personagem. Segundo Aarseth, este é o próprio elemento constitutivo da simulação, que a diferencia da narração pelo deslocamento essencial provocado pela recontação:

O objetivo de *The Sims* é controlar e dar forma às interações e à vida cotidiana dos personagens, não tomar forma humana você mesmo. No entanto, jogos como *The Sims* são às vezes (não com frequência) usados como máquinas de contar histórias, quando momentos particularmente memoráveis no jogo são recontados pelo jogador/Deus. Mas isso não é tradução de jogo para história, isso é simplesmente a boa e velha narração pós-fato, como a coluna de futebol no jornal da segunda-feira, o relatório do experimento de laboratório, ou a projeção de slides das férias no Caribe. Algo interessante aconteceu, e nós queremos contar aos outros. Ontologicamente, a capacidade para gerar momentos memoráveis é algo que os jogos têm em comum com a vida real, assim como com as histórias. Um sistema de geração de histórias não precisa ser em si uma história. De fato, enquanto a vida e os jogos são fenômenos primários, em tempo real, consistindo de eventos reais ou virtuais, histórias são um fenômeno secundário, uma revisão do evento primário, ou uma revisão da revisão, etc. (AARSETH, 2010b, tradução nossa)

Cameron, nesse caso, segue o mesmo princípio de Aarseth, ressaltando que a diferença entre a simulação e a história está na presença da espera, em uma, e no

fechamento, na outra: é não apenas na passagem do tempo real, mas na finalização significativa deste que encontramos o ponto sensível do modelo de simulação como narrativa interativa.

Uma história é um relato de algo além de si mesma. O referente de uma história é um evento que já se passou. Uma simulação ou uma história interativa, por outro lado, é um evento em espera; ele se refere a um princípio, um conjunto de regras, um algoritmo, uma inércia fora do tempo que pode simular eventos no tempo. O referente, a coisa além de si mesma a que a simulação se refere, é a condição para os eventos, não os eventos em si mesmo. O encerramento - a separação e sequenciamento dos eventos da massa de possibilidades - é efetuado pelo espectador, embora dentro de um sistema de condições desenhadas pelo autor. (CAMERON, 2010b, tradução nossa)

Se Culler comenta que, para Aristóteles, uma narrativa nos causa prazer por sua imitação da vida e de seu ritmo (1997, loc. 1382), a simulação leva a afirmação a seu extremo, chegando ao limite psicológico - e por que não, físico - do que Georges Perec faz no seu "*Tentative d'épuisement d'un lieu parisien*" (1975): a observação fria e minuciosa, de um objetivismo metódico, à qual só resta, nas frestas, preencher pelo leitor-usuário de um sentido subjetivo. Um carro passa, uma vizinha levanta e vai até a cozinha, eu me sento e assisto televisão, bocejo, durmo....

Já em Bogost, o contrário da descrição meticulosa e (pretensamente) sem restrições recebe o nome de "febre da simulação", sobre a qual falamos no capítulo 2: o que reduzir para passar do todo real ao modelo simulado? Pois tudo o que vemos em *The Sims*, por mais próximo que nos pareça da vida real e ordinária, nada poderia ter de mais longe da complexidade contínua da vida - mesmo que a sua vida pareça mesmo às vezes consistir em levantar, sentar em frente à TV, bocejar e dormir.

No caminho contrário, Souriau também passa da matemática astronômica que reduz o contínuo da criação dramatúrgica a unidades discretas e recombinaíveis a, novamente, o sentido orgânico da vida, arriscando enxergar na própria vida os indícios daquilo que sua regra torna possível simular, exclamando "Se ainda fosse preciso confirmá-lo, vinde a mim, Asmodeu! Arranque-me o telhado daquelas casas!" (SOURIAU, 1993, p. 187), para então abri-las e, por debaixo dos telhados,

intentar enxergar, no borbulhante caos orgânico da vida, a frágil *linha* mutante de uma narrativa.

Então encontramos aqui um ponto de convergência na passagem do tempo em direção à morte no jogo de simulação visto como forma narrativa. Habilitada a função de envelhecimento (e é interessante notar que esta é uma escolha consciente do jogador, que pode decidir por um personagem com vida quase infinita<sup>39</sup>), e ultrapassado o limite de idade do personagem, o jogo define quando um personagem irá morrer. Neste momento, salvo por intervenção de outro personagem ou pela realização de uma negociação com o personagem da Morte (um NPC), opção nem sempre disponível, o personagem passa a aparecer no jogo como um fantasma. O personagem deixa de ser, então, operado pelo jogador: passa de modelo de interação a NPC, podendo ser mais tarde recuperado pelo jogador através de uma oportunidade oferecida pelo programa. Por algum tempo, o sistema jogo-interator é quebrado, restando ao jogador optar por controlar outro personagem. Durante este hiato, seu ícone de manipulação desaparece das opções do usuário e sua marcação na árvore genealógica e na foto de apresentação de seu grupo familiar desaparece por completo. Um *Sim*, quando morre, não realiza a narrativa da vida; desaparece, como se nunca tivesse existido.

---

<sup>39</sup> O jogador pode desabilitar a opção de envelhecimento no jogo, mas duração máxima da vida de um Sim é de 960 dias. Um Sim pode morrer acidentalmente antes deste período ou viver algum tempo depois dele, se cultivar alguns hábitos específicos, como o vegetarianismo. Além disso, há subterfúgios que permitem ressuscitar um Sim fantasma ou prolongar a vida de um Sim antigo, como a ingestão de Ambrosia ou a negociação com a Morte através do oferecimento de uma flor especial.



Fig. 16 - The Sims 3. (fonte: Electronic Arts, 2009)

Um *Sim* é visitado pela Morte, o que não significa necessariamente o fim do jogo.

Lembramos que se Pasolini defende que, no cinema, é a morte o que dá sentido à vida, é no fechamento, na finalização, na transformação em passado que o sentido do enredo se fecha. O desaparecimento do personagem morto em *The Sims 3*, assim como a sua infinita possibilidade de posterior retorno, são os sintomas da simulação que se sobrepõe à narrativa. Não olhamos para trás em *The Sims 3*, ao menos não como se pode fazer em *Spore*, quando o usuário tem à sua disposição uma tabela contendo os principais eventos na história de sua criação: o pequeno campo disponível para a biografia do personagem permanece vazio à espera da escrita pelo próprio usuário, da mesma forma com que os Sims sem vontade param e ou andam em círculos sem sua intervenção. Todos as cartas estão na mesa; mas o jogo não começa sem o elemento interator e, ao mesmo tempo, não termina, narrativamente, apesar dele.

O remédio para a febre da simulação, quem "resolve" o problema da falta e provê a última peça do quebra-cabeças, então, é o "personagem" a quem chamamos interator. E ele o resolve através do espelho da simulação: a entrada no jogo da **ilusão**, que reconta, que acredita, que dá sentido, que imita, que narrativiza. O papel actancial fundamental nessa narrativa se abre para fora - o interator pode até ocupar a posição de protagonista, mas ao cabo, seu cargo é de *juiz*. Ou é? Há,

no fundo dessa despreziosa afirmação, o gosto estranho de uma tensão. E essa tensão se desenvolve entre dois poderes - o da escolha, por parte do interator, poder de ação e de provocação, e o de controle, por parte do sistema, poder de coerção e de ordenação.

De um lado, o mágico de Oz grandioso na fama e baixinho na vida real, escondido por trás da cortina; de outro, a Dorothy longe do Kansas e ao que tudo indica, presa em um mundo imaginário de um delírio ou sonho. Daremos em seguida uma espiada por trás da cortina, revelando o poder e a fraqueza, a humanidade e a mágica (retórica) do homem que lá se esconde, através de sua tensão e sua proximidade com o interator.

### **3.4 AÇÃO x CONTROLE<sup>40</sup>**

"Você chegou ao final do corredor. Há um portão a leste. Em frente ao portão há... um troll".  
"Pegar troll". "Você não pode pegar o troll". "Guardar troll na mochila". "Você não pode guardar o troll na mochila". "O que é um troll?". "Um troll é uma criatura. Lembre-se, você tem a lança". "Pegar criatura". "Fim de jogo. O troll não permite que você pegue a criatura e o mata a pauladas"  
(LIMMY'S..., 2010, tradução nossa).

O surreal diálogo descrito acima se passa, na realidade, entre um apresentador ficcional de um programa de TV, chamado Falconhoof, representado pelo ator escocês Brian Limond no programa de esquetes de comédia "Limmy's Show" (BBC Two Scotland, 2010), e um jogador que tenta, em vão, comandar as ações do personagem no jogo inspirado nas ficções interativas textuais popularizadas na década de 80. Trata-se, evidentemente, de uma obra de ficção, demonstrando os absurdos de um jogo de aventura onde nada dá certo, ou porque os jogadores são pouco eficientes (como no caso descrito), ou porque o próprio programa trapaceia no jogo.

---

<sup>40</sup> Uma versão deste trecho foi apresentada pela autora no Worlds, Stories, and Games, realizado no Center for Computer Games Research na IT University em Copenhagen, entre 18.05 e 20.05.2011, sob o título "Put Troll in Bag: Rules and Subversion on Interactive Narratives". O texto final é resultado das discussões produzidas durante o seminário.

Ainda que seja uma obra de ficção, no entanto, a esquete toca em um sensível ponto a respeito das narrativas interativas e suas tensões: como os usuários se comportam em relação às regras que sustentam a estrutura da interação e da narrativa ao mesmo tempo? Como tais usuários aprendem as regras necessárias para navegar o jogo-história, e o que acontece quando um usuário apresenta um desvio de comportamento, recusando-se a utilizar os comandos corretos ou esperados ou mesmo experimentando ações alternativas? Afinal, ele pode - a ele foi concedida a liberdade prometida na interação. Mas o que acontece quando ele percebe que a liberdade somente se estende até os limites da programação e mesmo os limites da própria narrativa? Como vimos acima, mesmo em um simulador, é possível encontrar tanto os limites do círculo quanto os limites profundos da programação emergente: não posso ir além da estrada, não posso abraçar uma árvore, não posso fazer o que o programa não considera uma interação válida e que não está no menu de interações. O que acontece com o usuário que desafia então a posição de poder relativo do sistema e resolve, por conta própria (ou, com mais frequência por imprudência), tocar com as mãos o código das regras? Como se desenvolve este jogo de poder entre a *paidia* da ação e *ludus* do controle?

A experimentação do usuário é recompensada por uma experiência diversa, ou ele é punido por afastar-se do caminho pré-estabelecido? A forma com que nosso apresentador ficcional responde ao jogador insistente, matando-o no jogo de maneira exasperada após várias tentativas de fazê-lo jogar pelas regras ("Lembre-se! Você tem a espada."), não está de todo longe da forma como muitos híbridos de jogos e histórias se comportam com relação ao usuário. Há maiores e mais profundas considerações a ser retiradas desta reação, no entanto, e na investigação deste ponto devemos encontrar algumas sutilezas que permeiam as complexas relações tensionais dentro da narrativa interativa.



### 3.4.1 Liberdade e Limitação dentro do Círculo

Na teoria dos jogos, as regras representam a estrutura fundamental que sustenta o jogo como tal, o que governa os estados de jogo e o que molda o comportamento do usuário, tanto individualmente quanto coletivamente. Para uma discussão a respeito de sua função como produtora de sentido no movimento de separação, o leitor pode se referir ao capítulo 2. Nesse momento, interessa-nos um outro desdobramento de suas funções: a propriedade de moldar comportamentos e impor-se como desafio, ou seja, ser ao mesmo tempo enigma e chave de sua resolução como função integral da relação de jogo. Conforme aponta Jesper Juul, retomamos então, as regras estão no cerne do jogos em si mesmos, e estes trabalham em conjunção com o investimento do usuário na obediência às regras impostas para lhe postular desafios. Trata-se de um tipo de submissão em prol do prazer do jogo.

As regras dos jogos são um paradoxo: regras e diversão podem soar como coisas opostas, mas as regras são a mais consistente fonte de divertimento nos jogos. Nós podemos associar as regras com a idéia de estarmos impedidos de fazer algo que realmente queremos fazer, mas em jogos, nós voluntariamente nos submetemos às regras. As regras de jogo são criadas para serem fáceis de aprender, para funcionarem sem a engenhosidade dos jogadores, mas também para prover desafios que *requerem* engenhosidade para serem superados. (JUUL, 2005, loc. 594, tradução nossa)

Seguindo a definição proposta por Juul (2005), podemos igualmente assinalar uma relação entre as regras e os objetivos de jogo: as regras ajudam a transformar uma cadeia de ações em um *resultado*. Ao apoiar-se nelas, os usuários tornam-se capazes de desenvolver estratégias e caminhos para alcançar um determinado objetivo. Eles o fazem ao escolher realizar certas ações que percebem levá-los mais próximo a um determinado resultado, e ao fazê-lo, percebem que *nem todas as escolhas são iguais*: tudo depende das respostas do jogo a certas ações e como diferentes contextos e estados de jogo podem influenciar estas respostas.

As regras definem assim o que as ações dentro do jogo significam, ou seja, modelam as escolhas por meio da identificação com o sistema. Através das regras, eu e o sistema somos um - desde que entremos em consonância. Elas definem ainda quais ações são permitidas, e quais respostas resultam de cada ação, e neste sentido as regras estão intimamente ligadas à programação, mas não são a programação *em si*, conforme ressaltam Salen e Zimmerman (2003). De qualquer forma, o sentido das regras mantém-se no vai-e-vem entre o sentido do jogo e os *algoritmos* que sustentam a sua programação. Pois mais além, elas são, conforme vimos afirmando, um sistema de significação que vai além da programação como objeto e do jogo como ação, mas abrange também o jogo como comunicação e como experiência (da operação ao sentido).

A primeira característica das regras, a *limitação das ações dos jogadores*, é extremamente útil. As regras servem para restringir e estilizar as ações dos jogadores. Faz sentido que as regras de um jogo digital sejam aqueles aspectos diretamente relacionados à formatação do comportamento do usuário. Como o jogo responde quando o jogador faz uma escolha? Que tipo de contexto o jogo oferece para que o jogador faça escolhas? Os elementos do código do jogo que focalizam estas questões ajudam a construir as regras do jogo digital - as regras constituem um sistema estrutural que permite a realização de escolhas. (SALEN, ZIMMERNAN, 2003, loc. 2147, tradução nossa)

Desta forma, as regras impõem limites, mas também proporcionam a liberdade dentro destes limites. *Escolha* é um termo-chave neste ponto: ao ser autorizado a realizar uma escolha, mas também ao ser delimitado por regras que dão sentido a suas escolhas, o jogador não realiza simplesmente opções matemáticas, mas é engajado semioticamente em escolhas carregadas de sentido simbólico. Suas ações, portanto, tornam-se performance através do movimento do texto. Isto é especialmente interessante para narrativas interativas porque a liberdade controlada dentro destas narrativas é, em si, um assunto perigoso. Em primeira instância, isso se dá porque a ilusão de liberdade através da interação pode ser relacionada à suspensão da descrença na ficção: a própria interatividade, nesse

caso, é em si um produto de ficção, uma ilusão que é efetivada pela aparência de liberdade e poder investidos no jogador.

Isso quer dizer que a liberdade e as regras ajudam a engajar o usuário na ficção, mas ao mesmo passo também o põem em confronto com as mesmas regras através da idéia de liberdade de ação. Dar poder ao jogador pela interação com a história gera um sentido de jogo *com* as regras, em lugar de jogo *pelos* regras: para descobrir as consequências de suas ações no jogo-história, você deve aventurar-se longe o suficiente ao ponto de descobrir o que você pode ou não fazer, mas também o que você deve ou não fazer dependendo de seus objetivos particulares. O resultado disto é que os resultados do jogo se apresentam sob a responsabilidade do jogador, efetivados como estão pelo esforço em atingir um determinado objetivo, ainda que ele precise submeter-se às regras para fazê-lo.

É parte das regras da maioria dos jogos (exceto nos jogos de azar puros) que as ações dos jogadores podem influenciar o resultado do jogo. O investimento do esforço do jogador *tende* a levar a um apego do jogador ao resultado, já que o investimento de energia no jogo torna o jogador (parcialmente) responsável pelo resultado. (JUUL, 2005, loc. 435, tradução nossa)

É claro que, nesse cenário, a tensão provocativa do usuário-jogador e o próprio sentido da vitória (ou mesmo da derrota) dependem evidentemente da própria natureza *fixa* ou mais ou menos estável das regras (exceto, como salienta Juul, nos casos de jogos de azar puros, embora aí a consistência também possa exercer algum tipo de influência significativa, como vimos em Caillois). Em um jogo em que as regras mudam aos sabores das vontades de seus programadores, o usuário não tem, de fato, nenhum tipo de participação no resultado, e portanto, não haveria forma de engajamento, uma vez que, novamente, o resultado independe de *agôn* (habilidade) ou mesmo de *alea* (sorte). Isto sim é um embuste, fundamentado na interação, mas ainda uma enganação, como o famoso caso dos realizadores de *Kinoautomat* (Radúz Činčera, 1967), que mostravam aos espectadores em um teatro lotado opções em que eles votavam secretamente para continuar a narrativa, mas

que na verdade resultavam sempre na mesma sequência de cenas. Retornamos ao caso das portas contendo o tigre e a dama (item 3.1): se ambas as portas possuem tigres (mas o prisioneiro acredita que não), ou se não importa qual porta o prisioneiro escolha, o tigre terá acesso a ela, qual é o jogo? O que importa, nesse caso, não é apenas o caráter de *escolha*, mas a *consequência* e o grau em que essa consequência está ligada ao *controle* exercido pelas regras. Se o interator começa a desconfiar que a balança pesa sempre para o lado do sistema, alguma coisa começa a ruir neste castelo de cartas.

Esse é o caso de jogos com dados viciados, cartas marcadas, ou mesmo jogos em que há a participação de elementos externos que influenciam o resultado de jogo (como um juiz fraudulento), e até mesmo casos mais surreais de jogos que não possuem regras fixas, como por exemplo jogos de crianças que são inventados à medida em que são jogados, mas que perdem o sentido no momento em que as próprias regras não entram em acordo entre si. É importante notar que o caráter de negociação e de questionamento constante (e mesmo consciente) pode, de fato, ser parte do processo de jogo; mas é o acordo implícito entre todas as partes em jogar com base em algum conjunto fixo de idéias centrais o que o diferencia enquanto atividade significativa - e porque não, o que sustenta a relação de prazer obtida por ele.

Falar em desvio de comportamento nesse contexto, assim, não significa simplesmente a desobediência às regras que constituem o jogo em si, o que, se seguimos o conceito de Juul, portanto, constituiria na negação do jogo como tal, mas a realização de ações que subvertam ou provoquem os limites do que o usuário pode ou não fazer em termos de interação na narrativa interativa. Isso significa explorar as bordas das possibilidades de interação, e nesse propósito, ignorar as consequências de ações que ponham em risco a realização de um objetivo.

Isso é substancialmente diferente de falhar ao tentar realizar uma ação da forma correta (por exemplo, falhar ao tentar defender-se do ataque de um zumbi); é,

de fato, fazer a ação da forma errada, de alguma forma, é realizar uma ação deliberada em resposta à ingênua ponderação "O que aconteceria se...?". É a ponderação criativa do interator sobre a possibilidade de jogar o jogo, dentro de suas regras, mas de forma diferente do que está na superfície, de forma a conquistar uma experiência diferente da que se obtém pelo caminho linear e já trilhado.

Esta elementar necessidade de agitação e de algazarra aparece inicialmente sob a forma de um impulso para tocar em tudo, para apanhar, provar, farejar, e, depois, abandonar todo o objecto que esteja à mão. Transforma-se, frequentemente, num gosto de destruir ou de partir. (CAILLOIS, 1990, p. 48-49)

É então a possibilidade de que, em algum momento, a força da *paidia* do interator provoque a perigosa expansão das amarras da narrativa - a *paidia* provocando o *ludus*. Este desvio de comportamento servirá, desta forma, como ponto de partida para que consideremos as implicações da existência de regras como estrutura mecânica e conceitual para as narrativas interativas, o que mais tarde nos levará à compreensão de como a permissão para que o usuário exerça poder sobre a sua própria experiência pode representar um perigo e um desastre, mas da mesma forma pode nos indicar como um usuário poderia interagir com sua própria história dentro dos limites de uma narrativa interativa e como uma narrativa interativa pode, por outro lado, interagir com o usuário do lado de fora da caixa.

### **3.4.2 Ações e Consequências**

Em "*Oh No I'm Toast! Mastering Videogame Secrets in Theory and Practice*", Kristina Drzaic defende a relevância dos "segredos" (itens escondidos, "easter eggs", e mesmo alguns defeitos de programação) em jogos, apoiando-se em sua experiência pessoal ao encontrar uma falha em "*The Legend of Zelda: Ocarina of Time*" (Nintendo EAD, 1998) que permitia ao personagem Link sair voando

repentinamente, levando ao travamento do jogo mas ao mesmo tempo permitindo horas de diversão enquanto a jogadora explorava a extensão do defeito no jogo.

Para definir o papel do que ela chama dos segredos no jogo, a autora utiliza a noção de quatro diferentes tipos de liberdade oferecidos ao jogador, citando o designer de jogos Scot Osterweil, ao mesmo tempo em que considera que a forma com que jogadores jogam efetivamente um jogo com frequência difere radicalmente da forma com que criadores crêem que jogos devam ser jogados. A liberdade para *experimentar, falhar, criar identidades e variar em esforço de jogo* (DRZAIC, 2007, p. 12) são os fundamentos de sua defesa dos segredos como uma parte válida do ato de jogar; para nossa particular reflexão, essas liberdades nos ajudarão a pensar as formas com que um interator pode, em um determinado momento, escolher olhar um sistema narrativo-interativo sob uma postura desafiadora e como essa postura desafiadora pode ser entendida como um vetor expansivo provocado pela própria noção da interatividade dentro do âmbito da narrativa.

Em primeiro lugar, enquanto um jogador brinca com o modo de jogar ele está efetivamente testando os limites do que é permitido e o que não é. Os segredos são com frequência encontrados através da sondagem de um espaço e, em certo sentido, ao 'cutucar' elementos. Assim, os jogadores que experimentam com as regras do jogo estão propensos a achar e a se tornarem conscientes dos segredos escondidos em um espaço de jogo. No jogo de aventura Logical Journey of the Zoombinis, por exemplo, aqueles que clicassem por toda a tela do jogo achariam animações ocultas, aqueles que jogassem seus avatares de um penhasco descobririam que eles ricocheteariam de volta sem danos, e aqueles que experimentassem com o que é permitido no jogo descobririam truques que fariam um enigma mais fácil ou mais difícil. (DRZAIC, 2007, p.12-13, tradução nossa)

Ao se permitir ou mesmo encorajar a exploração do jogo, dessa forma, permite-se ao jogador encontrar novas formas de jogar, novos meios de obter resultados, e novas experiências no caminho. É, assim, tanto a consequência da *paidia* do jogador quanto conformidade do jogador ao próprio sistema que ele busca conhecer (*ludus*). Mas o que acontece quando a liberdade de ação e exploração dada ao jogador colide com o que está inscrito no jogo como um resultado positivo

(uma consequência narrativa específica), ou com o que o jogador considera como um resultado desejável (epistemofilia e desejo)?

Como víamos no capítulo 2, Salen e Zimmerman indicam que os sistemas de recompensa e punição ajudam a moldar a experiência do jogador, ao moldar o comportamento e ampliar o engajamento na busca de um objetivo, retomando as questões de equilíbrio entre controle do sistema e liberdade do jogador de que falávamos acima.

O centro do sentido no jogo está na relação entre ação e resultado. Enquanto um usuário usa a mecânica central do jogo para realizar ações, resultados se acumulam. Esses resultados tomam diversas formas: respostas sensoriais, conquistas estratégicas, gratificações emocionais, relações sociais, e assim por diante. Enquanto um jogador avança pelo jogo, é crucial que o jogo ofereça sentido para o ato de jogar em todo o tempo. Por exemplo, ao atingir-se um objetivo de curto prazo, o movimento para, através e além desse objetivo deve ser claro. O jogo deve comunicar onde o objetivo está, como ele pode ser atingido, se o jogador está fazendo progresso em sua direção, exatamente quando ele foi atingido e completado, e seu impacto no futuro do jogo. Há espaço nessa experiência para a incerteza e a ambiguidade, mas uma certa clareza deve sustentar cada ação em um jogo. Mesmo nos inexatos e confusos domínios do prazer e do desejo, cada escolha no jogo deve ser discernível e integrada. (SALEN, ZIMMERMAN, 2003, loc. 5688, tradução nossa)

O equilíbrio entre revelar e ocultar os percursos até um resultado são compatíveis com o princípio da previsão limitada, de que falávamos no capítulo 1. Por outro lado, a manutenção de um certo equilíbrio entre encorajar ações por meio de recompensas e reforçar comportamentos por meio de punições é um tanto complicado. Enquanto essas respostas dão sentido à interação no jogo, a frustração que acompanha uma resposta negativa é um fator que constantemente ameaça perturbar a experiência, caso exista em excesso (sem contar, evidentemente, o tédio que assombra um sistema em que todas as ações são recompensadas positivamente): "Embora punições sejam importantes, no final a experiência do jogo deve ser agradável. Caso contrário, ninguém está se divertindo" (SALEN, ZIMMERMAN, 2003, loc. 5527, tradução nossa). Dessa forma, podemos compreender que, se não há risco para o interator (ainda que esse risco nunca seja

verdadeiro, mas simulado, e sentido como real para o interator projetado por identificação com seu duplo no personagem), não há diversão, mas se o perigo for constante ou irracional, a experiência narrativa e de jogo se torna um castigo. É um fino equilíbrio.

Ao considerarmos o papel das regras, recompensas e punições nas narrativas interativas, as questões tendem a ficar um tanto mais complexas, pois objetivos se tornam difíceis de se estabelecer claramente, e recompensas podem ser alvo de relativização, como o faz a autora Jennifer Cover quando fala dos livros-jogo e jogos de aventura baseados em texto e da noção de sistemas de recompensa/punição nesses produtos: "Personagens nos livros-jogo e jogos de aventura baseados em texto são meramente recompensados em termos da descoberta de uma história, não pelo avanço de seus personagens. Porque o leitor espera navegar para uma resolução satisfatória da história, isso dificilmente parece ser uma recompensa" (COVER, 2010, p. 36, tradução nossa.).

Contudo, Cover também aponta que a chegada a uma resolução satisfatória em um livro-jogo resulta de uma *série de escolhas*, e que a punição narrativa está de fato presente, em boa parte das vezes através da morte do personagem (aqui citando, neste particular aspecto, as considerações de Aarseth a respeito do assunto). Ela completa que a obtenção de um final insatisfatório é em si também uma forma de punição. Pois nem todas as resoluções de uma narrativa são resoluções que se alinham às vontades do interator: ele pode também experimentar o desprazer de não encontrar a saída esperada, de falhar em habilidade, de se enganar com uma previsão, etc.

Podemos observar estes efeitos adicionalmente através da dinâmica entre a exploração pelo usuário, a progressão da narrativa e os resultados obtidos na ficção interativa de Emily Short "Galatea" (2000). Nela, Short oferece ao usuário um mundo parcialmente oculto, assim como regras a descobrir enquanto desenvolvemos ações no sistema de interação. Nosso personagem (a segunda pessoa do texto, como de



costume) se encontra em frente a uma espécie de estátua, uma obra de arte, com a qual devemos nos engajar em um conversa que pode abranger desde sua história e criação, até mesmo ousados movimentos de toques e beijos. Nada sabemos sobre Galatea além da informação escrita em uma pequena placa, e tudo o que viremos a saber será obtido por meio da interação com ela. Mas apesar de ser uma narrativa com múltiplos finais, sendo nenhum deles definido como bom ou mau resultado (apenas resultados diferentes que se produzem pelas ações do interator), há consequências evidentes para as ações do jogador, que variam desde modificações irreversíveis no comportamento do personagem programado até o inadvertido fracasso do jogador.

Galatea se lembra de conversações anteriores durante uma mesma sessão de jogo, e reage de acordo com ações realizadas previamente, o que aumenta a probabilidade da produção de resultados indesejáveis que não podem ser revertidos sem a completa interrupção e retorno ao início do jogo. Short também faz questão de ressaltar no paratexto o humor volátil de Galatea, que a faz responder variavelmente (*alea*) a ações repetidas e torna difícil ao jogador obter os mesmos resultados duas vezes, mesmo que utilize a exata mesma sequência de comandos. A autora chega a disponibilizar um guia de percursos e dicas online, embora recomende com profusão que o usuário tente descobrir suas próprias estratégias antes de recorrer às sequências sugeridas<sup>41</sup>. Dessa forma, não importa quanto esforço o jogador invista no jogo; algumas vezes as coisas não sairão como o esperado, nem por sua vontade, nem por sua habilidade. O sistema, então, exerce poder sobre o interator, equilibrando o jogo de influências. Mas ele sempre pode tentar de novo, o que aumenta as esperanças de, da próxima vez, conseguir uma nova experiência.

---

<sup>41</sup> O guia está disponível em <<http://emshort.home.mindspring.com/cheats.htm>> . Acesso em 10/02/2011.

Mas para um jogador novato, pouco familiarizado com o gênero (e que não conheça, portanto, os comandos usuais), ou mesmo para um jogador que se perceba desconfortável com o peculiar cenário do jogo construído em apenas um ambiente (o qual poderia tentar explorar o espaço através de comandos presentes em outras ficções interativas), o jogo pode acabar muito rapidamente. Um exemplo: ao digitarmos "go" ou "walk", comandos comuns na ficção interativa, resultamos na finalização repentina da história de *Galatea*, inevitavelmente precedida por uma pequena adaptação do final ao ponto que nos encontramos no momento do fatídico comando. Não há como retornar, ao menos que o usuário tenha tido a presença de espírito de criar um ponto de salvamento anterior no jogo; não há outra saída, a não ser iniciar toda a experiência novamente.

```
>walk
You turn away, suddenly tired of this exhibit.

"Bored so soon?" she asks, in a flat voice.

You turn and look at her one last time. "I have other things to do," you say. "And even
your creator would admit that you're --shall we say a bit rough around the edges?"

She doesn't have any response to that. You head off to get yourself another glass of
champagne.

*** THE END ***
```

Fig. 17 - Galatea. (fonte: SHORT, 2000)

Trecho resultado da digitação do comando "walk", especialmente comum em ficções interativas. O usuário é irremediavelmente levado a sair da sala e o jogo termina.

Mas ao menos o sentimento de derrota que segue uma pequena ação mal considerada em *Galatea* se apresenta clara e instantaneamente ao usuário; não é este o caso em *Colossal Cave Adventure* (William Crowther/Don Woods, 1996/7). Logo nos momentos iniciais da aventura, o interator se encontra em uma câmara dentro de uma caverna, e nesta câmara lhe é descrita a presença de um pássaro. Um jogador que escolha o desvio de comportamento, ou talvez apenas um jogador que resolva brincar com o jogo de forma mais despreocupada, pode decidir utilizar o

comando "*kill bird*" (matar o pássaro). O jogo responderá, e o pássaro estará morto. Há, nesse momento, uma pequena satisfação ao perceber que o sistema responde adequadamente à ação proposta. Ele realmente mata o pássaro.

Mas o que fará no futuro o jogador quando descobrir que poderia ter usado o pássaro para assustar uma cobra que impede sua passagem a uma outra câmara na caverna (e, para isso, deveria ter escolhido usar a gaiola que tinha em mãos para prender o pássaro e não tê-lo matado, logicamente)? Vagando sem destino pelos ambientes do jogo, o jogador pode sequer imaginar que ter assassinado o pássaro foi uma má idéia, por muitos minutos (ou horas), até que seja tarde demais. E ele pode perceber a consequência de suas ações por si mesmo, ou pode "trapacear" ao buscar os muitos guias de percurso disponíveis na rede que explicitamente descrevem o uso do pássaro em um ponto posterior do jogo. Algo, no entanto, resta imutável: sua ação já recebeu do jogo a punição cabível, mesmo que ele não o saiba de imediato. A predestinação já está feita, e só lhe resta descobrir o destino que já lhe está traçado (começar de novo), mesmo que só perceba isso depois de horas de interação infrutífera.

Trata-se de um ponto delicado, no entanto. Estabelecer um sistema de recompensa e punição pode parecer mais apropriado para um produto que pertença claramente ao domínio do jogo do que a produtos ligados ao âmbito da narrativa - desconsiderando-se o longo e pantanoso terreno existente entre as duas categorias. Mas para que as escolhas do usuário, jogador ou interator do produto híbrido sejam interessantes, no sentido de que sustentam sentidos específicos e engajantes, é imperativo que cada escolha possua um *valor* diferente: pode não ser o caso discutir o ganho ou a perda do jogo em uma ficção interativa, mas talvez devêssemos discutir a possibilidade de jogar com o desejo do interator em influenciar no resultado de uma narrativa ou, em um primeiro estágio, ao menos levá-la a um estado satisfatório. Resultados positivos ou negativos, nesse sentido, podem ser vistos como projeções individuais (como o são, em certa medida, no jogo, se

considerarmos a capacidade de apropriação do interator); o fator mais relevante para o engajamento na narrativa interativa parece ser a sensação de que ações possuem *alguma* forma de consequência.

No caso de uma história que se apresenta como um mundo parcialmente oculto, o qual o usuário deve explorar tanto para descobrir as regras regentes quanto para vislumbrar elementos narrativos como o enredo e a motivação de personagens, o ato de provocar os limites pode ser mesmo uma condição necessária para que se descubra formas de exercer poder sobre o andar da narrativa.

Em *Façade* (Procedural Arts, 2005), o usuário percebe rapidamente e, por vezes, com certa decepção, que a provocação aleatória dos dois personagens disponíveis na história (Grace e Trip, um casal em crise matrimonial com o qual o usuário trava diálogo) pode levar à sumária expulsão do apartamento do casal. A história se encerra, e novamente a única forma de voltar atrás na escolha feita é iniciar novamente o sistema, se for de seu desejo aprofundar-se na narrativa e em sua interação com ela.

Talvez não possamos falar, no caso de *Façade*, em um único final como objetivo de jogo para todos os usuários - o casal em crise discute e, entre várias possibilidades, podemos conciliá-los, tomar partido de um ou de outro, ou mesmo impor um obstáculo na relação pessoal deles, na forma de um relacionamento inapropriado durante a conversa ou pela revelação de segredos e traições por um dos dois personagens alternadamente.

Mas alguns usuários, de fato, realizam a provocação conscientemente, seja para testar os limites dos personagens (como tentar levar o seu personagem para a varanda, que tecnicamente não seria espaço de jogo, mas que pode ser acessada por uma falha no sistema), ou apenas para se divertir com a programação do software. A menção em qualquer instante da palavra "melões", por exemplo, leva à expulsão do apartamento, sem qualquer justificativa aparente, como forma de

brincadeira dos programadores. Nos interessa sobretudo, no entanto, a falha insuspeita, aquela que ocorre enquanto o usuário ainda tenta desesperadamente argumentar com o casal enquanto é levado à porta do apartamento após ter dito algo "errado". A descoberta dos limites entre uma declaração mal recebida pelos personagens e a ruína da história, seja lá qual for a noção de um mau final para o interator, só pode ser realizada por tentativa e erro.

É nesse sentido, então, que o poder investido no usuário para controlar as ações dos personagens se mostra como uma cilada: o jogador deve se aventurar e explorar para que promova a progressão da história, mas ele irá inevitavelmente sofrer as consequências de fazê-lo sem compreender totalmente os resultados associados a cada ação disponível no jogo (por desígnio da estrutura parcialmente oculta). A narrativa interativa, nesse sentido, mostra-se como um campo escuro tão repleto de brindes quanto de armadilhas: relativamente desarmado, o interator é lançado em campo para uma batalha assustadora e prazerosa, em que exerce o poder de ação no caos controlado do falso paradigma, mas sofre também as consequências das escolhas no sintagma que será a sua experiência.

### **3.4.3 A narrativa interativa como caixa-preta**

Funcionários controlam um jogo sobre o qual não possuem qualquer competência.  
Um mundo de Kafka, de fato. (FLUSSER, 2000, p. 8, tradução nossa)

A liberdade e o prazer da exploração podem ser relacionados à percepção de resultados recompensadores, sejam eles o encontro de falhas e segredos, ou mesmo o ganho de controle sobre as ações a se fazer por meio da compreensão, ainda que limitada, das consequências a elas associadas (que transformam ações em escolhas). A possibilidade de interagir com um jogo de forma intensa (e ainda assim evitar-se os perigos contidos em decisões erradas) é parcialmente dependente de 1) como o jogo lida com o desvio de comportamento e 2) o quanto da

estrutura de regras está sob o domínio do jogador, que pode assim avaliar os riscos de uma ação ousada.

Ao jogar uma simulação como *The Sims 3*, por exemplo, quase tudo o que um usuário escolhe fazer (ou o que lhe é permitido escolher fazer) é razoavelmente absorvido pelo sistema. Isso torna difícil que se saia do caminho desejável, já que não há de fato um caminho desejável pré-traçado na simulação, a menos que consideremos os desejos de vida do personagem como seu objetivo principal, o que é um tanto duvidoso, pois um jogador pode jamais atingir tal objetivo e ainda assim continuar jogando, assim como pode atingir o objetivo facilmente, e ainda assim o jogo não se encerra. Até mesmo a provocação da morte de um personagem pode não acabar definitivamente com o jogo, pois este poderá retornar posteriormente como um fantasma, ou mesmo o jogador pode conseguir um acordo com a instância da morte no jogo, ou, finalmente, pode ressuscitar o personagem pela ingestão de ambrosia, considerada mágica no jogo, conforme comentávamos acima no item 3.3. Nesse sentido, então, *The Sims 3* é bastante indulgente no que diz respeito às escolhas do interator: descontados os limites daquilo que é efetivamente programado na simulação (ou seja, descontadas as possibilidades não imaginadas na programação e os limites físicos da computação do mundo simulado), o jogador é livre para explorações sem consequências demasiadamente sérias para o jogo.

Há no entanto, deve-se dizer, situações em que ações mal consideradas podem levar à paralisação narrativa do personagem (aporia), preso a uma situação virtualmente incontornável. Considere-se um personagem simulado sem qualquer quantia de dinheiro no banco, vivendo em uma casa sem geladeira, comida ou telefone, e que como última oportunidade recebe na porta de casa um jornal, e em lugar de escolher um emprego que o atraia para fora de casa e o ajude a melhorar sua situação financeira, escolhe fazer um aviãozinho de papel. Enclausurado em uma vida tediosa e sem sentido, o personagem descende por uma espiral de depressão, doenças e fome (e, de fato, se recusa depois de algum tempo a desenvolver qualquer tipo de reação construtiva, como tomar banho ou fazer

exercícios). A situação se arrasta até que, inesperadamente, o serviço social comandado pela inteligência artificial central aparece literalmente dos céus para oferecer assistência ao personagem negligenciado. A partir deste ponto, nada está realmente arruinado: é absolutamente possível ao interator fazer qualquer alteração no modo de vida do personagem de forma a retorná-lo a um estado "positivo" ou desejado, se esta for a sua vontade. Ou começar a decadência novamente.

Mas mesmo que *The Sims 3* se relacione com o interator sob um alto nível de complacência, ainda é necessário o desenvolvimento de habilidades para que o jogador navegue pelo sistema e obtenha certos resultados desejados. Ao experimentar os comandos da interface, uma das descobertas do jogador, por exemplo, é que um personagem controlado pela simulação dificilmente irá fazer "woohoo" (a expressão utilizada pelo jogo para designar o ato sexual, parcialmente velado na versão principal do software) sem antes haver passado por algumas sequências de ações de intimidade. Solicitar a relação sexual e receber uma resposta negativa, no entanto, não deve causar problemas muito maiores do que a perda de alguns pontos na escala de humor do personagem, e possivelmente a obrigação de efetuar um processo de sedução mais lento da próxima vez.

Não obstante, apesar de ser um conhecimento trivial, essa informação se torna relevante para o jogador que tem como objetivo pessoal a produção de um herdeiro para seu *Sim*, especialmente para fins de manutenção da linhagem (já que alguns traços hereditários, além das posses de um *Sim*, são passados a seus filhos). Nesse caso, saber como funcionam os meandros das regras sexuais no jogo representa uma vantagem operacional, se não competitiva (uma vez que o jogo em geral não é jogado em forma de competição a não ser consigo mesmo, uma forma de *agôn* reconhecida por Caillois). Saber como as coisas funcionam, ou seja, conhecer as regras do jogo, assim, gera um modo de jogo mais eficiente e paradoxalmente livre. Torna-se possível para o jogador a negociação da interação, escolhendo realizar ações enquanto visualiza possíveis resultados e percebe os riscos envolvidos.

A oposição entre uma aproximação descuidada e uma interação informada de um usuário que conhece as regras e como jogar com elas nos é útil porque enfatiza como o esforço do interator, as regras e o poder exercido pelo conhecimento se entrelaçam em narrativas interativas. Podemos construir esta asserção por meio do uso do termo "ergódico" por Espen Aarseth, que já convocamos no capítulo 2: a necessidade de um esforço não-trivial para se atravessar um texto, produzindo o que ele chama de uma "cadeia de eventos" (AARSETH, 1997, p. 94). De fato, *The Sims 3* pode conter mais elementos descritivos e ergódicos do que narrativos, o que explica parcialmente o porquê de não o considerarmos propriamente como um produto narrativo mas como uma mecânica de simulação e modelo prático-conceitual para a interatividade narrativa enquanto simulação (conforme discutimos no item 3.3), mas o que nos interessa neste momento são as sutilezas da noção de um *trabalho realizado para se produzir uma cadeia de eventos* e como isto se apresenta de uma forma particular nos jogos eletrônicos, na forma como os estamos vendo, como um sistema de tensões entre interator e texto.

O teórico da fotografia Vilém Flüsser descreve a máquina fotográfica como um aparato que se apresenta para o usuário na forma de uma caixa-preta: as complexas operações que acontecem dentro da caixa não se dão ao conhecimento ou à manipulação direta do usuário, mas apenas se submetem ao vago controle exercido pelo conhecimento dos sinais de entrada e saída do aparelho. Desta forma, a operação da câmera se assemelha à operação do sistema de interação em termos de performance e resultado. Para Vilém Flüsser, no entanto, essa relação faz do fotógrafo um tipo diverso de interator do que aquele representado pelo jogador de xadrez, pois este conhece e domina bem as regras do jogo que joga (dado que são simples e, fundamentalmente, expostas).



Enxadristas também buscam novas possibilidades na programação do xadrez, novas jogadas. Assim como eles brincam com as peças do xadrez, os fotógrafos brincam com a câmera. A câmera não é uma ferramenta mas um objeto de jogo, e o fotógrafo não é um trabalhador mas um jogador: não é *Homo faber* mas *Homo ludens*. Ainda assim os fotógrafos não jogam com seu objeto, mas contra ele. Eles movem-se furtivamente para dentro da câmera para trazer à luz os truques ali ocultos. Diferentemente dos trabalhadores manuais cercados por suas ferramentas e trabalhadores industriais frente a suas máquinas, os fotógrafos estão dentro de seu aparato e atados a ele. Esta é uma nova forma de função em que os seres humanos e os aparatos fundem-se em uma unidade. É portanto apropriado chamar os fotógrafos de funcionários. (FLUSSER, 2000, p. 27, tradução nossa)

A constante luta de poder entre o fotógrafo e as regras inscritas na câmera (pois, para Flüsser, a câmera não é feita apenas de plástico, metal e vidro, mas essencialmente de *regras* que governam sua mecânica e a forma com que produz imagens) faz da fotografia um *jogo* de conhecimento e controle. Embora o funcionário possa controlar a câmera, ele também é controlado por ela, e deve lutar para desvendar e lidar com o acúmulo de aparatos que codificam suas operações, no que Flüsser chama de um complexo de máquina e operador:

O poder moveu-se do possuidor de objetos para o programador e o operador. O jogo do uso de símbolos se tornou um jogo de poder - um jogo de poder hierárquico. Os fotógrafos possuem poder sobre aqueles que veem suas fotografias, eles programam suas ações; e a câmera possui poder sobre os fotógrafos, ela programa suas ações. (FLUSSER, 2000, p. 30, tradução nossa)

Com isto em mente, retornemos às narrativas interativas, e vejamos como esta noção se comporta nesse contexto: se pensarmos em sistema de narrativa interativa como um aparato, isto é, como uma série de instruções codificadas, podemos imaginar que um interator pode então ser visto como alguém que exerce controle pelo lado de fora - por meio de sinais de entrada e saída -, mas que também é controlado pela ocultação do que está inscrito do lado de dentro - as regras do jogo (FLÜSSER, 2000, p. 28). O esforço investido pelo jogador dentro do sistema é então em certa medida relacionado com o esforço do operador que tenta subverter o aparato ao iluminar o lado interno da caixa-preta. Em outras palavras, o

conhecimento das regras, seu desvendamento e sua manipulação de formas às vezes inesperadas, tudo se torna parte integrante do processo de jogo e de leitura-manipulação de uma narrativa interativa.

Em um jogo misto de mundo aberto e sequência narrativa como *Fallout: New Vegas* (Obsidian Entertainment, 2010), por exemplo, realizar alguma ação de maneira "errada" é um termo bastante relativo. No âmbito das "tarefas" ou *quests* disponíveis, há a percepção de um curso principal de ações que desenvolvem a narrativa do jogo, assim como se percebe também o papel relevante das linhas secundárias de jogo, que além de expandir a experiência do jogador, também contribuem para modificar a forma como o personagem principal é percebido por outros personagens, e assim influenciam diretamente nas ações que um jogador poderá ou não realizar no futuro. Um jogador é livre para escolher seu próprio caminho, escolher elementos de personalidade como habilidades e armas específicas, assim como para construir relacionamentos com diferentes facções no mundo do jogo. A escolha de um caminho desviante ou subversivo, nesse caso, poderia ser a escolha de comportamentos abusivos, como assassinar o médico que cumprimenta seu personagem ao início do jogo e que é o responsável por restaurar os níveis de saúde do jogador durante o jogo. Ao fazê-lo, o jogador não é imediatamente punido, mas deverá lidar com os problemas associados com baixos níveis de saúde por longos períodos de tempo, até que possa localizar algum outro médico na cidade do jogo. Isso é possível, no entanto, conforme afirmam guias especializados como o disponível no *website* IGN, que rapidamente indicam ao usuário algumas questões básicas no jogo, apontando para os limites e as consequências impostos pela tensão entre ação e controle em *Fallout*:

Por exemplo, virtualmente qualquer pessoa que você possa encontrar (a menos que esta pessoa seja uma criança) pode ser assassinada. De verdade -- você pode sacar a arma favorita do seu personagem e matar qualquer um que você encontrar. Mas espere... o que acontece se você fizer isso? A melhor coisa a respeito de *Fallout: New Vegas* é que todas as escolhas que você fizer, sejam pequenas ou grandes, óbvias ou sutis, possui repercussões. E isso não diz respeito somente a escolhas óbvias, como pessoas que querem te matar porque você assassinou um de seus melhores amigos em sua frente, ou por roubar algo que pertence a eles enquanto eles estão olhando. As escolhas que você faz também afetam sua imagem perante as diferentes facções do jogo, e o seu carma (que é um importante nível no jogo) também será afetado. (IGN, 2011, tradução nossa)

O que podemos compreender a partir destes conselhos é que ao mesmo tempo em que há um alto nível de liberdade de ações em *Fallout: New Vegas*, há também um nível considerável de consequências para as escolhas realizadas. Se essas consequências são boas ou más, isso depende da perspectiva do jogador em particular, mas a noção de um encerramento repentino do jogo ou a punição por fracasso do jogador como resultado de uma escolha imprudente é deixada de lado em prol de uma noção de consequência adaptativa: nenhuma ação é deixada sem consequências e muitas delas provavelmente terão consequências narrativamente relevantes para o mundo de jogo ou mesmo para os resultados possíveis ao final da experiência, mas há suficiente leniência para permitir experimentações e subversões sem tornar a ação do jogador demasiadamente inconsequente.

Estamos vendo que é na subjetividade que completa a simulação e na identificação que engaja o jogador que a interatividade engendra as consequências da experiência do usuário enquanto ator na experiência paradigmática. No meio do sistema, com e contra as regras, no escuro do software e da narrativa ainda não escrita no papel mas imaginada na programação, agindo como Deus/escritor no caos de possibilidades, escolhendo e errando, provocando e sendo provocado pela caixa-preta, o personagem principal da interação narrativa é o que move a narrativa e o que destrói as suas possibilidades ao mesmo tempo.

Tentativa e erro, aprendizado e trapaça, jogo e exploração, tudo converge quando tentamos imaginar um sistema de conceitos para a proposta das narrativas interativas. Seja ao olharmos para a forma com que os jogos lidam com a recompensa e a punição ou para como os interatores provocam os limites da interação em narrativas interativas experimentais, a consideração da postura do desvio comportamental e da subversão das regras pode nos sugerir direções para que fundamentemos a proposição de como engajar usuários em narrativas interativas ao confluir o *poder* da ação do jogador e a *condução* do controle pela regra: nesse jogo de poder, escolhas ganham sentido e, em certa medida, também ganha sentido a experiência paradigmática.

Mas se estão em jogo questões de poder e controle em torno de uma experiência narrativa (mais do que a experiência de uma narrativa, no sentido de uma narrativa que é apenas lida ou recebida em suas formas tradicionais), entram em questão também as expectativas e os jogos de força implicados pelo controle das expectativas e ações dentro do processo de interação narrativa. A instância de controle, além de exercida por um gerenciador de drama ou um software composto por regras, também se manifesta nas nuances humanas e sociais que rodeiam o fenômeno da interatividade, em especial no que se refere às esferas da colaboração e dos jogos sociais e pervasivos.

Em seguida, falaremos portanto do que acontece quando as tensões individuais do embate indivíduo-sistema na narrativa interativa são amplificadas pela dinâmica da comunicação social em seu caráter coletivo. Para tanto, recortamos a leitura colaborativa em jogos pervasivos, dentro do contexto da colaboração online, para compreendermos como os jogos de controle e subversão continuam a atuar, agora dentro da perspectiva de *canalização* das forças destrutivas da *paidia* como energia cinética para a narrativa interativa. Da curiosidade e ousadia individual de que falávamos até este ponto, passamos então ao corpo e à mente ampliados do coletivo inteligente frente ao desafio da narrativa interativa em modo pervasivo, movendo a batalha da interface máquina-humano para as ruas, num movimento transcomunidade e transmídia.

## **3.5 CONTROLE x AÇÃO**

### **3.5.1 Leitura Colaborativa em Jogos Pervasivos**

A análise do processo de leitura colaborativa em produtos transmidiáticos atravessa a dualidade entre o isolamento do indivíduo e a interconexão social nas redes, entre experimentar uma narrativa e colaborar com a sua leitura, entre processar e receber informação e participar da construção comunitária de sentido. Que desafios se põem, por um lado, a uma narrativa exposta ao descontrole comunal e, por outro, a um espectador envolvido em um processo de jogo de forças em que ele, repentinamente, se vê de posse de um poder tão vasto e ao mesmo tempo tão restrito?

Pensar em leituras colaborativas requer portanto que consideremos, além das características textuais de narrativas transmidiáticas, as relações entre indivíduo e coletivo e a postura de recepção inscrita nesse tipo de produto. De que forma o indivíduo negocia sentido com a narrativa e com seus co-leitores? De que forma uma narrativa transmidiática assume os riscos e os benefícios dessa relação? Em última instância, sob quais regras agem as instâncias envolvidas nesse jogo, e o que há a perder em ambas as frentes de batalha? Se falamos até então da perspectiva de que o interator ponha individualmente um problema de enfrentamento ao sistema através da ação e que o sistema da narrativa interativa ponha um problema de controle de volta ao interator, é possível que pensemos em um sistema de equilíbrio que canalize a ação caótica do jogador em direção a um objetivo comum a vários interatores? Veremos que, nesse sentido, o próprio grupo de interatores em leitura colaborativa tornam-se um sistema de estruturação da narrativa interativa, negociando sentidos entre si e com as instâncias autorais para progredir na história.

Para que consideremos então os questionamentos apontados, tomaremos como ponto central desta observação o produto *The Lost Experience* (ABC/Channel Seven/Channel Four, 2006), jogo de expansão narrativa ligado à série televisiva *Lost* (ABC, 2005-2010). Mais especificamente, interessa-nos refletir a respeito das formas de consumo da narrativa proposta no produto como um jogo coletivo e, de forma particular, a forma como espectadores da série utilizaram, durante a exibição do programa, uma plataforma baseada no conceito *wiki* (mais reconhecido como o modelo de *websites* colaborativos como a *Wikipedia*), através do *website Lostpedia*<sup>42</sup>.

Apresentado na forma de um *Alternate Reality Game* (ARG), *The Lost Experience* representa um tipo de engajamento narrativo que suscita duas questões fundamentais: 1) o lúdico como parte do processo de leitura e as inter-relações entre jogos e narrativas; e 2) a intersecção deste universo com o universo social através da comunicação digital e móvel. O ARG é um tipo particular de jogo, ora definido por sua utilização de plataformas de rede digital (SZULBORSKI, 2005), ora pela expansão dos limites tradicionais entre o jogo e a realidade (MONTOLA, 2005). Trata-se de experiências que mesclam mídias e alargam a noção de espaço e tempo de jogo ao envolver o jogador no trabalho de desvendamento da própria narrativa do jogo. Largamente fundamentados no princípio "isto não é um jogo" descrito por Dave Szulborski (um tipo de mecânica de ilusão particular em que o jogador acredita que não está jogando, mas vivendo a narrativa), os *alternate reality games* possuem estratégias que remontam aos *role-playing games* (RPG) e suas origens estão ligadas, em parte, a produtos de expansão narrativa e marketing de produtos audiovisuais (como o filme *Inteligência Artificial*, que utiliza como elemento de expansão o ARG *The Beast*).

Nos ARGs, então em embate as habilidades (*agôn*) do jogador e o controle (*ludus*) da instância central de jogo. Durante o consumo ou a realização do ARG, os

---

<sup>42</sup> Para o conteúdo completo do *website* criado pelos fãs e que serve como repositório dos fragmentos de informação de *The Lost Experience*, ver LOSTPEDIA (*website*). <http://lostpedia.wikia.com> . Acesso em 03.06.10.

jogadores envolvidos tanto participam do processo individual e coletivamente através da pesquisa e processamento de informações, quanto são manipulados pelo controle de *puppetmasters*, termo emprestado do RPG que designa a figura de um controlador que modela de fora a experiência. É essa dualidade, entre o controle de jogo e o caos da experiência do usuário, repleta de dúvidas e perda na fantasia de um jogo "real", que desperta o interesse dessa pesquisa, em especial quando o que está em jogo é a coesão de uma narrativa expandida e que nunca se completa de fato como objeto final (não como a junção dos fragmentos em *HBO Imagine*, mas como um tecido que jamais se costura), mas se realiza apenas na experiência da interação por meio da participação colaborativa no jogo.

*The Lost Experience* se apresenta como uma narrativa multfragmentada que se estende por diversas mídias compondo um produto lido em camadas e modos de percepção variáveis de acordo com a experiência do interator. Tanto *Lost* enquanto série e *The Lost Experience* enquanto subproduto de uma franquia transmidiática (emprestando o termo de Jenkins) podem ser lidos através das implicações de uma expansão narrativa posta como forma de jogo pervasivo e colaborativo, em que múltiplos receptores são incitados ao comportamento de colméia na resolução de uma trama composta de linhas complexas e tarefas especializadas.

Na própria série, a proposta de arco narrativo longo e a utilização recorrente de produtos paralelos como forma de desenvolvimento da trama já se põem, em primeira instância, como uma barreira a ser transposta pelo espectador, e em certa medida inscrevem na carne da narrativa original a mesma perspectiva do trabalho coletivo de desvendamento e especulação que suscitou, em 2005, na criação da *Lostpedia* por Kevin Croy, a fim de oportunizar um espaço de trocas e organização de informações de forma colaborativa que desse conta dos múltiplos sentidos lançados pela narrativa em *Lost*.

Já estabelecido antes do lançamento de *The Lost Experience* como fonte de organização de informação *por e para* fãs do programa, o *website* cumpre durante a

realização do jogo narrativo o papel de agregador de informações compiladas por uma comunidade heterogênea de espectadores envolvidos no processo de detecção, investigação e interpretação da narrativa expandida<sup>43</sup>.

Em um ponto específico do desenvolvimento do jogo, eventualmente, a própria *Lostpedia* foi incluída no rol das pistas fornecidas pela produção do jogo, tornando-se assim parte da narrativa. Um dos exemplos é a criação de um perfil de edição do site por um personagem fictício e a postagem de uma imagem enigmática, parte de uma série de imagens distribuídas entre localidades reais e virtuais como parte do jogo.

Nesse contexto, procedimentos foram criados para estabelecer regras de inserção de informações (discernindo, por exemplo, informações pertencentes ao cânone da série de boatos, através de uma lista feita pelos próprios fãs de fontes confiáveis, semi-confiáveis e não confiáveis<sup>44</sup>), um procedimento que aponta para as nuances do comportamento coletivo em relação ao estabelecimento de poder e influência (não se excluem especulações e nem mesmo teorias mirabolantes, mas ao mesmo tempo busca-se um direcionamento nas fontes ditas "oficiais", através da consulta direta aos homens por trás das cortinas, os produtores da série), assim como também aponta para a propensão ao caos e vandalismo dentro de sociedades abertas e anônimas.

De que forma é possível controlar e, ao mesmo tempo, promover a abertura a um discurso coletivo nas redes? E quando se trata de uma narrativa, de que formas o controle autoral e as operações de indivíduos como atores e grupos como forma de pressão podem interferir nos processos de leitura e comunicação? Quando o

---

<sup>43</sup> Disponível em <[http://lostpedia.wikia.com/wiki/File:Lostpedia\\_glyph.jpg](http://lostpedia.wikia.com/wiki/File:Lostpedia_glyph.jpg)>. Acesso em 20.11.2011.

<sup>44</sup> O termo *canon* torna-se uma figura central nesse processo, que gira em torno de convenções de grupo sobre a informação que é denominada aceitável e o que é rejeitado pela própria comunidade, mas mencionado como fonte não-confiável, em lugar da exclusão completa. O artigo sobre a política de validação de informações na *Lostpedia* pode ser encontrado em <http://lostpedia.wikia.com/wiki/Canon>.



controle é não só exercido *de fora* mas vem *de dentro* do círculo, dos próprios jogadores, como se opera a interação narrativa?

### 3.5.2 A Dissolução do Círculo Mágico

Para que compreendamos as formas com que *The Lost Experience*, enquanto narrativa e enquanto jogo colaborativo, agencia a participação dos interatores em torno de um objetivo narrativo comum a ser resolvido com a participação de diversos indivíduos isoladamente, precisamos em primeira instância retornar à reflexão sobre o tipo de espaço metafórico em que se dá esse agenciamento. Retornemos então, leitor, para um dos pontos elementares de nossa discussão no capítulo 2, e que agora há pouco, no item 3.4, trouxemos à memória para pensar nos conflitos entre ação e controle nas narrativas interativas.

Lembremos: o que cria significativamente a relação de jogo ou, em outras palavras, o que estabelece uma relação de jogo para o jogador e seu contexto? Vimos no capítulo 2 que para Johan Huizinga, a relação artificial de jogo se processa dentro de uma delimitação que, ao mesmo tempo que contém e limita, define o jogo por oposição à vida cotidiana, da qual se difere essencialmente.

O que nos interessa particularmente na concepção do círculo mágico é que ele determina, em princípio, um tempo e um espaço onde se dá o ato do jogo, pura e simplesmente. Mas ele determina também quem são os jogadores, ou seja, quem participa do mundo criado à parte do mundo "real" e deve ser lido como tal dentro deste tempo e dentro deste espaço. Sabemos, então, que por sua definição e por seu limite social e psicologicamente construído, o círculo mágico é menos um espaço de claustrofobia do que um espaço de infinitas (e, talvez, virtuais), possibilidades:

Como um círculo fechado, o espaço que ele circunscreve é encapsulado e separado do mundo real. Como um marcador de tempo, o círculo mágico é como um relógio: ele simultaneamente representa um caminho com um começo e um fim, mas também um caminho sem começo nem fim. O círculo mágico inscreve um espaço que é repetível, um espaço que é ao mesmo tempo limitado e ilimitado. Em suma, um espaço finito com infinitas possibilidades. (SALEN, ZIMMERMAN, 2003, loc. 1506, tradução nossa)

É a percepção desse espaço (ainda que escamoteado pelos mecanismos psicológicos que sustentam o faz-de-conta lúdico), ao cabo, o que possibilita a existência do jogo, protegido da vida real onde a "seriedade" obscurece o lúdico (ou, como bem podemos aprender a partir de Huizinga, onde o lúdico se disfarça na seriedade ritualística das encenações cotidianas, na política e na guerra). Possibilita, também, que o jogador participe de uma comunidade interna ao jogo, mantida coesa pelas condições de participação, e que dá sentido às ações dentro do jogo. Piscar com um só olho dentro do jogo infantil conhecido por "detetive", por exemplo, significa assassinar o oponente que enxerga a ação; piscar fora do jogo tem qualquer outro significado, de acordo com a situação particular, mas não costuma se constituir, de fato, em um simbólico assassinato.

Se o círculo mágico institui o jogo, no entanto, é, talvez por uma conseqüência significativa, justamente a região à qual nos destinamos em busca da elucidação - e ulterior alteração - de seus processos de agenciamento: estar na borda do jogo faz com que percebamos o que é o jogo. Piscar para um jogador de "detetive" fora da situação de jogo ou mesmo ouvir o telefone público tocar após uma exibição de *Matrix* (1999) ou *O Chamado* (2002), por exemplo, são como um aceno do jogo fora do seu espaço<sup>45</sup> - uma ação significativa transportada para fora do círculo desafia o jogador, por alguns instantes provocado por uma camada de sentido que altera a percepção da realidade fora do círculo. Por outro lado, a interrupção do jogo por elementos externos ou a falta de regras definidas claramente

---

<sup>45</sup> Sobre as relações entre a espetatorialidade cinematográfica e o jogo, ver LYRA, Bernadette. *Vendo um Filme ou Atravessando um Território de Jogo. Significação*, São Paulo, v. 13, p. 29-44, 1999.

para o espaço de ação podem comprometer a estabilidade do jogo, contaminando o faz-de-conta com a sensação de realidade que ameaça constantemente o jogador à exposição ao ridículo e, acima de tudo, ameaça pôr fim aos frágeis sentidos criados pelo círculo.

O círculo mágico pode definir um espaço poderoso, investindo autoridade nas ações dos jogadores e criando novos e complexos significados que somente são possíveis no espaço de jogo. Mas ele também é marcadamente frágil, exigindo manutenção constante para mantê-lo intacto. (SALEN; ZIMMERMAN, 2003, p. 1584, tradução nossa)

Mas se o jogo tradicional necessita uma atenção dedicada à manutenção do círculo mágico, através justamente das delimitações de tempo, espaço e papéis actanciais dos sujeitos do jogo, os ARGs dependem justamente do alargamento e eventual desintegração do círculo como forma constituinte do *gameplay*. Markus Montola (2005) os situa dentro da categoria dos jogos pervasivos, identificando uma expansão tripla do círculo mágico: *espaço, tempo e dimensão social* são alargados, ao ponto do ARG se tornar um tipo de jogo ambíguo por definição:

Jogos pervasivos exploram conscientemente a ambiguidade em expandir os limites básicos do círculo mágico contratual. Isso frequentemente leva a um ponto em que a interface do jogo é completamente ambígua: qualquer ação pode ser uma ação de jogo, e qualquer observação sensorial feita por um participante pode ser vista como parte do jogo. (MONTOLA, 2005, p.1, tradução nossa)

Os espaços da mesa, do campo, do palco do teatro, ou mesmo da linha do jogo de amarelinha, estes espaços ampliam-se, perfuram-se, espalham-se, então, desafiando a fronteira entre o dentro-de-jogo e o fora-de-jogo. Ao mesmo passo, o tempo que marca o início e o fim do jogo torna-se dúbio, como um jogo de futebol sem apito e sem linhas, em que não se pode dizer quando a bola está em jogo e nem mesmo quando o jogo está, de fato, acontecendo. As ações do interator se expandem do interior do sistema para o contínuo cotidiano, fazendo com que o jogo e a história se misturem inextricavelmente à vida real. Como o inverso do que vimos em *The Sims 3* agora há pouco, em vez da vida se projetar para dentro da

simulação (que só existe porque esquadrinha a vida em forma de regras), agora são as regras que se alargam e recobrem o sentido da vida, permeando as pequenas narrativas que usamos para dar sentido ao dia-a-dia.

Quando as três expansões dos jogos pervasivos são levadas ao extremo, o círculo mágico começa a perder o sentido como um limite contratual entre o lúdico e o ordinário. A expansão extrema do tempo leva a vida ordinária a virar um jogo pervasivo. O mesmo acontece com o espaço se o mundo ordinário é visto primariamente como um mundo de jogo: não pode haver um mundo de jogo sem o mundo ordinário. E, finalmente, um jogo onde todos são participantes desavisados não é mais um jogo. (MONTOLA; STENROS; WAERN, 2009, p. 19, tradução nossa)

Dessa forma, ao se engajar na resolução de *The Lost Experience*, para o interator participante qualquer objeto passa a ser, virtualmente, um objeto de jogo. Um outdoor, uma mensagem de texto, uma propaganda na televisão, um personagem que caminha entre participantes de uma convenção; tudo pode - ou não - fazer parte do jogo. O que deve ser tomado como parte do sistema de interação e da narrativa, se o sistema sai dele mesmo para o mundo? Quem, em um determinado momento, está jogando ou apenas compartilha, sem saber, do espaço público de jogo, jogando involuntariamente? Como reconhecer, processar, analisar e remontar as pistas espalhadas literalmente ao redor do mundo, cuja apreensão parece impossível a um só jogador isoladamente? Descobrir *o que faz parte* do jogo e *o que fazer com o que faz parte* do jogo se tornam questões fundamentais.

*Alternate reality games* também apresentam sofisticados jogos de enigma, basicamente dando aos jogadores tarefas muito difíceis de completar. O primeiro passo é geralmente visualizar algo com olhos lúdicos, para perceber que se trata de um quebra-cabeças, e só então começar a resolver o problema. Este reconhecimento de uma tarefa é com frequência a parte mais difícil da solução do problema. (MONTOLA, STENROS, WAERN, 2009, p. 38, tradução nossa)

No caso de *The Lost Experience*, o reconhecimento e a resolução dessas tarefas passa, em grande parte, por uma comunidade sem vínculos oficiais com a produção oficial da série. A *Lostpedia*, enquanto plataforma aberta, reuniu fãs e

espectadores da série em torno da reunião e resolução coletiva do quebra-cabeças proposto pelo jogo - o que faz sentido justamente porque o jogo, nesse caso, não é feito para que um usuário jogue sozinho, mas obriga forçosamente a colaboração, nem que seja por uma simples questão geográfica.

O uso de uma plataforma *wiki*, tradicionalmente reconhecida por seu exemplo emblemático na *Wikipedia*, nos remete tanto ao aspecto enciclopédico da reunião de pistas, quanto a um aspecto fundamental de coletividade e proposição de "edição aberta", em que cada usuário pode inserir, editar ou mesmo apagar dados disponíveis livremente a todos os outros usuários. O utopia libertária representada pela coletividade em processo de auto-regulamentação nos suscita, por sua vez, algumas questões fundamentais que podem ajudar a enxergar de que maneira o consumo de uma narrativa interativa de forma aberta e coletiva pode funcionar em meio ao caos e ao individualismo dos jogadores tomados isoladamente, de forma a indicar alguns jogos vetoriais de abertura e fechamento dessas estruturas, fundamentais para a compreensão de mecanismos de leitura colaborativa na rede.

### **3.5.3 Novos Círculos e o Controle Coletivo**

Em um controverso artigo publicado originalmente em maio de 2006, Jaron Lanier defende a relativização do poder da coletividade como fonte construtiva de conhecimento. Partindo do então recente *frenesi* em torno do conceito *wiki*, em especial materializado na *Wikipedia*, Lanier enxerga um perigoso terreno para uma produção coletiva anonimizada envolta na aura do que delineia como uma falsamente infalível inteligência coletiva: "A beleza da internet está em conectar pessoas. O valor está nas outras pessoas. Se começarmos a acreditar que a internet em si é uma entidade que tem algo a dizer, estamos desvalorizando essas pessoas e nos transformando em idiotas" (LANIER, 2006, tradução nossa).

A preocupação de Lanier se justifica, fundamentalmente, na percepção de que o discurso desligado do indivíduo enunciante perderia tanto em capacidade crítica quanto em possibilidade virtual de um *feedback* motivado pela revelação da instância autoral do discurso. Ou seja, o indivíduo que edita uma página da *Wikipedia*, na visão de Lanier, não teme a repercussão de suas palavras como temem, de alguma forma, os editores da Enciclopédia Britânica. Escondidas sob a imagem da "sapiência coletiva", as interpretações e opiniões dos indivíduos diluem-se em uma massa amorfa de lugares-comuns tomados como evidências enunciadas por uma instância divina e sem voz. Ao repercutir o artigo de Lanier, poucos meses depois, Steven Johnson parece concordar, enxergando os mesmos perigos, mas vislumbrando no entanto o poder da voz coletiva na resolução acrítica de problemas:

Uma colméia de mentes humanas conectadas é uma fantástica fonte para rastrear problemas em softwares ou descobrir pérolas obscuras na rede. Mas se você quer imaginar uma boa idéia, ou um argumento sofisticado, ou uma obra de arte, você ainda se sairá melhor sozinho. (JOHNSON, 2006, tradução nossa)

De fato, Lanier aponta para o risco de um abismo que se insinua sob a proposta *wiki*: a abertura e a negação por princípio de uma força de coesão (e coerção) central, levada às últimas instâncias, geraria a anulação do próprio mecanismo.

Se o código que sustenta interface do usuário na *Wikipedia* fosse tão aberto quanto os conteúdos das postagens, ele se tornaria uma lama impenetrável quase imediatamente. O coletivo é bom em resolver problemas que demandam resultados que possam ser avaliados por parâmetros de performance não controversos, mas é ruim quando gosto e julgamento importam. (LANIER, 2006, tradução nossa)

O argumento de Lanier encontra uma certa corroboração no exemplo da experiência de edição *open source* intentada pelo já extinto *Jumpcut.com*. O website, lançado em 2006 e encerrado em 2009, propunha, entre outros serviços, a

possibilidade de edição aberta de vídeos compartilhados entre os usuários<sup>46</sup>. Trechos de vídeo poderiam ser editados e re-editados livremente por usuários cadastrados no site, o que em muitas oportunidades resultava em remixagens caóticas que nunca chegavam a um termo significativo. Em última medida, o excesso de abertura obteve como resultado a entropia máxima e a informação zero: os interatores quebraram o sistema no seu ponto mais fraco - a produção de sentido.

"Liberdade comunitária traz a ruína a todos": o polêmico argumento ecoa a publicação de Garrett Hardin (1968), cujos questionamentos são retomados, por sua vez, por Howard Rheingold em *Smart Mobs* (2002), na tentativa de estabelecer o balanço entre o comportamento coletivo e uma certa noção de controle. A intenção de evitar um controle externo, ditatorial, em favor de um controle interno, auto-regulamentado, guia Rheingold pela investigação a respeito dos mecanismos de um possível comportamento inteligente e auto-sustentável a partir de uma coletividade livre mediada pelos meios de tecnologia digital móvel. Ou seja, começa a se prefigurar, por alguns instantes, a ideia de que uma narrativa interativa tomando como base este tipo de sistema aberto e regulamentado coletivamente possa finalmente resolver os problemas da tensão representada pelo controle: basta pôr o próprio interator e seus pares na posição de emissor, como controladores do sistema, e tudo será resolvido. Mas quem controla o controle dos interatores?

Para nosso objeto, então, interessa especialmente enxergar, em meio aos questionamentos apresentados, os contornos de uma resposta à dúvida de como é possível, em um processo aberto e coletivo como a fruição da trama de *The Lost Experience* através de uma ferramenta *wiki* como a *Lostpedia*, sem que nem elementos externos ao jogo desestremem o sentido da narrativa (em um processo de super-interpretação da realidade tomada equivocadamente como parte do jogo), e nem mesmo que os próprios indivíduos terminem por minar (intencionalmente ou

---

<sup>46</sup> Outro serviço similar foi oferecido também pelo website Kaltura.org, hoje dedicado à discussão sobre edição de vídeos em plataformas *open source* e conectado a uma plataforma profissional de hospedagem de vídeos.

não) os esforços para a investigação participativa da trama ao inserir respostas divergentes para os mistérios apresentados. Como saber, realmente, se o sujeito (anônimo) que cadastrou a interpretação de hieróglifos encontradas em uma das cenas da série exibida na TV possui efetivamente qualquer habilidade para fazê-lo, ou se possui interesse em manipular a interpretação da narrativa de acordo com a sua própria opinião sobre a série? Como avaliar a pertinência de conexões entre fatos e informações e suas posteriores interpretações sem que se possa indexar a autoridade do sujeito que enuncia sob a pele da coletividade?

A resposta parece vir dos próprios argumentos de Lanier, no que diz respeito às complexas relações entre o indivíduo e o coletivo neste tipo de ambiente de comunicação socialmente horizontalizada como os meios sociais de comunicação digital: "Coletivos podem ser tão estúpidos quanto indivíduos, e em casos relevantes, mais estúpidos. A pergunta interessante é quando é possível mapear onde um é mais esperto do que muitos" (LANIER, 2006, tradução nossa).

No horizonte do comportamento da colméia na leitura de *The Lost Experience* há um objetivo de jogo em comum: a força organizadora da narrativa e o objetivo final da resolução (ao menos parcial) das pistas encontradas pelos participantes e remontadas em um quebra-cabeças final. Nesse objetivo, a inteligência individual é posta em jogo, e as habilidades específicas compõem uma habilidade coletiva virtualmente inatingível pelo indivíduo. Da *paidia* individual como ameaça ao sistema ao *agôn* coletivo como trunfo em favor de todos.

No meio dos fragmentos de ação embutida de *The Lost Experience*, uma fotografia precisa passar por um filtro de áudio para gerar uma informação parcial. Um endereço físico se esconde sob o código html de um *website* que versa sobre o poder divino de labradores amarelos. Um outdoor indica um número de telefone que marca uma reunião para distribuição de barras de chocolate, que por sua vez figuram na série de TV. Uma vez abertas, algumas dessas barras revelam um código especial que leva a outra pista - outras são apenas barras de chocolate. Uma



atriz, interpretando um personagem-chave da narrativa do jogo, interrompe uma convenção para protestar contra os abusos de uma empresa fictícia e indica o endereço de um outro *website*. Cada elemento contém uma função futura dentro da estrutura a vir da narrativa geral, e também uma ação necessária para quebrar o código e descobrir como utilizá-la.

A informação disponibilizada em porções para consumo individual não alimentam o usuário que a encontra; eis o dilema do caçador que decide se alimenta a sua família momentaneamente com um coelho ou ajuda o grupo a caçar um animal maior que sustente a todos de uma vez, descrito por Rheingold (2002, p. 42). Aqui, porém, o dilema do caçador perde um pouco de sua intensidade, pois é só disponibilizando a carne incompleta do animal abatido individualmente, ou seja, entregando ao grupo o fruto de um trabalho individual de coleta e processamento de dados, que se cria as condições para que o grupo inteiro se alimente. Eu trago o coelho, você traz o fósforo, o outro traz a lenha. Juntos fazemos um almoço: sem o coletivo, não há a remontagem da narrativa, e sem o indivíduo, também não.



Fig. 18 - The Lost Experience. (fonte: <http://lostpedia.wikia.com/wiki/Retrieversoftruth.com>)  
Capa do website Retrievers of Truth. O site, hoje desativado, poderia ser acessado por qualquer pessoa, participando ou não do jogo; não havia menções evidentes sobre o caráter fictício do seu conteúdo para um eventual visitante desavisado.

Podemos visualizar a narrativa como um objetivo em comum entre os jogadores/receptores em *The Lost Experience* como um contraponto à falta daquilo que Rheingold se refere como o efeito da "sombra do futuro": um indivíduo tende a comportar-se no grupo levando em conta as possíveis repercussões das suas ações ou mesmo da jurisprudência gerada por suas ações no futuro. Mas ainda que os indivíduos em *The Lost Experience* tendem a obliterar o crédito pessoal, perdido na impessoalidade da *Lostpedia* (dado que as informações sobre modificações nas páginas, assim como na *Wikipedia*, restam escondidas por trás das cortinas do mecanismo de edição), as ações dedicadas por um indivíduo ao coletivo respondem à expectativa de que um outro indivíduo o faça também no próximo segmento da narrativa. Se todos o fizerem, o jogo se completa. Se apenas um se desviar, o processo de correção coletiva pode neutralizá-lo; se todos se desviarem, o caos está feito. O gene do egoísmo é neutralizado pelo interesse em comum pela narrativa, o que, se não garante a exatidão nem a isenção dos resultados disponibilizados no sistema, ao menos garante o giro da engrenagem de maneira a contrapor a pressão caótica na organização das informações.

Chegamos, pois, a uma encruzilhada interessante: o fechamento parece ser tão importante para o sucesso da experiência do ARG quanto a sua abertura. Se, por um lado, a dissolução do círculo mágico cria um ambiente de jogo efetivamente pervasivo e essencialmente coletivo, por outro lado, algumas restrições são justamente o que mantém o sistema coeso. Voltamos à questão do controle.

Dentre essas restrições, além do mecanismo social que cria uma espécie de "reputação anônima" ou um jogo de retribuição colaborativa na resolução das tramas, é relevante mencionar também as sutis formas de coerção narrativa operadas pelos próprios produtores da série durante o desenrolar do jogo. Ao longo do desenvolvimento do jogo, por exemplo, tornam-se numerosas as interferências de *websites* criados por indivíduos que não fazem parte do grupo de *puppetmasters* da narrativa, ou seja, espectadores comuns que, por má-fé ou simplesmente como

parte da incorporação da fantasia proposta pela ficção, criam seus próprios factóides e os inserem no caminho dos outros jogadores. Levando a ilusão muito a sério, eles não apenas começam a ver signos da narrativa onde não há, mas também criam seus próprios signos e os levam ao círculo coletivo.

Prontamente, como movimento contrário, cria-se a fina divisão entre os freqüentadores da *Lostpedia* entre o que é considerado ou não parte do cânone, definido como "informação que é reconhecida como uma parte oficial do universo Lost"<sup>47</sup>. Dentro do universo do ARG *The Lost Experience*, a recorrência ocasional ao mágico por trás das cortinas para decidir se uma informação é ou não parte do jogo cria, ao cabo, uma lista de sites "dentro de jogo" e outra lista de sites considerados "fora de jogo", consumidos por conta e risco do usuário, mas cuja própria listagem é descrita como "não-oficial"<sup>48</sup>. É, de fato, um momento curioso: como crianças que gritam "outs!" para pausar o jogo, os próprios participantes quebram momentaneamente a ilusão de que "isto não é um jogo" para discutir abertamente os limites do círculo mágico e definir, eles mesmos, as regras de aceitação de conteúdo.

A própria comunidade, portanto, recorre com frequência ao balisamento das informações por uma fonte oficial, a fim de manter em prumo a montagem do quebra-cabeças, ao mesmo tempo em que pressiona a produção da série por mudanças significativas e respostas satisfatórias aos pontos soltos do roteiro, deixando no meio do caminho a porta aberta para expansões interpretativas por parte de seus usuários, a quem é permitido cadastrar teorias a respeito da série, desde que devidamente identificadas como especulação, e não como fato comprovado. O argumento de Lanier retorna dessa forma à baila, no que diz respeito à reclamação por algum tipo de controle dentro da abertura pseudo-

---

<sup>47</sup> Ver **Lostpedia:Canon**. <http://lostpedia.wikia.com/wiki/Canon> . Acesso em 03.06.10.

<sup>48</sup> Ver **Lostpedia:List of Websites**. [http://lostpedia.wikia.com/wiki/List\\_of\\_websites#Imitation\\_websites](http://lostpedia.wikia.com/wiki/List_of_websites#Imitation_websites) . Acesso em 03.06.10.

libertária da comunicação digital: "O que é crucial que se note a respeito da modernidade é que a estrutura e as restrições foram parte do que acelerou o processo do desenvolvimento tecnológico, não somente a pura abertura e concessões ao coletivo" (LANIER, 2006, tradução nossa).

É evidente que Lanier deixa ao largo, em seus argumentos, as contribuições coletivas realizadas na área do software aberto, por exemplo, além de provocar a sensibilidade comunitária da *web* ao defender uma postura que não condiz com todos os casos de comportamento coletivo, como os exemplos mais recentes de revoluções e pressões sociais incitadas por mídias sociais. No entanto, em Abril e Maio de 2010, Henry Jenkins e Virginia Heffernan voltaram a discutir sobre aberturas e fechamentos na *web* sob a luz do fenômeno de vendas do modelo centralizado da Apple, jogando um pouco mais de controvérsia nas questões sobre ditaduras e democracias nos modelos de comunicação (e gestão de indivíduos) digitais. A proteção do caos e perigo do mundo aberto que o controle da *App Store* representa, apontado por Heffernan como a figura de um subúrbio aconchegantemente isolado da violência e loucura urbanas, é de alguma forma semelhante ao controle exercido pelos produtores da narrativa e pela própria coletividade sobre os jogadores individuais em *The Lost Experience*: "se você acertar as condições corretamente, um jardim enclausurado pode se tornar uma floresta tropical" (JENKINS, 2010, tradução nossa).

Há segurança no controle, e, em um ambiente de interação, há sentido *pelo* controle, por maiores que sejam as liberdades concedidas aos interatores. Há, finalmente, um novo limite de círculo mágico: em um processo de suspensão de descrença (tal qual o discutimos no cinema e no teatro), o indivíduo participante do *alternate reality game* anseia pela sobreposição entre o jogo e as esferas de tempo, espaço e sociabilidade reais, na ilusão do jogo, na ilusão da narrativa, agora uma ilusão ainda mais ampla, que parece novamente equipará-la à vida - não mais pelo efeito da simulação, mas agora pelo efeito da expansão e aparente invisibilidade do

próprio círculo mágico. Mas ao mesmo tempo, para que ainda se constitua a relação de jogo, e que este jogo faça sentido, uma nova membrana se configura separando sem separar, restringindo sem restringir, movendo a estrutura orgânica e viva dos indivíduos na rede ao mesmo tempo em que se alimenta de sua liberdade.

O jogo de faz-de-conta coletivo do *alternate reality game*, assim, evidencia os anseios pela intensidade da ação real (a escolha real, a interação real, a história real), mas ao mesmo tempo, pela proteção da ilusão (o sentido do círculo refeito, o simulacro seguro da narrativa exercitada em um terreno lúdico, o metaespaço que permite a experiência paradigmática).

Se passamos nesse capítulo então do indivíduo em confronto pessoal com as regras ao coletivo em colaboração e negociação social com as regras e entre participantes, devemos agora retornar ao indivíduo que se vê, no meio da massa anônima de colaboradores, refletido na tela do computador como o personagem central de uma história que é, de fato, só sua, mesmo que compartilhada: eu, investigador, eu, ator, eu, responsável pelo andar da narrativa, eu, personagem, eu, interator. Primeiro (3.6), como um fechamento restritor (o controle da participação em seu sentido mais contraído); depois (3.7), como um retorno ao espelho por meio da ação refletida no duplo do interator/avatar.

## 3.6 ILUSÃO x CONTROLE

### 3.6.1 A Interatividade como Persuasão

Quando Henry Ford pôs o automóvel ao alcance do homem comum, sua idéia de personalização era qualquer cor, desde que fosse preto. Novas tecnologias de personalização oferecem a possibilidade de servir a mercados massivos ao mesmo tempo em que atende indivíduos particularmente. (...) Como resultado, estamos testemunhando um movimento do marketing de massa ao micromarketing ou marketing um-a-um. (PAL, RANGASWAMY, 2003, loc. 145, tradução nossa)

Quando pensamos nas relações entre indivíduos e produtos de comunicação e consumo, há um longo percurso que atravessa mudanças de perspectiva que são essenciais para compreendermos o contexto em que hoje vemos emergir o anseio e a promessa da narrativa interativa em seu formato digital, cercada pelos meandros dos jogos eletrônicos e do cibertexto, em que o audiovisual transpassa o cinema, atravessa o vídeo e aterrissa nas imagens em movimento da arte, das narrativas e da experimentação técnica.

Nesse longo percurso, traçamos um traço que une a linha de montagem de Henry Ford e a página inicial da Amazon.com. Há aí uma alteração de princípios fundamental que vem sido apontada como um realinhamento das prioridades dos métodos e forças de consumo. Da produção em massa à produção personalizada, da empresa para o consumidor, do grupo para o indivíduo, a análise das novas conjunturas de comércio parecem indicar mudanças profundas também nas formas de comunicação que se engendram na engrenagem do comércio de bens e serviços.

Para a comunicação, e especificamente para a comunicação persuasiva, trata-se de pôr em linha a visão dos papéis no esquema básico de comunicação: se as recentes conjunturas indicam um consumidor que é o centro das atenções, indicariam também um receptor cuja condição desafia a sua relativa passividade comunicacional. A promessa contida na comunicação para este receptor é grande: o

*seu* website, o *seu* produto, a *sua* mensagem, o *seu* controle... a *sua* narrativa. Ora, por que aceitar a imposição do texto se eu posso ter a minha própria experiência narrativa?

E se nesse contexto, a teoria hipodérmica da comunicação também já não encontra espaço, no que diz respeito à visão linear entre um emissor poderoso e muitos receptores passivos. A consideração da complexidade das relações de poder e *feedback* entre as instâncias comunicativas (e comerciais) se mostra cada vez mais necessária. Em especial no que se refere à comunicação audiovisual, no entanto, o problema parece nos chegar de maneira mais evidente a partir das recentes tecnologias de interação mediada por computador, a partir das quais trilhamos o percurso desta investigação. Nos interessam agora, sobretudo, as possibilidades de personalização e a perspectiva de interação no audiovisual como componentes do processo persuasivo.

Trata-se, portanto, de elaborar um questionamento acerca do caráter supostamente passivo ou supostamente ativo do espectador tornado interator ou agente da mensagem audiovisual: em que medida podemos dizer que este novo sujeito é persuadido ao mesmo tempo em que participa da mensagem? E como as alterações sociais, econômicas e psicológicas impostas pela transição entre um modelo de marketing focado na empresa e no produto e um outro modelo, focado no consumidor, podem ser vistas dentro de uma reflexão sobre a interatividade nos meios audiovisuais narrativos?

Com objetivo de embarcar nesta reflexão, consideraremos as implicações da interação entre consumidor/espectador e emissor/vendedor implicados no texto sob a ótica da persuasão, tendo como linha-base os efeitos psicológicos da interação e como modelos práticos dois tipos de produto: em primeiro lugar, tomaremos produtos audiovisuais programados para ajustar-se, literalmente, à figura do consumidor, tomados dentro do contexto da personalização; em seguida, relacionaremos a personalização como forma de persuasão às narrativas interativas,

em especial no que diz respeito à manipulação psicológica contida na operação de escolha interativa pelo usuário.

Marcando uma posição crítica em relação à euforia das teorias do "novo consumismo", o consumo individualizado e o marketing pessoalizado que o acompanha, Simon Evans, pesquisador ligado ao Hypermedia Research Centre, aponta as características do consumo de massa que define as posições entre consumidores e produtores na produção popular em série:

O consumo de massa em uma forma reconhecidamente moderna se originou na América por volta da virada do século XIX para o século XX. O consumo de massa pode ser visto como uma combinação de alto volume, baixo custo, uma relativamente afluyente força de trabalho (industrializada) e marketing de massa. (EVANS, 2010, tradução nossa)

Cabe lembrar que, no contexto das máquinas e da produção industrial da virada do século XIX para o século XX, a máquina do cinema aparece como o expoente de um processo cada vez mais intenso de massificação da cultura e da comunicação, posteriormente potencializado pela televisão. E assim como produtores e vendedores, segundo Evans, aprenderam a moldar desde as linhas de produção aos layouts de loja e formas de distribuição, o cinema enquanto forma de entretenimento industrial alcança, no início do século XX, a estabilidade estética necessária para funcionar enquanto produto disposto ao consumo de uma grande massa de espectadores providos de um conhecimento médio. Dos experimentos de D. W. Griffith com a montagem e as formas narrativas ao desenvolvimento do *feature film* como atração principal no programa cinematográfico (em oposição à fragmentação e à dispersão das atualidades), o cinema desponta como forma de comunicação sob o quadro de pensamento industrial em que a massificação é um componente essencial<sup>49</sup>.

---

<sup>49</sup> Sobre o primeiro cinema e o desenvolvimento da cinematografia em torno de objetivos comunicacionais comuns, ver MASCARELLO, Fernando. História do cinema mundial. São Paulo: Papyrus, 2006.; XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência. 3. ed.rev.ampl. Rio de Janeiro : Paz e Terra, 2005; ANDREW, J. Dudley. As principais teorias do cinema: uma introdução. Rio de Janeiro: Zahar, 1989.



Nesse sentido, o cinema se encaixa em um conjunto de produtos feitos de forma massiva para uma multidão homogênea de receptores cujo espaço interpretativo se reduz por meio da redundância das mensagens. E na visão deste tipo de produção, a questão é muito menos a de adaptar o produto ao consumidor, ajustando as formas de comunicação a cada receptor individualmente, mas sim a de procurar um mercado para um produto feito para agradar de forma limitada a uma grande variedade de consumidores, conforme descrevem Arvind Rangaswamy e Nirmal Pal em "The Power of One" (2003), apontando os caminhos para o uso da personalização na produção e na comunicação persuasiva:

Enquanto esse sistema evoluiu para fornecer muitas variedades de produtos (por exemplo, mais de 150 modelos de carros e mais de 100 variedades de detergentes), ele não é realmente desenhado para satisfazer a necessidade de nenhum indivíduo por completo, porque há uma assimetria fundamental entre a produção e o consumo: a eficiência de produção é maximizada pelas economias de escala, por exemplo, produzir largas quantidades de um único item; por outro lado, o valor de consumo é maximizado ao visar as necessidades individuais, um consumidor por vez. (PAL, RANGASWAMY, 2003, loc. 54, tradução nossa)

O método de produção massiva, assim, encontra um problema de perspectiva no momento em que há muitos produtos para muitos consumidores; paradoxalmente, nesse momento, a diferenciação, para o consumidor, entre as ofertas semelhantes, se dá pelas implicações pessoais criadas tanto pelas qualidades perceptíveis do produto (ou, no caso da comunicação audiovisual, pela quantidade de informação racionalizável) quanto pelas emoções criadas pelos aspectos persuasivos aliados ao produto e à comunicação.

Quando consumidores escolhem entre negócios que vendem produtos equivalentes, eles optam por um que ofereça a melhor experiência - novamente, tanto intelectual quanto emocionalmente. Às vezes, as pessoas escolhem a experiência mesmo quando o produto é inferior. Os elementos emocionais são mais importantes do que os analíticos. (PAL, RANGASWAMY, 2003, loc. 1132, tradução nossa)

É esse o contexto que propaga a utilização de técnicas de customização e de interação no audiovisual, na tentativa de proporcionar ao espectador/consumidor

uma experiência particular de leitura, envolta no efeito emocional e persuasivo da personalização, que analisaremos em seguida. O que importa, nesse contexto, não é necessariamente a "qualidade" da narrativa resultante de uma interação, julgada por padrões tradicionais em que a visão do observador está do lado de fora. Se nos lembramos bem do exemplo da experiência de Kelso, Weyhrauch e Bates (1993) a que nos referimos no capítulo 2, de fato, vemos que a intensidade da imersão pela interação pode ser mais relevante para o usuário do que a própria coerência da narrativa como um todo. A ilusão, desta forma, se sobrepõe às falhas da interação.

Assim, para o interator, veremos que a relação pessoal e reflexiva (no sentido do espelho) é mais importante do que a releitura que se possa fazer da narrativa resultante; ignorando as falhas, as desconjunções, e mesmo as obstruções, além das falsificações e coerções (como já discutimos), o ego central do interator recebe o afago da auto-representação e da auto-realização: sou eu na tela, sou eu quem age, mesmo que o faça por procuração. "Sem *eu* não tem história."

### **3.6.2 O Interator no Espelho - Parte I**

Em grandes medidas, o consumo é o fenômeno mais importante e, conseqüentemente, os objetos manufaturados adquirem, além de dimensões econômicas, dimensões éticas e estéticas realmente inimagináveis. Os objetos ganham um sentido e uma profundidade tais que se refletem neles os desejos, as frustrações, a realidade, as ideologias dos indivíduos. (...) Os motivos, as necessidades originais, terminam sendo uma simples desculpa funcional para um uso simbólico dos objetos.  
(BERRIO, 1983, p. 38, tradução nossa)

Vimos que o consumo, no contexto de uma economia de alta produção aliada à alta competitividade, afasta-se cada vez mais da perspectiva da massificação em direção à individualização das relações entre produtores e consumidores, em especial mediadas pela comunicação. Um dos casos mais evidentes desse processo pode ser encontrado nas formas de relacionamento e configuração de linha de consumo na loja virtual Amazon.com. Além de uma experiência personalizada,

baseada em recomendações individuais, o usuário do website participa também de uma experiência coletiva, expressa no sistema de resenhas, listas e mesmo no algoritmo que calcula as recomendações de próximas compras ao consumidor baseando-se nas compras de outros consumidores de gostos semelhantes.

Por que a experiência da Amazon é poderosa? Por razões racionais? Parcialmente. As resenhas e as recomendações são úteis. Mais é mais do que isso. Consumidores gostam de participar do processo. Eles gostam de ver seus nomes nas resenhas, e os frequentadores costumeiros gostam de ser parte de uma comunidade virtual online de pessoas com os mesmos interesses e gostos. Os consumidores da Amazon não estão simplesmente satisfeitos com os produtos que compram ou com a conveniência da compra online e a entrega. Eles gostam da experiência de comprar na Amazon. Comprar na Amazon é atraente tanto para a razão quanto para a emoção. A experiência é completa e recompensante, e é personalizada para cada indivíduo. (PAL, RANGASWAMY, 2003, loc. 1199, tradução nossa)

A integração de um sistema orgânico de recomendações que se sustenta na coleta e cruzamento de enormes quantidades de dados individuais pode ser encontrada também, por exemplo, no serviço Genius disponibilizado pela Apple através do iTunes, serviço que lê as informações da biblioteca musical do usuário (mesmo aquelas que não tenham sido compradas na loja oficial da empresa) e traça similaridades para indicar artistas e músicas que possam interessar ao usuário. Da mesma forma, torna-se de certa forma imperativo que serviços de disponibilização de conteúdo de entretenimento como o *Netflix* construam sistemas de recomendação adaptados aos gostos de seus usuários, a fim de lhes proporcionar uma experiência de descoberta guiada dentro do grande e diverso estoque de produtos disponíveis.

Recentemente, além disso, o próprio leitor de livros digitais comercializado pela Amazon também passa por transformações em direção à parceria entre informações privadas e públicas, através da disponibilização de coleções particulares para os livros no aparelho e à integração da postagem no Twitter ao hábito de leitura: o usuário pode, com apenas um toque (postura, aliás, que garante a compra por impulso no site da Amazon) e de forma gratuita, enviar uma

mensagem ao serviço de microblogging contendo a citação de um livro, ao mesmo tempo em que consulta as passagens mais populares na comunidade de leitores. O livro que se lê no Kindle não é mais, dessa forma, um livro isolado, mas é o resultado entre a sua cópia e as marcações públicas de todos os outros leitores do mesmo livro (como as bibliotecas buscaram, durante todo esse tempo, evitar, mantendo o livro em condições pristinas de conservação a todo custo). Você pode concordar com as marcações, discordar delas, achá-las úteis ou as ignorar, mas - a menos que desabilite a opção - a presença do outro no seu livro novinho em folha já está feita. É como ler um livro que já vem marcado pelos anônimos leitores anteriores (e suas inconvenientes opiniões sobre o que é ou não relevante, que podem até mesmo estragar o suspense de uma história quanto avisam da importância de uma frase à qual você não daria a mínima importância).

No terreno do audiovisual, a mescla entre público e privado tem como consequência recente a profusão de vídeos personalizáveis. Tecnologias de manipulação de imagens, em especial baseadas no Flash Player da Adobe, possibilitam desde a criação de cartões de natal em que um Papai Noel dançante possui o rosto do sujeito emitente do cartão, até uma série de ações publicitárias mais explícitas em que o usuário pode inserir uma fotografia de seu rosto para inserção integrada ao vídeo. Estes produtos são conhecidos pelo nome de "vídeo dinâmico", no sentido de que são alimentados por um banco de dados, que pode conter as imagens *uploadadas* pelos usuários ou mesmo uma lista de seus *tweets* mais recentes e outras informações passíveis de mineração de dados.

A companhia que recolhe impostos para a sustentação da produção de televisão e rádio públicas na Suécia cria um vídeo em que a imagem de meu rosto aparece como herói nacional<sup>50</sup>; já a Netflix americana dá a oportunidade de inserir meu rosto no lugar do espantalho do Mágico de Oz<sup>51</sup>; no Brasil, a dupla sertaneja

---

<sup>50</sup> **The Hero**. <http://en.tackfilm.se> Acesso em 21.06.10.

<sup>51</sup> A promoção chamada de "Oz Yourself" não se encontra mais em operação. Originalmente, poderia ser utilizada em <http://www.netflix.com/wizardofoz/ozyourself/>.

Zezé di Camargo e Luciano divulgam um videoclipe<sup>52</sup> em que a imagem do receptor, enviada antes da exibição, figura entre as cenas; já a grife japonesa Uniqlo cria um vídeo a partir dos *tweets* de seu usuário ou de uma *hashtag* escolhida<sup>53</sup>. Até mesmo a recente reconfiguração de perfis em forma de linha do tempo operada pelo popular site de relacionamentos Facebook.com pode se encaixar na categoria de automatizações narrativizadas (organizadas segundo um princípio lógico próprio) de informações pessoais, em uma tentativa de personalizar a árida seara das comunidades online, dando forma ao caos (e não é isso que fazem as narrativas?).

Para efeitos de persuasão, em especial, a personalização proporcionada pelos vídeos dinâmicos é uma ferramenta poderosa, particularmente porque funciona como um espelho para o usuário e ataca o processo de leitura audiovisual em um de seus elementos psicológicos constitutivos. A suspensão da descrença como mecanismo básico que possibilita a identificação e a projeção do espectador na narrativa constitui um elemento poderoso de persuasão, na medida em que diminui as defesas e o questionamento das informações apresentadas na narrativa.

Em primeiro lugar, o transporte pode ajudar na suspensão de descrença e redução da contra-argumentação sobre as questões levantadas na história. Se indivíduos estão deixando de lado questões do mundo real, eles não podem usar esses fatos para contradizer as implicações da narrativa. (...) Essa redução da contra-argumentação também pode permitir que informações relacionadas aos produtos contidas no contexto do entretenimento influenciem os espectadores. Indivíduos transportados podem estar menos sujeitos a avaliar criticamente os produtos e as promessas dos produtos encontradas no mundo narrativo. (GREEN, GARST, BROCK, 2004, p. 167, tradução nossa)

Melanie Green, Jennifer Gasrt e Timothy Brock identificam, no efeito de transporte e na baixa intensidade de avaliação (*low scrutiny*) por parte do receptor, os principais trunfos disponíveis à comunicação persuasiva através dos meios audiovisuais. E se o espectador está disposto a acreditar no filme e, ainda que sob

---

<sup>52</sup> Ver **Tapa na Cara (videoclipe)**. <http://zezedicamargoeluciano.uol.com.br/clipe/> Acesso em 01.07.10.

<sup>53</sup> Ver **UTweet**. <http://www.uniqlo.com/utweet/> Acesso em 20.04.2010.

um contrato frágil, seu estado psicológico o predispõe a aceitar as situações narrativas como situações reais, podemos entender que a transposição psicológica da quarta parede, inserindo fisicamente a figura do espectador na tela, poderia significar a intensificação do efeito de identificação e, por consequência, a potencialização do poder persuasivo da imagem, uma vez que se trata não apenas de projetar-se mentalmente no lugar do personagem através da identificação com o aparato, mas de *ser* o personagem, em imagem e posteriormente em ação (como no caso dos jogos em primeira pessoa ou mesmo em terceira pessoa de câmera livre, por exemplo).

Outra forma com que o transporte pode afetar as crenças é ao fazer os eventos narrativos parecerem mais como experiências pessoais. (...) Se um leitor ou um espectador se sentem como parte dos eventos narrativos, as lições implicadas por esses eventos podem parecer mais poderosas. (GREEN, GARST, BROCK, 2004, p. 169, tradução nossa)

O afago ao ego do espectador promovido pelo efeito de espelho vai ao encontro das definições de Katz arroladas por Kathleen Reardon (1991, p. 75) dentro do chamado paradigma funcional das teorias de persuasão. Em uma primeira instância, a função instrumental ou de adaptação determina que o sujeito tende a aceitar informações que lhe causem prazer e negar as que lhe causem desprazer; nesse sentido, o prazer especular abriria caminho para a absorção de pontos de vista contidos na narrativa personalizável.

Adicionalmente, o que Reardon define como "valor expressivo" (1991, p. 75-76), ou seja, a função que define a intenção do indivíduo de afirmar-se frente aos outros, valorizando-se em suas opiniões, crenças e poder de opinião, permite que a elevação do consumidor/espectador à posição de co-emissor da mensagem se apóie justamente em seu mecanismo de auto-afirmação para persuadi-lo a aceitar as proposições do real emitente da mensagem.

Simon Evans, nessa trilha, levanta uma questão pertinente: se os novos meios promovem formas diversas de aproximação entre persuasores e persuadidos,

não seria possível também aventar que promovem também um outro tipo de consumidor e, com isso, um novo tipo de leitor/espectador (em outras palavras: um interator)? E que papel resta a esse novo sujeito nessa conjuntura? Retomaremos sua crítica adiante, na consideração do processo de personalização no audiovisual na forma da interatividade, tendo como sustentáculo a imagem do reinado do espectador sobre os rumos da narrativa como a promessa de um poder tão ilusório quanto sedutor, e por isso mesmo, intensamente real no sentido da experiência do sujeito que interage.

### 3.6.3 Ilusões de Interatividade

Um homem. Ou Melhor, dois. Na verdade três, quatro. Ou cinco. Uma mulher. Duas. Quem sabe um monte delas. Uma história de amor. Ou melhor, suspense. Não, é ficção. Comédia? Acesse [www.maisdemim.com.br](http://www.maisdemim.com.br) e descubra Eu Mereço Mais de Mim. Você descobre o que é tecnologia e ainda escolhe o final do filme. Não perca: o curta interativo mais inovador da internet brasileira.<sup>54</sup>

O texto acima, retirado do trailer da peça publicitária audiovisual criada pela McCann Erickson e produzida pela Bossa Nova Films para o processador Intel Core 2 Duo<sup>55</sup>, apresenta a proposta de um filme em que o espectador pode escolher, em pontos estratégicos, os caminhos que um ou outro personagem segue na narrativa. A cada escolha, uma nova trilha narrativa se abre, em consequência. O personagem se levanta, sai pela porta de casa e vai para a esquerda ou para a direita? Compra suco? Conversa com uma garota? A cada escolha, o espectador define a história que vai assistir, além de poder encontrar surpresas clicáveis escondidas no cenário, todas obviamente relacionadas de alguma forma com o produto em questão.

Já falamos no item 3.1 sobre a relevância do processo de escolha dentro do modelo de bifurcação, especialmente no que diz respeito à noção de consequência

---

<sup>54</sup> Texto da narração do trailer. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=yrNRumoHK2k>

<sup>55</sup> Uma demonstração da utilização da peça pode ser encontrada em <http://www.bossanovafilmes.com.br>.

e como a limitação não significa necessariamente um baixo nível de interatividade, mas uma forma particular de engajamento narrativo. Retornemos ao assunto para considerar, agora por suas relações com a instância comunicacional do interator enquanto sujeito social implicado no texto, de que formas se processam as ilusões de que falávamos e que posicionamos como constitutivas (mas não necessariamente de forma negativa) do processo de interação, em determinado nível.

No caso da propaganda em questão, preso dentro das possibilidades pré-determinadas, a vocatividade da mensagem que apela para o "você" que constrói o filme é, de certa forma, uma forma de manipulação, dando a entender uma subjetividade que, na realidade, é construída não pelo sujeito que vê o filme, mas pelo filme em si. A segunda pessoa no texto engendra uma conexão, e é a partir dela que se opera o poder da ilusão da interação.

Em GRC (gerenciamento de relações de consumidor), encontramos um vazio elogio da individualidade do consumidor, objetivando oferecer algo 'para você', quando de fato a 'você' são oferecidos os familiares produtos da manufatura de massa, mas em uma forma que incrementalmente limita a sua escolha e maximiza os gastos. Mais ainda, o 'eu' delimitado que essas tecnologias 'conhecem' é um 'eu' que o indivíduo é convidado, obrigado até, a habitar. (EVANS, 2010, tradução nossa)

Assim como a crítica de Evans ao que enxerga como uma falsa personalização, dado que tanto o reconhecimento de dados quanto o oferecimento de opções respondem à lógica do que é, ao cabo, mais interessante economicamente para a empresa, também a crítica ao elogio da interatividade que já discutimos anteriormente ressalta a pré-formatação dos elementos narrativos como a negação da possibilidade de que o leitor, efetivamente, possa participar da construção da obra, e, pelo contrário, reafirma a prisão do espectador como mais evidente do que a sua liberdade.

De fato, mesmo na inserção de dados ou ainda na inserção da própria imagem do espectador no corpo do filme, a intervenção só se dá no cercado virtual



permitido pela programação do vídeo dinâmico. Ou seja, ao fim, a presença do interator, para este linha de crítica, parece ser mais fruto da condescendência do autor através do texto do que efetivamente uma abertura.

Resta, no entanto, se buscamos com efeito a "libertação" do usuário nesses termos (concordando momentaneamente com a opinião de Cameron, embora já saibamos que há muito mais na prisão da interatividade do que presume a sua acusação), a possibilidade de engenharia reversa, se não por meio do *hacking* do próprio código (uma possibilidade, ainda que remota), na maior parte das vezes pelo uso engenhoso da própria abertura restrita, como por exemplo a inserção de imagens não previstas nos casos de personalização através da substituição de rostos citadas acima.

Há sempre um *glitch*, há sempre uma brecha, uma possibilidade para a ação não prevista, mas não é essa a questão no argumento contrário à interação narrativa: a questão, para esses autores, é reconhecer a impotência do interator diante da opressão do sistema de programação.



Fig. 19 - Oz Yourself. Imagem de Hitler inserida por um usuário no lugar do espantalho dançante. (fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=zEwkoRa8\\_Eg](https://www.youtube.com/watch?v=zEwkoRa8_Eg))

Contudo, no que diz respeito às escolhas do interator em relação ao que vê, seja na história interativa ou através das recomendações baseadas em algoritmos "inteligentes", sob uma certa perspectiva, pode-se mesmo considerar que se trata mais de navegar por caminhos previstos ou agendados muito mais pelos interesses do produtor do que do consumidor em si, o que, no âmbito da categorização de

dados, também se reflete no encaixar do receptor em categorias definidas, ao cabo, pelo emissor e não pelo receptor.

...dada a impossível (potencialmente infinita) profusão de dados envolvidos na criação de caminhos narrativos verdadeiramente individuais, tais narrativas interativas podem somente falsear efeitos interativos, a mineração de dados deve ligar perfis individuais a agrupamentos anteriormente conhecidos, em si mesmos construídos por exploração de dados por abordagens como o agrupamento e a associação. (EVANS, 2010, tradução nossa)

Apontar as nuances e relativizar a noção de personalização e de interatividade, no entanto, não quer dizer necessariamente negar-se a reconhecer as potencialidades e mesmo a efetividade de tais procedimentos. Embora Evans se apresse em questionar a efetividade de campanhas de marketing direto, defendendo que o custo do produto é sempre mais interessante ao consumidor do que qualquer outro aspecto, Pal e Rangaswamy separam, efetivamente, a ilusão de personalização contida na inserção do nome do recipiente em um envelope de mala direta dos efeitos persuasivos mais atraentes da personalização aprofundada:

Produtos e serviços podem criar valores extrínsecos, mas as experiências podem criar valores intrínsecos: a diversão, o prazer estético, auto-estima, confiança, e segurança. As pessoas querem a experiência total que vem com a compra do produto. Mais do que isso, elas decidem suas compras futuras, em larga parte, por conta das suas experiências prévias. O produto e a compra são só parte da experiência total. (PAL, RANGASWAMY, 2003, loc. 1239, tradução nossa)

Ora, pois se Evans nomeia o marketing de relacionamento e as propostas de comunicação um-para-um como "falsificação técnica", é justamente nesta falsificação que repousa a potencialidade persuasiva de tais métodos, e sua potencialidade como a experiência de comunicação particular que estamos chamando de narrativa interativa, entendida como uma experiência paradigmática em que o interator (inter)age seguro pela **ilusão** que fornece sentido às **escolhas** e

**identidade** pela ação, em um jogo de **controle** e **tensão** entre regras e forças de caos e destruição, de **ordem** e de **expansão**.

Sabendo, pois, que a predisposição psicológica do receptor é marcada pelo desejo de espelhamento e poder de ação/escolha, que seja pela falsificação, a estratégia de retórica da narrativa interativa nada mais faz do que comunicar segundo o princípio aristotélico da eficácia do orador (e que na verdade remonta aos sofistas na Grécia Antiga e cujo sentido permanece presente na retórica moderna): dessa forma, a compreensão dos desejos do interator enquanto sujeito contemporâneo e dos efeitos subjetivos da interatividade enquanto estratégia de comunicação pode ser compreendida apenas como a natureza da comunicação eficiente, do ponto de vista da publicidade, mas também, por extensão, da criação e da comunicação em geral.

A eficácia do orador reside no feito de que conheça perfeitamente o que o auditório sabe ou pensa e, também, o que ignora. (...) É preciso, pois, que o orador conheça a situação de seus ouvintes em todos os aspectos, políticos, sociais, culturais, religiosos; também é preciso que conheça o passado histórico da cidade, a situação presente e o objeto da reunião. (BERRIO, 1983, p. 17, tradução nossa)

Pois se a interação nada mais seria do que uma ilusão criada por uma estratégia enunciativa, portanto, conforme denuncia tanto Evans quanto Cameron, isto nos reforça, além do fato de que a personalização seria, no fundo, uma consequência da estratégia de controle de mercado através da persuasão, também a idéia de que este tipo de posicionamento estratégico de comunicação responde diretamente aos anseios do público contemporâneo, o que por sua vez constitui, com efeito, no objetivo primário da comunicação persuasiva: "Nós operamos em um mar de percepções, o que quer dizer que o mundo em que vivemos é largamente nossa obra. Negociadores habilidosos sabem que as percepções podem ser modificadas, e eles sabem como fazê-lo" (REARDON, 2004, p. 29, tradução nossa).

Mais do que isso, no âmbito da teoria da narrativa, antes ainda da teoria do cinema e do audiovisual, podemos antever o ponto sensível onde este tipo de comunicação se instala na amplificação do efeito de prefiguração de mundos possíveis descrito por Eco (1986, p. 94), de que falávamos no item 3.2: durante o percurso narrativo, o espectador (ou o leitor, no caso de Eco) se leva por tangentes no processo interpretativo, criando mundos possíveis que são ou não confirmados pela narrativa no passo seguinte. No caso da narrativa interativa, o prazer da adivinhação, em certa medida semelhante ao prazer infantil da repetição, converte-se no poder divino da ação sobre a narrativa.

Repousando sobre os mecanismos psicológicos delineados por Reardon e aprofundados pela psicologia, a personalização e a interatividade, como dupla de comunicação persuasiva, reforçam a busca de satisfação, as atitudes egodefensoras e o valor expressivo que funcionam como porta de entrada para a satisfação do interator.

(...) a persuasão não é algo que uma pessoa exerça sobre a outra. É um meio pelo qual as pessoas colaboram umas com as outras na conformação de suas versões da realidade, privadas e compartilhadas. Para tal, entremeia trocas recíprocas em atitudes e condutas. O grau de reciprocidade varia em relação com o potencial de realimentação que proporcione o contexto de interação. (REARDON, 2004, p. 21, tradução nossa)

Sujeito transformado em indivíduo dentro do processo de comunicação, o consumidor moderno, ao mesmo tempo em que é persuadido, desta forma, persuade também o emissor: é no jogo entre as duas instâncias que a comunicação persuasiva interativa no audiovisual encontra um terreno de faz-de-conta em que, ao fim, ambas as partes saem relativamente satisfeitas.

Dessa forma, podemos entender como é possível que, em meio às pressões por poder do usuário (que discutimos primeiro nos termos da *paidia* de Caillois e agora entendemos como um anseio contemporâneo de consumo e comunicação) e a autoridade da instância autoral ou programadora expressa no sistema (que vimos

ora como inevitável, nos termos da narrativa, ora como nefasta, nos termos da crítica ao marketing da interatividade) podem coexistir como uma forma de comunicação particular que escolhemos chamar de narrativa interativa, e que vimos ao longo de nossa reflexão em formatos e funções diversas.

A persuasão de mão dupla nos lança, dessa maneira, de volta ao jogo de poder que estabelecemos e vimos desenvolver entre as noções de escolha e controle, ilusão e simulação, ação e identidade nas formas de sistemas bifurcados e de emergência (item 3.1, 3.2 e 3.3), e através dos embates entre emissor, texto e receptor, como forças individuais e coletivas, subjetivas e massificantes (itens 3.4, 3.5 e 3.6). Entre a ordem da narrativa e a potencialidade do caos imbricada na interatividade, procuramos abrir uma brecha por onde a acusação da falsidade e limitação dobra sobre si mesma, revelando a riqueza particular de um processo de ação visto como uma experiência, um exercício controlado em que o interator, se não pode criar todas as histórias possíveis, interagir de todas as formas imagináveis e promover todas as alterações desejadas, pode, no entanto, e fundamentalmente, ser agente na criação compartilhada de sua própria experiência narrativa: a narrativa que não existe sem mim, porque no centro do seu sistema encontro o meu lugar.

### **3.7 AÇÃO x IDENTIDADE<sup>56</sup>**

#### **3.7.1 Uma Flecha no Joelho: condução e coerção**

"Não assista à sua TV. Jogue com ela". Assim era anunciado, em 1978, o console Atari 2600, definindo um cisma popular entre duas posturas de recepção distintas. Entre a fruição televisiva, herdeira da tradição narrativa audiovisual cinematográfica, e a interatividade proposta pelos jogos eletrônicos, duas grandes

---

<sup>56</sup> O conteúdo dessa seção foi apresentado no XV Encontro SOCINE (2011), sob o título "Assista a este jogo: o contexto de recepção de Alan Wake". Os resultados apresentados são em parte decorrentes em parte das discussões promovidas durante o evento.

indústrias de entretenimento entram em choque através de uma dualidade historicamente complexa. Seguindo à frente a partir deste ponto, aparelhos de DVD e Blue-Ray disputarão espaço nas salas de televisão com computadores e consoles de jogo, até o ponto em que poderão se fundir em um único objeto, uma central midiática que tanto dispensa conteúdos quanto fornece experiências interativas - todos convergindo para a mesma tela da televisão (agora na forma da *smartTV*).

Mas o que torna um programa seriado de televisão e um videogame interessantes para o público seria algo tão fundamentalmente distinto, como faz crer a oposição acima? Ou poderíamos vislumbrar pontos de conexão em métodos e contextos que nos apontem estratégias estéticas e econômicas afins? Ora, se os aparelhos vêm a se convergir, o que teriam em comum, para o seu usuário final, enquanto forma de comunicação e entretenimento? Em outras palavras: por que você, leitor, escolheria assistir a um programa de TV ou jogar um jogo? E será que você pode fazer os dois de alguma forma?

P  
R  
O  
M  
O  
T  
I  
O  
N

## Don't watch TV tonight. Play it!

We're the games you play on your own TV set.  
We're the Atari Video Computer System. (Remember "Pong"? Well, that was just the beginning.)

Atari is now a sophisticated, computerized programmable unit that hooks up to your television in a matter of seconds.

Atari features a greater selection (20 different Game Program™ cartridges, over 1300 game variations and options —and with many more to come!).

We're sport games. We're mind games. We educate. We entertain.

We can be played by one player (against the computer), two players, 3 or 4.

We're the system that's especially designed to change colors to protect and safeguard your TV tube from any damage.

We offer crisper colors (when played, of course, on a color TV).

We pride ourselves in truer-to-life sound effects, which play through your own TV's sound system.

We're Atari.  
And if someone in your family hasn't asked for us yet, get ready.  
They're going to.

MORE GAMES. MORE FUN.

ATARI

78 © Atari 1978  
Atari and Atari Video Computer System are trademarks of Atari, Inc.

Fig. 20 - Anúncio de lançamento Atari 2600, 1978. Destaque para o posicionamento de marketing que opõe a assistência passiva ao jogar ativo. (fonte: [http://www.atarimania.com/pubs/hi\\_res/pub\\_Don\\_t\\_watch\\_tv.jpg](http://www.atarimania.com/pubs/hi_res/pub_Don_t_watch_tv.jpg))

Para vislumbrar uma resposta, aceleramos para o ano de 2010: a resenha do *website* especializado em jogos IGN ([www.ign.com](http://www.ign.com)) para o jogo *Alan Wake* (Remedy Entertainment/Microsoft Game Studios) termina com a particular - e particularmente elogiosa - descrição "...uma experiência cheia de sustos, risadas, e emoções que é tão divertida de jogar quanto de assistir". Trata-se de um comentário curioso no terreno da crítica de jogos: tradicionalmente, nessa arena, jogos eletrônicos são reconhecidos por sua baixa capacidade de dramatização (em outras palavras: roteiros pouco elaborados e diálogos muito aquém do que o cinema está acostumado a produzir).

O foco histórico nas mecânicas em detrimento das narrativas, assim como um mercado de trabalho mais voltado às engenharias do que às humanas ajudam a explicar essa tendência. Ainda é relativamente recente a troca de profissionais entre as áreas das narrativas e a do jogos, e não são muitos os currículos dos cursos de Comunicação e Cinema os que promovem a discussão sobre a interatividade, quanto mais a roteirização para jogos eletrônicos. Mas para além desse ponto, que é uma questão para os estudos de mercado, da educação e mesmo da crítica de cinema e jogos, existe outra razão para que diálogos de jogo possuam uma dimensão diferente da dos diálogos fílmicos. Estes possuem efetivamente uma dupla função, primeiro como partes das escolhas narrativas, mas também (e com frequência mais comumente) como operador que modela a interação. Richard Dansky, roteirista e designer de jogos, comenta em entrevista sobre o problema da repetição e obviedade frequente nas falas de personagens programados (NPCs):

Não é só o que é dito, mas com que frequência é dito. Quanto mais frequentemente eles forem chamados, mais próximos entre si serão ouvidos pelo jogador, e mais rápido a inteligência artificial vai passar pelo ciclo de respostas. E quanto mais rápido for o ciclo de latidos [frases de provocação do inimigo no jogo], mais rápido o ciclo todo se repete. Então, se você tem algo que soa bem quando o jogador ouve algumas vezes durante o jogo, e de repente isso toca uma dúzia de vezes em um só nível, isso vai ser um pouco mais memorável do que deveria ser. (DANSKY, em HAMILTON, 2012, tradução nossa)

A título de exemplo do caráter repetitivo e pouco profundo em termos narrativos das falas de personagens programados em jogos, em *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011), a fórmula "Eu costumava ser (um viajante, um guerreiro, etc.), mas então eu levei uma flecha no joelho" virou piada entre a

comunidade de jogadores, pois o número de repetições da frase, por inúmeros personagens de figuração, chamou a atenção para a limitação da programação do jogo em relação à profundidade de diálogos possíveis. Vagando pelo mundo programado, aos personagens sem personalidade definida e pouquíssima função narrativa só resta repetir o *snowclone* (fórmula frasal em que um ou mais elementos podem ser substituídos e que é repetida à exaustão): "Eu costumava ser um viajante, mas...".



Figs 21, 22 e 23 - "E então eu levei uma flecha no joelho" (meme). A repetição de frases por parte de NPCs é uma das falhas na suspensão de descrença nos jogos complexos. (fonte: <http://knowyourmeme.com/memes/i-took-an-arrow-in-the-knee>)

Mas enquanto a flecha no joelho não parece cumprir nenhuma função nem na narrativa nem na mecânica do jogo (a não ser preencher os espaços de interação com o avatar do jogador), os "latidos" do inimigo a que se refere Dansky possuem a função pragmática de informar ao jogador a existência do inimigo nas proximidades, assim como repassar a informação de que ele foi atingido, ou que está preparando um novo ataque, ou ainda que deve ser eliminado para que o nível de jogo se conclua. Sem esta dica sonora e verbal, o jogador pode ficar preso por um longo tempo em um ambiente/fase sem saber o que fazer em seguida: o *feedback* sonoro em forma de diálogo, aqui, não teria função narrativa, mas uma função ludológica, moldando as ações de jogo como a própria narrativa molda o enredo no discurso - ampliando ou encurtando o tempo, conduzindo o olhar (e o corpo) pelo espaço, etc. As frases, apesar de soltas, moldam o comportamento como um toureiro munido de um pano vermelho: "Aqui! Venha!".



Mas o recurso da condução do jogador pelo espaço e sua incitação (assim como seu treinamento para as simbolizações necessárias para operar o jogo) com frequência também é recoberto por uma função ficcional. Muitas vezes, isto surge no papel de um acompanhante do jogador, um coadjuvante cuja função é auxiliar no percurso e indicar o caminho quando for necessário. É interessante notar que, nesse sentido, que talvez seja menos comum em jogos fazer o que Rollings e Morris sugeriam como colocar o interator no papel coadjuvante enquanto segue o protagonista pela narrativa. Não é absolutamente impossível, no entanto, e seria de fato bastante interessante - se não como jogo, mas como uma narrativa.

Em *Borderlands* (Gearbox Software, 2010), um robô *claptrap* tem a função de receber o jogador no espaço do jogo e explicar algumas das funções da interface. Quando ignorado, ele chama a atenção para que o iniciante jogador o siga em direção aos primeiros objetivos. Mais à frente na narrativa, os *claptraps* aparecem em diversas outras situações e acabam imbricados na história do jogo, recebendo até mesmo o seu próprio DLC (*downloadable content*, ou conteúdo extra disponível para download). Mas as formas de condução podem ser mais coercitivas: paredes de código que funcionam como campos de força impedem o jogador de continuar por algum caminho. Alguns, como vimos acontecer em *The Sims 3*, simplesmente deixam o horizonte adiante, impedindo que o avatar siga a partir de um certo ponto (ou, como também ocorre em *The Sims 3*, uma montanha intransponível bloqueia o caminho do jogador). Em outros casos, o "campo de força" pode ser mais cruel: cruzando uma certa linha, o jogador simplesmente morre (ou melhor: o personagem morre e é geralmente ressuscitado em seguida em um ponto anterior do jogo. O jogador geralmente continua vivo depois disso.).

No caso que comentaremos em mais detalhes abaixo, *Alan Wake*, a restrição ao movimento do jogador funciona em parte por meio de recursos atrelados à narrativa, ainda que em algumas ocasiões este atrelamento seja um tanto arbitrário. Por exemplo, descobrimos durante o jogo que os grandes corpos de água em Bright Falls, onde a história se passa, sofrem de algum tipo de maldição, pois se nosso herói sequer tocar neles, morre imediatamente. Convenientemente, há em uma das fases do jogo um grande rio que deve ser cruzado; para cruzá-lo, o jogador deve encontrar uma árvore caída sobre a água que lhe permitirá atravessar. Trata-se de uma parede diegética bastante simples que não só funciona como a base de um

*puzzle* mas também reduz a necessidade de programar o que existe para além de um corpo de água, pois o jogador não tem meios de chegar até lá.

Mas se a arbitrariedade das barreiras e o absurdo das falas reaproveitadas podem quebrar a ilusão da interatividade (porque reforçam os limites do banco de dados), é justamente por seu caráter de *condução* (que por vezes se confunde com *coerção*) que elas interessam em especial às narrativas interativas. Isso porque a liberdade de ação do jogador no espaço, como pudemos prever no item 3.3, quando falamos de *The Sims* e a simulação como modelo para as narrativas interativas, significa a possibilidade de dissolução das linhas estruturais de uma narrativa, relaxadas ao ponto de recobrir a vida (ou quase - visto que nunca se separam das regras fundantes das simulações que, lá no fundo, sempre terminam por determinar *alguma coisa* de subjetivo na teórica objetividade simulada, como vimos). Por outro lado, se não há ação do jogador e nem arbítrio do sistema de jogo, tudo simplesmente pára, como nossos *simoleons* que fitam eternamente o espaço, parados ao lado da cama, sem comer ou dormir, até que chegue a morte, só porque todo seu livre-arbítrio lhes foi retirado.

### **3.7.2 Voltando ao Mapa: arquitetura narrativa**

Buscando, assim como nós, um caminho do meio entre a narratologia e a ludologia, Henry Jenkins (2004) propõe pensar no *design* de jogos como uma arquitetura narrativa: uma arquitetura que se incorre na disjunção entre eventos (que com frequência não se ligam como o fazem em narrativas tradicionais) e por vezes na indefinição de personalidades (cujas motivações variam de acordo com as vontades do interator e as necessidades da história), também se fia na criação de ambientes que reverberam o clima da história (como fazem os parques de diversão), imergindo o interator na narrativa, assim como apresentam a narrativa como um todo espacial (que pode conter grandes arcos ou pequenas situações).

"Designers de jogos não simplesmente contam histórias; eles desenham mundos e esculpem espaços" (2004, p. 121, tradução nossa). Jenkins lembra que o design de muitos exemplos historicamente associados à contação de histórias, como

os RPGs e as aventuras de texto, começa efetivamente não pela história em si mas pelo desenho do espaço de interação. Percorrer estas histórias é percorrer um espaço, para além de lê-las no tempo, mais ou menos como acontecia em *HBO Imagine* no item 3.2.

Falamos no também anteriormente sobre os riscos da interação *versus* o controle do sistema, e mencionamos como um dos exemplos as atitudes descompromissadas em *Colossal Cave Adventure* que podem levar a um estado de estagnação do jogo (em especial, o ato de matar o pássaro que interrompe as chances de progredir). Em *Cave*, como em muitos jogos, o conhecimento da topografia do mundo programado permite ao interator um controle maior sobre suas ações, pois proporciona uma visão geral da arquitetura narrativa que auxilia na elaboração de estratégias de abordagem dos problemas apresentados. É muito comum que se encontre, nas redes eletrônicas, não apenas *walkthroughs* que detalham as missões e fases de um jogo, mas também *mapas* desenhados por jogadores que exploram sistematicamente o ambiente de jogo em busca da revelação das estruturas espaciais escondidas pelo mecanismo de ocultação/revelação parcial interativa.

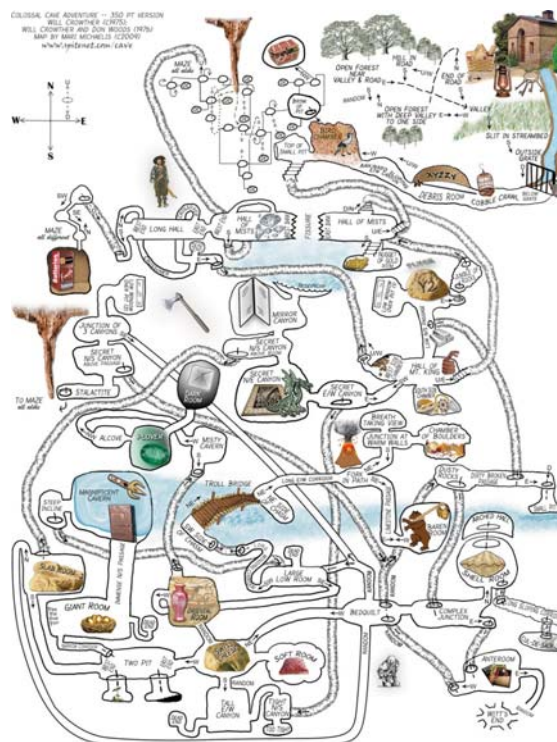


Fig. 24 - Mapa de Colossal Cave Adventure (complete spoiler version). (Fonte: Mari Michaelis, 2009). O repositório de mapas de Cave de Michaelis (<http://www.spitenet.com/cave/>) contém o aviso ao jogador: "não olhe o mapa antes de jogar". Eu sugeriria o mesmo.

Jogar *Cave* é descobrir o mapa oculto, revelar as conexões programadas, perder-se (com frequência) na floresta. O mundo do jogo, aqui, não possui as "migalhas de pão" (*breadcrumbs*) que alguns jogos de exploração utilizam para guiar sutilmente o jogador pelo espaço, para que não fique completamente perdido e frustrado. Essas migalhas de pão variam de forma: podem ser literalmente linhas no chão que indicam para que lado ir, pontos focais de luz que guiam o olhar do interator, ou mesmo a forma como objetos de interesse são posicionados no espaço para que o interator os encontre na sua exploração. Por exemplo: encontrar uma chave perto de uma porta é um indício muito forte para tentar abri-la; por outro lado, encontrar corpos mortos no chão indica que algo terrível se passou nesse local (e que talvez a razão ainda não tenha ido embora). Prenúncio do futuro, marcas do passado, eventos do presente: o território no jogo é a história na forma de espaço.

O mundo do jogo, então, é ao mesmo tempo o lugar da ilusão (em jogo) do interator, que cria uma história particular no exercício da liberdade de ação, mas também um "espaço de informação, um palácio de memória" (JENKINS, 2004, p. 126), onde as marcas do passado e os gatilhos do futuro aguardam o encontro com o corpo virtual do interator. Jenkins chega a chamar a incrustação da narrativa no espaço do jogo pelo mesmo nome da *mise-en-scène* cinematográfica; podíamos chamá-la igualmente de *mise-en-place*, como preparação da mesa para a degustação.

Ao se mover pelo filme, os espectadores testam e reformulam seus mapas mentais da ação narrativa e do espaço da história. Em jogos, os jogadores são forçados a agir sobre estes mapas mentais, literalmente testá-los contra o jogo em si. Se você estiver errado sobre se os bandidos estão ou não atrás da porta, você logo vai saber - talvez ao ser explodido e ter que começar de novo. (...) Lida sob esta luz, uma história é menos uma estrutura temporal do que um corpo de informação. O autor de um filme ou um livro tem um alto grau de controle sobre quando e se recebemos um pedaço de informação específico, mas o designer de um jogo pode de alguma forma controlar o processo narrativo ao distribuir as informações pelo espaço de jogo. (JENKINS, 2004, p. 126, tradução nossa)

Nesse caso, explorar um espaço de jogo também é reconhecer uma estrutura e considerar a forma que adquire - mais ou menos como Culler descrevia o contato do leitor com a narrativa. Ao disparar um gatilho no cenário, ou ao encontrar um objeto ou um NPC, o jogador se pergunta: por que isso está aqui? Posso interagir com isso? Posso pegar, usar, ou empurrar? Isso marca alguma informação

importante? E esse sujeito vindo aí, é um amigo, um figurante, ou um inimigo? Que tipo de atitude se espera de mim em relação a esta situação/cenário/modelo? O jogo de ações exploratórias e as reações encontradas tanto testam os limites do jogo ("Legal! Essa pedra anda quando empurrada.") como informam ao jogador as ações esperadas ("Talvez eu possa usar a pedra para subir naquele muro").

Assim, o jogador se reconhece como parte da estrutura interativa, como a peça que falta para o giro da engrenagem, mas também se põe, como vimos, em conflito com o sistema na medida em que força a exposição da caixa-preta das regras no seu sentido mais profundo (as regras não mais do jogo, mas as regras de programação por baixo dele). É um fino jogo: uma exposição muito grande deixa o jogo muito óbvio; pouca exposição deixa-o muito difícil. O jogador parece sempre estar à beira de perder o respeito pelo sistema; daí a necessidade de mantê-los em equilíbrio, como se faz com a técnica de física elástica (*rubberband physics*) nos jogos de corrida como *Mario Kart Wii* (Nintendo, 2008), em que um jogador humano pode estar quase a uma volta de distância do NPC imediatamente atrás dele, e de repente é ultrapassado em poucos segundos. Faz parte do desafio de alguns desses jogos, assim, que o jogador aceite que o sistema *vai* trapacear, somente para deixar o jogo um pouco mais interessante.

### 3.7.3 O interator no espelho - Parte II

Os processos de identificação nos sistemas interativos de jogo vão ainda mais adiante. Eles passam também por um processo de ilusão, escolha e consequência em que *o sistema manipula o usuário* para que ele tome uma ação, e então retorna um *feedback* diferente daquele que ele espera encontrar. Em *Fable III* (Lionhead Studios, 2010), por exemplo, as escolhas possuem um sentido um tanto diverso do que se espera quando a interatividade atua no âmbito das ações e eventos da narrativa. Logo ao início do jogo, o usuário deve definir se quer jogar como uma mulher ou um homem, cujo irmão mais velho, Logan, é o filho herdeiro do trono de Albion. Logan tornou-se um rei tirano e há rumores de que manda assassinar aldeões. Uma revolta se forma, e após uma discussão, Logan apresenta

ao jogador duas opções: a execução de um grupo de camponeses revoltados ou o assassinato do(a) parceiro(a) do jogador. Ali, logo nos primeiros minutos da história, o jogador não sabe ainda quais consequências suas ações terão. Agora há pouco acaba de ser apresentado ao personagem que representa o ser amado, mas também já sabe que seu personagem é um príncipe ou uma princesa que pretende honrar a memória do pai e salvar Albion das garras do irmão (e portanto estaria ao lado do povo). O que fazer?

O controle háptico do Xbox360 vibra nas mãos do jogador, enquanto o pulsar de um coração emana do sistema de som ligado ao console. Não vamos prolongar a agonia: escolha qualquer um, as consequências não são tão graves quanto você pensa. Jogando mais de uma vez, o jogador percebe que escolhas como essa ao longo do jogo não desembocam em fatos, mas sim em repercussões simbólicas na narrativa. Ou seja: não se trata de interação no enredo em si, mas na forma do discurso narrativo (que vai resultar em alteração do sentido da narrativa).

Sim, os aldeões ou o namorado serão assassinados de acordo com a sua escolha, mas a linha narrativa geral do jogo não é alterada por isto: você continua lutando as mesmas grandes batalhas, percorrendo o mesmo caminho mágico até Albion e conquistando mesmo o trono, após o que pode ficar jogando eternamente no mundo simulado e observando as consequências de suas escolhas como rei para o seu império-modelo. Mas qual é a função da escolha moral ao início, então? Seria tudo uma enganação, como o *Kinoautomat*?

Nesse caso, não. Assim como várias outras decisões ao longo do jogo, a escolha moral desempenha uma função à qual às vezes se referencia como "interação cosmética". A interação cosmética não altera os eventos da narrativa, nem mesmo sua ordem, mas altera a aparência dos cenários, o figurino do avatar, e até mesmo o comportamento dos NPCs ao longo do jogo. Mas isso quer dizer que esta alteração é meramente superficial, sem qualquer vínculo com a narrativa? Nem sempre. Estando a estética do jogo imbricada na narrativa como forma/substância da expressão, é difícil ignorar as consequências que as interações cosméticas podem provocar na experiência de jogo.

No caso de *Fable III*, escolhas morais negativas resultam em uma rainha dura, triste, marcada fisicamente pela trajetória obscura até o trono. Manter-se no

lado bom do compasso moral, por outro lado, gera uma rainha de expressões leves e olhar bondoso. Mas nenhuma das duas rainhas<sup>57</sup> pode evitar de, na última batalha, ser obrigada a desferir o golpe mortal em seu amigo e companheiro de aventuras Walter, então possuído por uma força maligna que tentava dominar Albion. Walter morre nos braços do avatar do jogador, e uma estátua em sua homenagem é erguida no palácio.

Os dilemas morais de *Fable III* só começam a fazer um sentido mais profundo, no entanto, quando o jogador percebe que em grande parte a suposta maldade de seu irmão Logan era motivada pela tentativa de angariar fundos para que Albion se defendesse do ataque do Crawler, a força maligna que encontramos na última batalha. Agora, quando a história parece entrar na fase de conclusão, todas as escolhas morais do jogador são postas em cheque: se ele foi generoso em excesso, é amado por seus súditos (o que se pode notar ao caminhar livremente pelas ruas e ser saudado por todos com bastante polidez), mas não tem recursos para defender o reino. Muitos habitantes serão mortos pelas forças do mal no próximo ataque dali a um ano. Se o jogador foi perdulário, o mesmo pode acontecer, mas em vez de ser apoiado pelo remanescentes, será rejeitado pelas ruas como um mau dirigente. Caso o jogador tenha escolhido comportamentos moralmente questionáveis, pode ter quebrado algumas promessas e feito alguns inimigos, mas conseguiu juntar fundos suficientes para salvar Albion; mas nunca será um reinado de apreciação pelos súditos salvos, porém magoados.

Assim, em *Fable III*, o último ponto de virada embutido na estrutura da narrativa retorna ao começo, transformando a percepção dos personagens e da história como um todo. Então, o jogador é de fato obrigado a realizar ações contrárias a seus desejos se quiser ver o outro lado da história; uma dualidade que é expressa no clímax com a luta contra Walter (que somos invariavelmente obrigados a matar, como bons ou maus príncipes). A estrutura da narrativa, então, constrói o sentido das ações do interator através do processo de identidade não só pelo espelhamento do personagem, mas por colocar o interator no lugar para onde converge o sistema interativo. Ou seja, através da ação, o jogador não só vê o

---

<sup>57</sup> Escolhemos dizer apenas "rainha" em lugar de "rei/rainha" por motivos de clareza de texto. Todos os eventos e efeitos que se passam para o jogador que escolhe o avatar feminino também ocorrem para o avatar masculino.

personagem, mas ele é o personagem - simpatize ou não com ele. É por isso, diga-se de passagem, que muitos dos *tropos* comuns dos jogos eletrônicos (o herói branco e bonito, a mocinha de seios fartos, o inimigo sem rosto) são cada vez mais questionados pela crítica, embora sejam largamente um sucesso de vendas. Há ainda muito espaço a percorrer para que estudemos a fundo as nuances da identificação nos jogos, como já comentamos anteriormente, tanto no sentido cultural quanto no sentido biológico. Um ponto de partida, ao qual esperamos poder singelamente contribuir, é posicionar o sujeito interator neste lugar de identificação com a estrutura, para a partir daí podermos entender as nuances dos significados deste posicionamento (para além da simples correlação entre o ato realizado no jogo e o ato realizado na "vida real").

Voltando a *Fable III*: nessa estrutura à qual o interator se funde, há liberdade para a ação, a *paidia* explosiva na recepção? Sim, por entre missões alternativas, pela escolha de alianças e quebra de promessas, pelos inúmeros dilemas morais, o jogador traça os caminhos que bem entende. Se quiser, pode até forçar os limites e descobrir o sistema pronto para reagir: em uma das missões paralelas, nossa heroína, por exemplo, recebe uma ridícula fantasia de galinha gigante, que é posteriormente adicionada ao seu inventário. Pois bem, o jogo não impede que a princesa escolha no guarda-roupa, além das opções luxuosas e das mais modestas (que implicam imagens públicas diferentes), o traje galináceo. É possível percorrer a maior parte do jogo usando o traje, o que fará com que os habitantes de Albion, especialmente as crianças, riem e apontem para a princesa enquanto ela passa. Já os adultos terão um pouco mais de dificuldade em manter uma interação muito séria com ela, o que não a impede de realizar grandes feitos e ter sua imagem registrada no hall da fama mágico do jogo que reconta o percurso do herói até o trono - usando a roupa de galinha.

Falaremos logo mais sobre a figura do duplo no jogo narrativo, e como ela está implicada na relação entre ação e identidade. Por enquanto, precisamos retornar então ao ponto que Aumont (1995) fazia a respeito do processo de identificação e sua relação com a projeção do espectador na narrativa. Quando falávamos da relação entre escolha e controle, no item 3.1, mencionamos a defesa de Juul (2013) de que não seria possível conciliar emoções negativas ou ao menos dúvidas ao comportamento do interator via personagem. Sendo assim, restaria ao



jogador sempre o papel principal na jornada do herói, em que o objetivo máximo seria vencer a todo custo. Mas para Aumont, vimos que a simpatia não é necessariamente implicada na identificação, dado que esta é um efeito primeiro da relação com a estrutura narrativa, para só depois relacionar-se com a psicologia do personagem.

Se é verdade que a identificação secundária no cinema é fundamentalmente uma identificação com o personagem como figura do semelhante na ficção, como foco dos investimentos afetivos do espectador, estaríamos errados em considerar que a identificação é um efeito da simpatia que é possível sentir por este ou aquele personagem. É, antes, do processo inverso que se trata e não apenas no cinema: Freud analisa com clareza que não é por simpatia que nos identificamos com alguém, 'ao contrário, a simpatia só nasce com a identificação'. A simpatia é, portanto, o efeito e não a causa da identificação. (AUMONT, 1995, p. 266)

Mas e no caso das estruturas narrativas interativas, como fica o processo de identificação dupla entre estrutura narrativa e estrutura de interação? Vimos defendendo que a dupla estrutura põe o interator no centro do aparato de narrativa e de interação, como agente e interpretante. Sabemos, por outro lado, que as interfaces conflitantes da narrativa e da interação concorrem na relação de identificação do sujeito, assim entendemos que a liberdade de ação modulada em escolha auxilia no "encaixe" entre interator e sistema, mas também, quando exposta em *paidia*, expande para fora do sistema e ameaça a estrutura.

Em *Façade* (Procedural Arts, 2005), o sistema usa o recurso cinematográfico/lúdico da câmera subjetiva/visão em primeira pessoa para estabelecer o jogador como um personagem sem rosto. Na história, que mencionamos também no item 3.4, o casal Grace e Trip discutem a relação durante a visita do jogador ao seu apartamento. Usando linguagem natural na forma de texto, o que elimina parte dos processos de simbolização que removem a ação da narrativa (como o apertar de um botão ou digitar um comando), o jogador pode "conversar" com o casal e descobrir a sua história desvendando trilhas narrativas difusas no roteiro, como a traição de Trip. Cada trilha, habilmente oculta sob um sistema de *beats* (batidas) que não deixa ver quando ocorre uma bifurcação entre uma possibilidade e outra, é desvendada de acordo com os comportamentos do interator. Estes podem estar associados a comportamentos simbólicos, como clicar no rosto de Grace para beijá-la repetidamente, ou através da análise do software do

texto escrito pelo interator. O software, como fazem os *chatbots*, interpreta a linguagem natural no interator e retorna uma frase pré-gravada por atores de um banco de dados. Assim, a entonação dos personagens se mantém razoavelmente natural, em oposição à leitura de texto por geração de som da máquina. Mas apesar da grande base de dados e dos sistemas de interrupção da fala que permitem mascarar as falhas (um princípio da interação, como vimos), volta e meia é possível ver os personagens hesitando quando algo lhes é dito mas não compreendido: "Oh, Nat... Bom, como eu ia dizendo..."

Nessa direção, assim como a câmera subjetiva (que faz com que os personagens sempre conversem olhando para você), e o uso de linguagem natural (não sou eu quem fala a língua do texto, ele é que fala a minha) também funciona a pré-programação de nomes de usuário, escolhidos ao início do jogo. Selecionando seu nome na lista e tocando a campainha da casa de Trip e Grace, a porta é aberta e Trip exclama efusivamente: "Fulano! Você chegou!". Forçado em seu lugar, Fulano é amalgamado à estrutura e pode então passar a explorar a história de *Façade*. Mas é claro que aí reside um limite óbvio: sendo a lista de nomes finita (e baseada em nomes de origem no inglês), o que fazer se seu nome for, de verdade, "Fulano"? Não há, então essa forma de identificação para você, Fulano. Conte-se com as outras (ou finja momentaneamente se chamar Andrew).

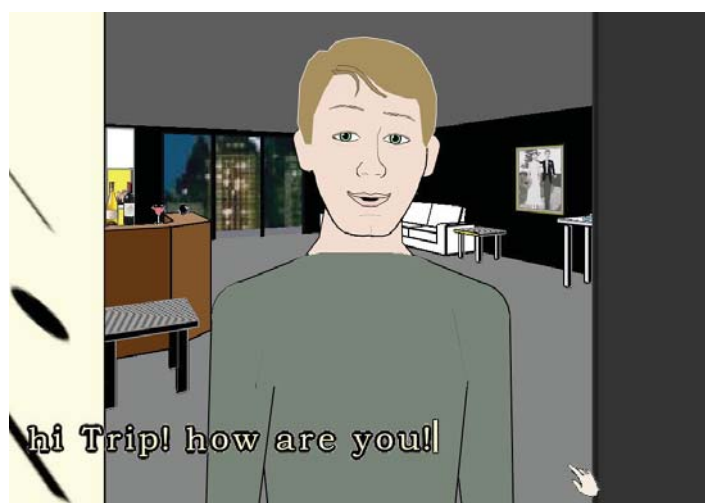


Fig. 25 - *Façade*. Os personagens Trip e Grace falam em voz alta; o interator digita suas falas na tela, clica para agir e usa as setas direcionais do teclado para se movimentar em câmera subjetiva. (Fonte: <http://www.interactivestory.net/>)



Fig. 26 - Façade. O interator pode intrometer-se na discussão do casal. A partir disso, pode causar sua separação, sua reconciliação, ou mesmo ser expulso da casa pelos dois. (Fonte: <http://www.interactivestory.net/>)

Uma última observação a respeito do espelhamento das ações do interator nas ações dos avatares de jogo deve ser feita também em relação não apenas às formas da câmera e mecânicas de interação (como em *Façade*) ou sobre os reflexos da manipulação da superfície da imagem em relação à forma do conteúdo (como em *Fable III*) mas em relação ao reconhecimento de estruturas narrativas pré-existentes e sua implicação nas ações do interator, especialmente no caso em que as ações são ao mesmo tempo simbólicas (no sentido da remoção pela convenção) e icônicas (no sentido da mímese da ação real).

A recente onda de controles corporais (do acelerômetro no controle do *Nintendo Wii* até o reconhecimento de esqueleto no espaço do *Microsoft Kinect*) provoca tipos de interação até então bastante removidos da ação dos avatares nas telas. Assim como a relação entre a ação vista e a ação pensada, a relação entre a ação vista e a realizada no espaço com o próprio corpo ainda merece estudos mais profundos que dêem conta das implicações físicas e psicológicas do movimento para o interator (algo que as ciências médicas já se dedicam a entender).

No nosso âmbito da comunicação e dos textos, o que é importante questionar é a respeito da relação entre a ação do jogador, a narrativa, e a forma como o sistema de interação e de sentido moldam os comportamentos do interator. Um caso em questão pode ser o jogo *The Godfather - BlackHand Edition* (Electronic Arts,

2007), adaptação lúdica do filme *O Poderoso Chefão* (Francis Ford Coppola, 1972). Nele, o jogador faz o papel de Aldo Trapani, um rapaz que entra para a família Corleone e sobe na hierarquia da máfia ao mesmo tempo em que participa dos eventos apresentados no filme.

Vamos nos focar em uma só sequência: a sequência da chantagem ao produtor de cinema Jack Woltz que termina com a famosa cena da cabeça decepada de seu cavalo escondida sob seus lençóis. No filme, Tom Hagen tenta persuadir Woltz a escalar Johnny Fontaine em um de seus filmes, mas o produtor se nega a aceitar. Logo após a discussão, a cabeça de cavalo aparece na cama de Woltz. Ligamos os pontos.

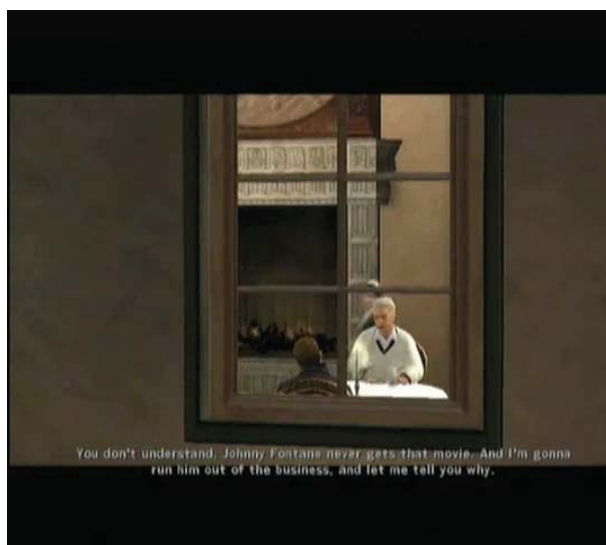
Mas o que no filme está implícito na elipse entre Tom Hagen anunciar sua partida após a discussão com Jack Woltz transforma-se no jogo em ação com participação direta do jogador/personagem. Nessa história, é Aldo Trapani, acompanhado de Rocco Lampone, quem se infiltra na mansão após o anoitecer, vigia enquanto Rocco corta a cabeça do cavalo favorito do diretor (o que no jogo também é suprimido), e o acompanha enquanto entrega o "pacote" no quarto de Woltz, onde será encontrado na cena de corte que revela os acontecimentos da manhã seguinte.

Comparando as duas cenas (ou, tecnicamente, a cena do filme e a missão do jogo), podemos verificar algumas semelhanças estéticas e outras diferenças estruturais importantes. De início, ambas produções reproduzem um plano geral que situa o espectador no ambiente da sequência. A partir deste ponto, o que no filme é parte do *logos*, espaço da diegese, onde os personagens vivem mas não nos é acessível, no jogo é terreno de ação por onde circulam diferentes tipos de modelos.

O primeiro deles são guardas, como agentes da simulação cujo comportamento é programado (de forma que repetem ações e circulam pelo cenário em tempos determinados matematicamente). Cada guarda possui uma identidade (um nome), e é considerado inimigo, ou seja, deve ou pode ser assassinado. É possível despistá-los, mas a tarefa é exponencialmente mais difícil. Caso um dos guardas aviste Aldo, o jogador tem poucos segundos até que ele soe o alerta e o caso termine em prisão.

Na cena original, vemos apenas Hagen e suas interações com Woltz: primeiro, no estúdio, depois na casa do diretor, quando este lhe é muito mais afável, sabendo que se trata do *consigliere* da família Corleone. Eles andam pelo ambiente

externo da casa, Woltz lhe mostra o estábulo e seu cavalo favorito, e então dialogam durante o jantar na sala de Woltz. No jogo, somos informados por Hagen que há um problema a ser resolvido com Woltz, e que o advogado nos dará um sinal caso seja necessário agir, acrescentando que "Rocco sabe o que fazer". Após um plano de corte com o pouso do avião e o plano geral inicial, partimos diretamente para o final do diálogo em que Woltz nega o papel a Johnny Fontane.



Figs. 27, 28, 29 e 30 - The Godfather - Blackhand Edition. (fonte: Electronic Arts, 2007)

Do lado de fora da mansão, ouvindo o diálogo que acontece no andar superior da casa (!), estão Rocco e Aldo. Eles vêem pela janela quando Hagen sinaliza negativamente, indicando que não houve acordo. A partir daí, no módulo de ação da cena (em que o jogador tem controle de Aldo), Rocco funciona como agente da narrativa: seu comportamento é programado, mas sua função principal é guiar o

jogador pelo espaço, na primeira parte da missão, e de carregar efetivamente a cabeça do cavalo, na segunda etapa. Aldo, nosso avatar customizado, por sua vez, tem a função acompanhar discretamente Rocco até o estábulo, montar guarda enquanto ele mata o cavalo e no trecho seguinte, já no caminho e dentro da casa, de assassinar o mais silenciosamente possível os guardas que os possam atrapalhar.

Dentro da mansão, encontramos ainda os "inocentes": NPCs que também caminham pelo espaço, mantêm pequenas conversas com outros NPCs, e que também podem alertar os outros para a presença dos intrusos. Estes modelos, no entanto, requerem uma forma de interação diversa da dos policiais: enquanto para estes há a opção de despistar ou, preferencialmente, de assassinar silenciosamente, para os funcionários inocentes da mansão a interação preferencial é a pacífica. O jogo alerta: "não assassine inocentes dentro da mansão". O desrespeito ao aviso significa a chegada da polícia e o fim da missão.

No andar superior, um dos guardas conversa com uma empregada da casa. Eles comentam sobre o horário em que vão sair, e o guarda parece interessado nela. Quando ela se afasta, é a vez do jogador levar Aldo a se aproximar por trás dele e, fazendo um movimento com as duas mãos com o *wiimote* e o *nunchuck* no ar (e o fio que liga os dois suspenso entre eles), estender um garrote sobre o pescoço do guarda. Apertando firme os botões dos controles, puxando ocasionalmente as mãos para que o guarda caia, ele deve aguardar até que o NPC morra. Caso o jogador hesite de qualquer forma, o guarda se desvencilha e chama por ajuda. A missão falhou.

Como é possível ao interator desvencilhar-se das implicações da ação que realiza dentro da narrativa na tela e ao mesmo tempo no espaço fora dela? Aqui, talvez, a ilusão seja dupla: dentro da simulação como *mimicry* (a imitação da ação), mas também a ilusão *em jogo*: não fui eu quem matou, foi Aldo; mas se eu sou Aldo e eu matei, foi porque precisava cumprir a missão e ganhar o respeito da família mafiosa<sup>58</sup>. Caso contrário, a narrativa embutida retirada do filme para o jogo não avança, e Aldo fica eternamente rodando pela cidade com carros roubados, ocasionalmente ganhando algum dinheiro ao extorquir comerciantes. A ilusão e a

---

<sup>58</sup> Da mesma forma, na famosa cena do assassinato de Paulie ("Deixe a arma. Leve o cannoli"), é Aldo quem está no banco de trás do carro que leva Clemenza e Paulie para a morte do último. Quem dá o tiro fatal também é Aldo, que tem que perseguir Paulie pelo espaço até consumir a missão.

simulação, assim, fazem parte do jogo que infundem de sentido as ações, tornando-as escolhas a partir da identidade. Dentro desta perspectiva, inserido na narrativa como personagem, não há, na verdade, escolha para o interator: para viver a narrativa interativa, nesse tensionamento particular do quadro, é necessário simplesmente agir - dentro e fora da tela.

### **3.7.4 Alan Wake: assista a este jogo, jogue este filme**

Eu sou o autor: olhem meu rosto ou meu perfil. Aqui está aquilo a que deverão parecer todas essas figuras redobradas que vão circular sob meu nome, as que se distanciarem disso não valerão nada, e é em razão de seu grau de semelhança que vocês poderão julgar acerca do valor dos outros. Eu sou o nome, a lei, a alma, o segredo, a balança de todos esses duplos. (FOUCAULT, 1972 in ALVES, 2014)

Preste atenção, caro leitor. Direcione a sua atenção para a seguinte frase (logo após a próxima pergunta). Pronto? Você agora é Alan Wake. Você é um brilhante escritor que passa por um momento de crise na carreira: um bloqueio criativo que o impede de produzir. Então você decide passar um tempo em uma cidadezinha no interior chamada Bright Falls. Lá, durante um blecaute, sua querida esposa Alice, com quem você acabara de ter uma acalorada discussão, grita por socorro no escuro do chalé. Você corre até ela; ela desaparece para dentro de um lago. Você pula atrás dela: acorda uma semana depois, após um acidente de carro, sem ideia do que aconteceu.

A trama de Alan Wake se desenvolve em torno dos elementos da escritura, da imaginação, do horror psicológico e dos possíveis delírios de um escritor em surto. Não se sabe, ao longo do jogo, se Alice está viva ou morta, se foi raptada, ou mesmo se ela esteve realmente em Bright Falls. Aliás, será que estamos mesmo em Bright Falls? Ou é tudo um delírio de Wake, tomado pelas forças obscuras de seu próprio processo criativo?

O jogo é estruturado na forma de capítulos televisivos, imitando os elementos típicos como créditos, trilha sonora, gancho narrativo nos inícios e finais, etc. Como referências estéticas, *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991) e *Lost* (ABC, 2004-2010), além das convenções de gênero cinematográfico de horror e suspense e do subgênero

lúdico *survival horror*. O jogo foi premiado em 2010 pelo *website* especializado IGN na categoria "melhor jogo de horror para Xbox360" e apontado como escolha do público na categoria de "melhor jogo de horror" no mesmo ano.

Estruturalmente, *Alan Wake* apresenta características peculiares que o distinguem de concorrentes lançados na mesma época ou de gênero semelhante. Enquanto *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010) e *Heavy Rain* (Quantic Dream/Sony Computer Entertainment, 2010) apostam em mundos abertos e missões principais e secundárias e um modelo de micro-narrativas disparadas pelo jogador, em *Alan Wake* o jogador é, acima de tudo, detetive e espectador de uma história pré-escrita, a qual lhe cabe, através do esforço de jogo, *desvendar*, mas não *alterar*.

Além da estrutura inspirada em séries televisivas, *Alan Wake* também altera algumas convenções de limites entre o cinematográfico e o domínio do jogo, como as *cutscenes*. Em lugar da delimitação evidente entre as cenas de corte e os trechos de interação (que historicamente se diferenciam porque as cenas de corte tendem a ter um tratamento estético mais elaborado - ou "cinematográfico" - porque podem ser renderizadas *a priori*, diferentemente dos ambientes de interação), *Alan Wake* se utiliza de estratégias como o controle de câmera involuntário *durante* as ações do jogos. Esse controle involuntário tira, repentina e momentaneamente, o controle do jogador, "puxando" a câmera para algum elemento narrativo e de prenúncio lúdico, como por exemplo o enorme zumbi segurando o machado que está no topo de um morro logo acima de você enquanto você achava que estava apenas calmamente andando pela estrada escura.

O controle involuntário da câmera a um mesmo passo desnorteia e prepara o jogador, como veremos à frente: quando isso acontece, ele sabe que será atacado, vê que vai ser atacado, mas não pode fazer nada a não ser apertar os botões do controle (o objeto) freneticamente na esperança de que o *controle da ação* retorne logo e ele possa correr ou atirar. Os segundos entre uma coisa e outra são uma das formas de tensão entre a narrativa e a interatividade em *Alan Wake*.

Além dessa técnica, o jogo também utiliza a voz do personagem como forma de narração, disparando lembranças como num sonho ao atravessar certos espaços, tudo enquanto o jogador continua a ação. Se por um lado, portanto, o jogo



abre mão de elementos como a interatividade narrativa na forma de eventos bifurcados (como finais opcionais) e *gameplay* variado, por outro também apela para elementos estéticos típicos da TV e do cinema que, aliados à forma particular de identidade (engajamento e identificação) do interator no jogo, podem contribuir para uma experiência que é ao mesmo tempo catártica e frustrante. Afinal, no contexto da ascensão dos "God Games", do modelo *sandbox* e do jogo social, que papel estético e econômico pode ter um jogo de progressão narrativa como *Alan Wake*?

Enquanto jogo, *Alan Wake* é, nesse sentido, extremamente linear e predestinado. Seja lá o que for que aconteceu nessa história, aconteceu, e só cabe ao jogador - ao mesmo tempo que a *Alan Wake* - lutar para sobreviver e descobrir o fim/começo da história. Enquanto o jogo corre para a frente, portanto, os eventos passados se revelam aos poucos na memória de *Wake*, ao mesmo tempo em que são descobertos pelo jogador. A insinuação terrível de que talvez *Wake* seja o responsável pela morte da própria esposa problematiza a relação de identidade do jogador e seus desejos epistemofílicos. Pois para descobrir o que aconteceu com *Alan Wake*, é preciso ser *Alan Wake*.

Mas para ser *Alan Wake*, é preciso primeiro *aprender* a ser *Alan Wake*. Para isso, como em muitos jogos de ação, o jogador passa por uma espécie de treinamento para aprender a manobrar os controles e entender a mecânica básica do sistema. Nesse caso, a fase tutorial está também imbricada na narrativa, na forma de um sonho do personagem: o estranhamento do interator ao aprender os controles faz parte, assim, do próprio estranhamento de *Wake*, que não sabe onde está e o que está acontecendo.



Fig. 31 - Informação contextual em Alan Wake. (fonte: Remedy Entertainment/Microsoft Game Studios. Captura da caixa do jogo pela autora)  
Texto da caixa do jogo que informa a leitura da história. É a única informação narrativa inserida no manual em português. Há, no entanto, uma versão de colecionador que contém outros aprofundamentos narrativos, incluindo o romance que Wake tenta escrever/descobre que está escrevendo no jogo.

Então aprendemos que Alan Wake corre se apertarmos o botão A, mas que ele perde o fôlego em 10 segundos. Aprendemos também como carregar armas, como usar a lanterna e - o que pode parecer estranho - como trocar as pilhas da lanterna (é só apertar o botão Y). Muitas dessas funções formam uma espécie de padrão, como a convenção de que um personagem pode carregar consigo um estoque de armas (como um revólver de baixo calibre, um estoque enorme de munição, uma escopeta e um machado - tudo sem portar uma só mochila) e que pode trocar um pelo outro no meio de uma batalha sangrenta com o inimigo. Mas trocar as baterias da lanterna? Isso faz sentido em Alan Wake porque, como explicam as informações extratextuais (e como você aprenderá dentro do jogo), o inimigo em Bright Falls é a escuridão que se apodera dos vivos e os transforma em similares a zumbis. Para eliminá-los, é preciso iluminá-los primeiro, até que se libertem, e depois, quando você já pode visualizar o avatar que representava uma pessoa normal antes de ser possuída (talvez até mesmo um NPC que você conheceu há pouco)... atirar nele.



Fig. 32 - Alan Wake. (fonte: Remedy Entertainment/Microsoft Game Studios. Captura da caixa do jogo pela autora)  
Informação extratextual: por cima do modelo, a ficção.

Adicionalmente, é possível também eliminar inimigos com um só tiro de sinalizador. As munições e as armas são encontradas abundantemente no jogo, sinalizadas por uma caixa de ferramentas presa a postes, ou quando soltas pelo cenário, envoltas por um brilho artificial que indica ao jogador onde estão os itens de interesse (o que faz parte da convenção ludológica e não possui muitas explicações na diegese narrativa). Novamente, notamos que encontrar uma grande quantidade de armamento em um determinado ponto do cenário sinaliza ao jogador que algo muito intenso está vindo por aí (e ele também pode esperar que uma caixa de primeiros-socorros esteja escondida em algum lugar por perto).



Fig. 33 - Alan Wake - Tutorial. (fonte: Remedy Entertainment/Microsoft Game Studios. Captura da caixa do jogo pela autora)  
O folheto da caixa informa sobre os controles (simbólicos) a ser utilizados no jogo.



Fig. 34 - Alan Wake. (fonte: Remedy Entertainment/Microsoft Game Studios. Captura da caixa do jogo pela autora) Atividade simbólica: aperte A para ligar o gerador.

Mas nem tudo em *Alan Wake* é sinalizado e disponível: algumas progressões dependem da solução de puzzles físicos, como empurrar uma viga que derruba a sustentação de um objeto que abre o caminho, etc. Mas é justo dizer que o caminho é fácil, mesmo para um iniciante: não há migalhas de pão, mas o caminho é muito bem sinalizado por luzes de postes da cidade (exceto quando Wake se encontra dentro de uma floresta - perder-se ali e não estar perto de uma luz é bem mais provável). Na dúvida, corra para elas. Avançar no jogo - e na história, por consequência - depende do desenvolvimento da destreza do jogador para realizar as ações típicas do jogo. E além das ações típicas de um *shooter*, essas ações incluem, na maior parte, simplesmente *correr*.

Isto porque as luzes também servem como pontos de salvamento do arquivo do jogo, tomando uma função condutora e dramática: muitas vezes, a solução não é matar os zumbis, mas correr desesperadamente para a próxima luz, onde o jogo é salvo e onde os inimigos não o alcançam. Trata-se de um elemento típico de jogos de sobrevivência (*survival horror*), subgênero lúdico em que vale mais *percorrer um caminho* (no sentido ergódico: trabalho e caminho) e *sobreviver* do que realizar uma ação afirmativa (como atirar).

Alexis Blanchet (2010) realizou um estudo em que analisa os dados a respeito das adaptações lúdicas de filmes de horror e a utilização de elementos do horror cinematográfico na indústria dos jogos. Ele identifica, por exemplo, que em 2009 há disponíveis no mercado 125 jogos que utilizam vampiros, 114 jogos com zumbis, cerca de 100 múmias e apenas 2 na forma Jekyll & Hyde (2010, p.2). Os monstros tradicionais do cinema dos anos 30 são, assim, "monstros transmidiáticos". Estes monstros (como os zumbis possuídos de *Alan Wake*) permitem estabelecer uma relação de normalidade/anormalidade/normalidade com a qual o espectador e o interator, à sua maneira, se identificam.

A ligação que une a normalidade e o monstro permite igualmente iluminar a questão do medo, aquele dos personagens e dos espectadores que, projetando-se na diegese fílmica, podem experimentar este sentimento. Enfim, essa forma pode ser interessante de se aplicar ao horror video-lúdico. (BLANCHET, 2010, p. 2, tradução nossa)

Mas Blanchet também identifica que a sensação de medo no horror lúdico tem um fundo diferente do horror cinematográfico, embora boa parte dessas diferenças tendam a se diluir com a melhora considerável da qualidade gráfica dos jogos a partir dos anos 2000/2010. Nas primeiras relações entre jogos e elementos da narrativa de horror cinematográfica, os monstros ainda não conseguem estabelecer uma relação de horror direta (como vão fazer em *Silent Hill*, 2009), mas surgem como temática na mecânica do jogo.

Ao se passar da tela do cinema à tela do jogo, a função do horror é modificada: se o cinema de horror pode se apoiar na matéria audiovisual figurativa - a ontologia e o fotorealismo da imagem cinematográfico - afim de fazer surgir a monstruosidade na normalidade e provocar um sentimento de medo, o videogame é inicialmente confrontado (dos anos 1970 até os anos 1990, pelo menos) com um déficit de figuração das imagens que modifica a função perlocutória do horror videolúdico, que parece ter mais vantagem no horror gráfico ou do cinema. É difícil com efeito neste caso estabelecer uma normalidade convincente que o Monstro vem quebrar, e de provocar desta maneira medo no jogador. O medo videolúdico, enquanto existe, terá mais relação com o software lúdico e com o medo de perder a partida (...) que são elementos da mecânica lúdica que fazem parte de momentos agoniantes, mas igualmente bobos do jogo de horror. (BLANCHET, 2010, p. 3, tradução nossa)

De fato, como aponta Blanchet, o medo no jogo tem dupla função: medo do monstro, mas acima de tudo, medo do que o monstro causa - a morte do avatar e a consequente perda do jogo (ou o retorno até o último ponto de salvamento). O monstro, assim, é tanto uma parte de ficção como um obstáculo na mecânica do jogo. Como mecânica, ele precisa ser eliminado (ou evitado); como ficção, ele precisa ser identificado como inimigo. É bastante útil, nesse sentido, a recorrente figura do zumbi sem rosto ou da "escuridão" que toma posse do NPC amigo - o que torna muito mais fácil matá-lo a machadas, eliminando parte do problema que, como comentamos acima, *Godfather (Blackhand Edition)* instaura ao dar nomes, rostos e falas comuns a seus personagens (ao contrário de "latidos").

Pesquisando na Universidade de Montreal, Dominic Arsenault (2010) também busca compreender os efeitos de gênero no âmbito dos jogos eletrônicos. Para ele, o interator, assim como o leitor, reconhece as marcas de gênero e reage de acordo com o contexto que ele delimita:

Ver um filme, ler um romance ou jogar um jogo, é fazer a experiência de um fluxo constante de marcadores genéricos que, dependendo dos espectadores individuais e de sua competência de gênero, poderão produzir efeitos de gênero que precisarão sua atenção e contribuirão a dispor favoravelmente a sequência semiótica. (ARSENAULT, 2010, p. 4, tradução nossa)

Ao nível semântico, *Alan Wake* pertence à categoria audiovisual do suspense e do horror; ao nível sintático, como defende Arsenault, pertence ao gênero do *survival horror* (horror de sobrevivência). Os efeitos desse alinhamento de gênero lúdico, em especial, determinam algumas questões básicas com relação às expectativas de controle do jogo em relação ao jogador (uma relação de poder superior) e expectativas de ação do jogador por parte do jogo (atirar apenas para ganhar tempo de correr, identificar pontos de salvamento como direção ideal, etc.).

- 1) O avatar é apresentado como vulnerável e preocupado de início e sobretudo com sua sobrevivência e o restabelecimento da ordem;
- 2) A relação de forças entre o avatar e os obstáculos ou inimigos é desequilibrada em favor dos adversários;
- 3) O confronto direto é evitado enquanto se pode, notavelmente porque vencer os inimigos não oferece a não ser raramente uma recompensa (como é o caso, por exemplo, dos jogos de ação que dão pontos de experiência que permitem ao jogador melhorar o seu poder. (ARSENAULT, 2010, p. 7, tradução nossa)

Nesse caso, a competência linguística (ou competência ludológica) do jogador tem grande influência sobre a forma como interpreta os mesmos elementos do jogo - a identificação da estrutura, novamente, permite tipos de relação diferentes de identificação pessoal com a ação de jogo. Em 2010, o laboratório de usabilidade britânico Vertical Slice (que estuda a recepção em jogos eletrônicos para fins de análise de mercado) efetuou um experimento a fim de observar os efeitos de jogos de horror em diferentes tipos de jogador. Utilizando-se de técnicas de biometria (batimentos cardíacos, temperatura, condutividade da pele e respiração), entrevistas, fala espontânea durante o jogo e análise pós-jogo, o laboratório produziu uma série de gráficos analisados por Windels (2010). O estudo abrange quatro jogos de horror para Xbox360 (*Alan Wake*, *Resident Evil 5*, *Dead Space 2* e *Condemned*), e seis jogadores de diferentes recortes demográficos e diferentes

níveis de competência lúdica (três deles são definidos como jogadores casuais e três como jogadores experientes). Nenhum deles havia jogado o jogo anteriormente.

A análise de Windels indica que, ao início do jogo, a maior parte dos jogadores teve de aprender a forma correta de ação de uma forma trágica: ao serem atacados de surpresa logo após um tranquilo momento não-interativo, 5 deles morreram imediatamente, pois ainda não sabiam que correr era a melhor medida e então tentaram atacar o monstro em questão. Após este ponto, jogadores mais experientes tendem a alinhar suas ações com as expectativas do gênero lúdico, enquanto os jogadores menos experientes ainda vacilam. Mas o nível de medo, segundo as análises biométricas, reduz significativamente após os primeiros contatos.

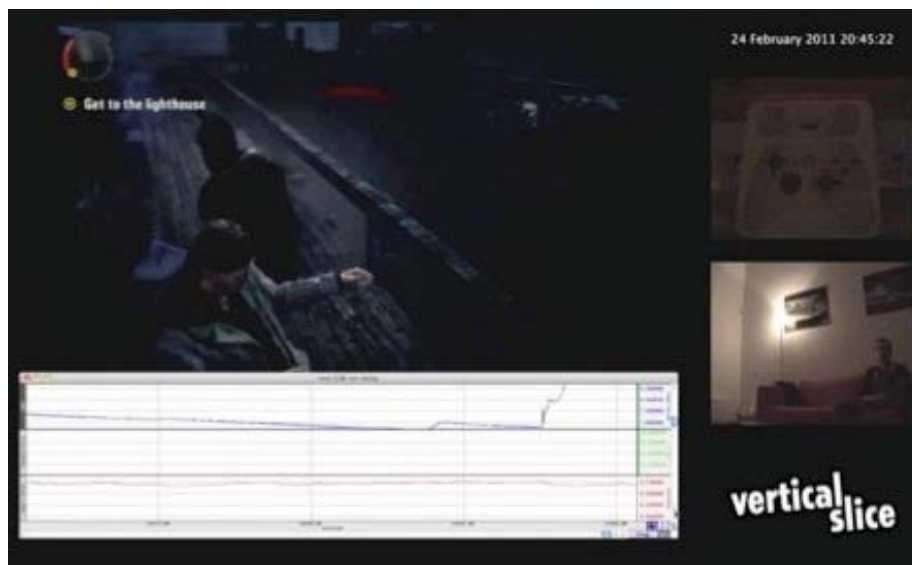


Fig. 35 - Resposta biométrica de jogador a Alan Wake. fonte: Vertical Slice (in WINDELS, 2010)

A disjunção mais interessante do experimento diz respeito à forma como o reconhecimento de padrões lúdicos e cinematográficos interfere no processo emocional dos jogadores e sua percepção subjetiva do jogo. Durante uma cena de decapitação, a maior parte dos jogadores, incluindo os menos experientes, reconhece (provavelmente pela angulação da câmera) que não se trata de uma cena jogável, o que indica que não há perigo para o jogador.





Como já comentamos antes, ainda há muito a trilhar no sentido de mapear as reações corpóreas e psicológicas de interatores em relação a narrativas interativas. O experimento mencionado é ainda de certa forma inicial, mas já aponta alguns alinhamentos com a teoria que podem levantar questões para investigações futuras. O que as diferenças de postura de interação em *Alan Wake* demonstram é que podem existir níveis diversos de envolvimento com o sistema de interação que afetariam, por vez, a forma como as narrativas são eventualmente percebidas. Para um jogador *hardcore*, acostumado às convenções interativas dos jogos eletrônicos comerciais, o uso direto da convenção das regras poderia vir a expor a artificialidade do sistema e impedir, ao cabo, o efeito de interação com uma base de dados infinita. Enxergando a filigrana do sistema de interação, a ilusão se compromete e ação perde parte do sentido como identidade - torna-se uma ação mecânica, automática, prazerosa apenas como um *ludus* estrito (quase como um hobby, no sentido de Caillois, uma ação realizada pelo simples prazer da ação, removida do sentido).

Jogar um jogo, salvo nestas condições radicais de afastamento mecânico, é um constante vai-e-vem de entrar e sair do texto: entre os elementos da narrativa (especialmente considerando-se a evolução histórica tanto da estética dos jogos quanto de seus roteiros) e a interface de interação, o jogador se divide entre ser o avatar e controlar o avatar. Alinhando-nos agora com o que falava Juul (2013, loc 1212), se o sucesso do avatar depende de nossa destreza e sua derrota é resultado de nossa inabilidade, as consequências para o jogador são de relação direta.

É claro que esta relação pode ser deturpada. Juul menciona o caso do jogo de tabuleiro *Train* (Brathwaite, 2009), em que jogadores devem ajudar a encher trens de carga com diversos passageiros, só para então descobrirem que se trata de um trem que vai em direção aos campos de concentração nazistas em Auschwitz, Dachau, etc. Outros jogos exageram a relação entre a caixa-preta e o *feedback* reduzindo o jogo a apenas isto: em *Cow Clicker* (Bogost, 2010) e *Cookie Clicker* (Julien Thiennot/Orteil, 2013), o usuário tem como única tarefa clicar repetida e respectivamente em uma vaca ou um biscoito gigante que produzem pontos que não servem para nada. Os dois jogos, criados largamente como provocação (especialmente por Bogost, crítico da *gamificação* como estratégia de engajamento comercial), acabaram atraindo surpreendentes quantidades de usuários interessados no resultado da ação aparentemente inútil (cf. CRECENTE, 2013).



Fig. 37 - Alan Wake - interface. (fonte <http://www.mobygames.com/game/xbox360/alan-wake>)  
Dentro do jogo: interface entre a projeção e o afastamento. Controle de câmera, liberdade relativa, mas constante indicação da direção correta a seguir e informações sobre a manipulação dos controles.

No caso de *Alan Wake*, a postura dupla do interator como aproximação e afastamento gira em torno das mecânicas e da interface do jogo e da seu espelhamento na forma narrativa. A interface se põe no meio entre o jogador e a cinemática, informando sobre objetivo, direcionamento, nível de força e bateria das pilhas, estoque de armamento, etc. Por outro lado, as mecânicas do jogo incorporam elementos da narrativa, como quando, na pele de Wake, o jogador precisa iluminar palavras para criar objetos, já dentro do surto criativo final do personagem. Como performance e performativo, o jogador direciona a lanterna para o escuro e de lá saem modelos que tomam vida: palavras boas ajudam o jogador, palavras ruins, como as palavras de Wake como escritor, criam uma realidade ruim na pele de monstros que se acumularão até que ele seja derrotado.

Aos poucos, o jogador é levado pelo processo de enlouquecimento de Wake: não há mais cenários, não há mais realidade, mas apenas palavras que reconstroem a cabana onde Alice desapareceu. Lá dentro, o jogador/Wake encontra o seu duplo, no espelho: Mr. Scratch, um avatar idêntico a Wake (salvo por uma cicatriz). Scratch representa o duplo obscuro de Wake - se ao longo do jogo ele foi o herói em busca da amada, este é o tirano egocêntrico que pode, ao fim, ter escrito a história desde o início - o bloqueio criativo, a ida a Bright Falls, o sumiço de Alice, os possuídos, a

luz, tudo está na cabeça de Wake, e ao mesmo tempo, aconteceu, de verdade, para ele e para o jogador. Qual é a verdade da história? Tanto Wake como o jogador partilham do mesmo corpo e do mesmo destino: não saber se o que acabaram de viver foi real ou imaginação. "E não é a vida apenas um sonho?"



Fig. 37 - Alan Wake. (fonte: Remedy Entertainment/Microsoft Game Studios, 2010)  
O duplo duplo, no espelho: Alan Wake x Mr. Scratch.

Emprestamos aqui a figura do duplo no estranho de Freud para compreender a cisão entre ação e identidade nas narrativas interativas: ser no sistema da narrativa interativa é agir na narrativa interativa. No caso da identificação com o personagem que é também um modelo, o duplo descontrola, o duplo conforta, o duplo separa e o duplo funde (e o duplo também, com o perdão da repetição, duplica):

Assim, temos personagens que devem ser considerados idênticos porque parecem semelhantes, iguais. Essa relação é acentuada por processos mentais que saltam de um para outro desses personagens — pelo que chamaríamos telepatia —, de modo que um possui conhecimento, sentimento e experiência em comum com o outro. Ou é marcada pelo fato de que o sujeito identifica-se com outra pessoa, de tal forma que fica em dúvida sobre quem é o seu eu (self), ou substitui o seu próprio eu (self) por um estranho. Em outras palavras, há uma duplicação, divisão e intercâmbio do eu (self). E, finalmente, há o retorno constante da mesma coisa — a

repetição dos mesmos aspectos, ou características, ou vicissitudes, dos mesmos crimes, ou até dos mesmos nomes, através das diversas gerações que se sucedem. (FREUD, 1996, p. 254).

A figura do *doppelgänger*, no que tem de estranha e atraente, termina por nos levar então à imagem final do interator na narrativa interativa: ao mesmo tempo uno e duplo, inserido e removido da história, agente e receptor no sistema. O duplo não é apenas a projeção segura do interator no personagem; mas é um lançar-se a um espaço em que eu/outro toma vida e se torna um outro/eu - da proteção à ameaça:

(...) visando proteger-se da morte, o eu, via projeções e identificações, liga-se a sombras, espelhos, espíritos guardiões, crença na alma imortal etc. No entanto, conforme o eu alcança estádios mais complexos de desenvolvimento dos próprios contornos (indo além do narcisismo primário), este mecanismo torna-se uma armadilha. O duplo perde seu propósito original de proteção e torna-se persecutório, criando então figuras demoníacas e aterradoras, anunciando justamente aquilo de que se procurava escapar. (MARTINI e COELHO, 2010)

Assim, o jogador entra por um espelho, mas o que encontra do outro lado não é a sua imagem projetada. Não; o que Alice encontra do outro lado do espelho é o código, a regra, a *estrutura*. Do outro lado do espelho, o que Alice encontra é o código, a regra, a estrutura. Mas é uma estrutura falsa, construída por uma outra estrutura (*mise-en-abyme*). Nela, o interator experimenta o prazer duplo da experiência paradigmática: ser controlado pela narrativa e controlar pela interatividade, ser controlado pelas regras e destruí-las pela ação. Da estrutura, para a estrutura: “sou aquele que ocupa o mesmo lugar que eu” (BARTHES, 2003, p. 207).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como um trabalho sobre tensões, este é um trabalho de equilíbrios e de movimentos. Escolhemos trabalhar com um objeto sem nome nem rosto, uma ideia, uma possível promessa, um conflito. Para muitos, a narrativa interativa não existe - mas o que fazer com um corpo de objetos que continua brincando com a proposta de uma história em que o espectador saia do espaço de imaginação e, finalmente, viva, aja, realize a narrativa?

É uma imagem poderosa. É uma imagem digna, como sabemos, de ficção científica. O apelo da interatividade, impulsionada pelas tecnologias, soma-se ao fundante papel das narrativas. Se as narrativas são a forma de dar sentido à vida e ao mundo, organizando o caos, a interação representa o desejo de exercer controle sobre aquilo que escapa ao humano - sobre a vida e a morte, sobre a sorte e os destinos. Ao menos, na menor das escalas, dentre as grandes narrativas sérias da vida, poder escolher entre um final e outro de um personagem fictício. Poder descobrir o final da história, e o final da história ser também o seu final.

Por que razão lemos ou vemos narrativas? Para experimentar a estrutura do outro? E por que jogamos? Para experimentar o outro do eu? Jogamos papéis, representamos um jogo: construções de sentido e construções textuais. No âmagô, os deslocamentos da comunicação e a aproximação dos jogos de imitação.

Nesse percurso, escolhemos um caminho que é, por desígnio do método, de ir e vir. Poderíamos, como outros, negar a narrativa, chamá-la por outros nomes, e assim deixar de entender o que a narratologia e o cinema podem nos ensinar sobre histórias que são contadas e vistas. E se negamos a interação, entendendo que não passa de uma farsa da máquina contra o homem, não nos preocupamos com suas contradições, mas também não damos conta de entender algo que o terreno dos jogos já vem há muito compreendendo. Então chamamos "aquilo que não é mais uma narrativa" de "x" e "aquilo que não é interação" de "y", mas continuamos definindo "x" e "y" por suas contrapartes comparativas. Um artifício fácil (pois evita comparações), mas duvidoso (porque usa as comparações quando for conveniente).

Preferimos, então, a estratégia de aproximação: se as narrativas interativas não são narrativas e não chegam a ser interação, o que são então? Como eu entendo essa estrutura narrativa que se recusa a comportar-se como as outras e

essa interação ambiciosa que pretende ser o que não pode ser? Assim: entendo que as estruturas narrativas se esticam, recobrem e se imbricam na estrutura da interação. Juntas, elas passam a trabalhar concorrentemente para lidar com a incômoda presença do interator no texto, mexendo nas coisas, mudando objetos de lugar, metendo o nariz onde não deve, atrapalhando o ritmo regrado da ordem.

E quando essa junção de estruturas ocorre, que forma isso tem? Eu poderia ter escolhido, à forma de espécime, um único exemplo que representasse a forma perfeita das narrativas interativas? Se o fizesse, das duas uma: ou terminava prometendo uma coisa que ainda não existe (mas olha, já vem aí), ou acabava reduzindo a complexidade do objeto teórico-prático a um pônei de um truque só: se fosse *Alan Wake*, seria um caminho de trabalho sem opções; se fosse *Fable*, seria a ilusão cosmética; se fosse *A Gruta*, seria a bifurcação; se fosse *The Sims*, seria a simulação do cotidiano; se fosse o filme dinâmico, seria a customização; se fosse o jogo pervasivo transmídia, seria a colaboração. Isso que não falamos de tudo: poderíamos pensar nos MMORPGs, nos RPGs, nas histórias escritas a muitas mãos, nos geradores de narrativas, nos hipertextos... E quem ia ganhar a corrida pela forma perfeita? De todas as coisas, só uma parece realmente concentrar narrativas e possibilidades interativas realmente infinitas: a vida. E olha que eu bem que gostaria de sair voando agora, mas não tenho asas e a gravidade não permite...

Nenhum exemplo dá conta de todas as possibilidades (e, diga-se de passagem, nenhum recorte dá conta de todas as variações) justamente porque pensamos a narrativa interativa como um quadro múltiplo de relações comunicativas tensionadas. Trata-se de um jogo constante de poder e desejo entre a estrutura e o interator (para não falar do autor). Entre a ordem do *ludus* e o caos da *paidia*.

Essa noção de jogo e tensão eu escolhi desenhar como um círculo no chão: um lugar onde se opera um texto na forma de ações e de escolhas. E onde o texto opera também sobre o interator por meio de controle e estrutura de identificação. Visto por fora, temos fragmentos de narrativas que se completam ou apenas isso - fragmentam-se; visto por dentro, a imersão ilusiva do interator no centro do texto e do sistema de interação.

Nesse metaespaço, chamamos de *experiência paradigmática* a esse estado de suspensão e possibilidades, à disjunção entre o texto que forma a experiência e a experiência prática e particular do texto. Buscamos, no movimento entre a hipótese teórica e a vivência da prática, reposicionar as questões e produzir uma reflexão que

possa ajudar a compreender os meandros deste encontro explosivo, tão frutífero quanto tenso.

Mas a tese, como reflexão e proposição, não é nem o começo e nem é o fim do processo. No início do percurso, as inquietações suscitadas pela prática no cinema e nas artes me levam a buscar respostas na teoria. O que diz o pensamento da comunicação a respeito destes objetos? Por que, quando falamos deles, há sempre um conflito entre o que prometem e o que entregam, entre o que são e o que achamos, em teoria, que eles deveriam ser?

Cresci numa casa de livros e de filmes; histórias são a minha história e também aquilo que me levou à comunicação. Comunicação como linguagem, como dizer por palavras, por frases, por movimentos. No meio do caminho, como muitos de meus contemporâneos, conheci as formas da computação que se tornaram cotidianas como extensões do corpo e da mente. Sem perceber, os jogos e as histórias que formaram estas relações vieram aparecer no tema de pesquisa aqui desenvolvido.

Pois o contexto das narrativas interativas, sabemos, não é novo; mas é o enfoque que decidimos dar nas suas iterações tecnológicas que nos traz para o âmbito contemporâneo dos jogos eletrônicos, da programação, da inteligência artificial e das mediações por computador.

Como imaginamos que a pesquisa aqui posta possa ser útil no contexto da produção de conhecimento em comunicação a partir daqui? Em primeira instância, pela proposta de superar a dicotomia narrativa/interatividade como paralisia do pensamento. Ao longo da pesquisa, provamos que esta dualidade pode servir de base para pensarmos as tensões internas das narrativas interativas, mas que para isso é preciso ir além da proporcionalidade inversa "quando mais narrativa, menos interação, quanto mais interação, menos narrativa".

E é aí que entram as nuances do quadro de tensões que propomos: ao levá-lo para os objetos em seu sentido material, mostramos que as questões se ampliam e se reverberam a cada aproximação. Ou seja: não podemos dizer simplesmente que dar escolhas ao interator significa sempre e somente exercer controle sobre ele (porque o controle também é do interator quando escolhe). Não podemos apenas afirmar que a interatividade se baseia na ilusão e por isso as ações reais do interator (sejam corpóreas ou simbólicas) não têm qualquer significado (pois vimos que agir se entrelaça ao processo de identificação). Não podemos apenas entender que os



textos interativos resultam tão somente das operações de redução das narrativas a elementos discretos, pois compreendemos que é na relação entre os vetores e destes com o interator que se produz o sentido do jogo.

Dessa forma, escolhas e ações são paralelos entre o controle e a identidade. Ilusão e simulação são espelhos invertidos. Se narrativa e interatividade são dois lados inconciliáveis de uma mesma moeda, ponhamo-na no bolso e sigamos em frente.

No futuro, ao pensar em desenvolver na prática uma narrativa interativa, posso olhar para o quadro e entender como as escolhas que faço na elaboração da estrutura dupla afetam as relações com o interator. Posso decidir conduzir ou coagir, posso apelar para a *alea* ou provocar a habilidade do interator. Posso exercer força na programação e observar os resultados ao rodar uma simulação.

Por outro lado, se me deparo com uma nova forma de narrativa interativa, posso observá-la e compreender como ela estabelece um tipo especial de identidade através de uma nova interface. Posso pensar nas escolhas propostas e como elas provocam uma interpretação interessante. Posso até mesmo encontrar algo que insira um novo elemento no jogo. Uma outra forma de código, como prefigura a linguagem natural *Façade*? Um outro tipo de contexto, como modelos dinâmicos entre a ficção e o documentário? Ou mesmo uma outra forma de canal, como uma tecnologia de imersão ou de realidade aumentada?

Isso quer dizer que o quadro é útil, mas também vivo: deve ser completado pelos novos desafios que a realidade proporá às narrativas interativas, assim como pode servir de modelo mental para a elaboração de novas narrativas interativas. Há muito a ser feito e muito a ser estudado. Pensar em como os jogos documentais atuam sobre a percepção do interator, por exemplo, pode ser feito a partir da ideia de experiência paradigmática, aliando a noção do documentarista como subjetividade ao receptor como parte integrante do mundo histórico. E quanto a jogos que contam histórias de uma comunidade? Como reagiriam as pessoas à sua representação na forma de simulação narrativa? Nessa trilha, também podemos atuar como ponto de partida para aprofundar as questões sobre a empatia no âmbito da cultura; ou ainda sobre os efeitos psicológicos ou educativos da relação com o trauma na forma de jogo narrativo. Nesse sentido, a nossa proposta teórica não é apenas ser a resposta a uma pergunta que iniciou esta pesquisa, mas uma resposta

que leva a novas perguntas, que outras propostas virão a responder, e assim por diante.

Assim, dentro da monstruosidade do tema, através de sucessivos recortes e reposicionamentos, encontramos um singelo posto para observar nosso objeto, para daí sair com uma imagem do que descobrimos. A *experiência paradigmática* é esta imagem, e o quadro teórico de tensões são as suas formas e cores. Um recorte, como toda imagem, um enquadramento dentre tantos outros possíveis, mas um enquadramento que dá sentido às formas que o compõem, na forma como se compõem, e que então se faz em um outro objeto (imagem-objeto).

Sendo assim, acreditamos ter confirmado a hipótese de que é possível pensar nas narrativas interativas a partir da sua oposição inicial e para além dela, superando a impossibilidade em favor das nuances de um objeto multifacetado. Um objeto possível, dentro das suas contradições fundantes. Mas embora acreditemos que os resultados apresentados possam contribuir para a produção de conhecimento na comunicação, talvez nada supere o benefício que a pesquisa gera, por sua vez, para o pesquisador. Pois a pesquisa não é somente do eu para os outros, mas também dos outros para o eu: é sempre devedora de tudo o que veio antes para então ser facilitadora do que vem depois. Sejam, então, um ponto na rede de sentido da pesquisa em comunicação e parte das narrativas que dão sentido ao caos da prática que faz a comunicação. Selecionar, para então ordenar, para daí expandir e transformar no contato com o mundo e com seus (nossos) interatores.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, Espen. (2001) **Computer Games Studies: Year One**. in *Gamestudies: the international journal of computer game research*, nº 1, Julho, Editorial. (online) Disponível em <[www.gamestudies.org/0101/editorial.html](http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html)>. Acesso em 21.10.2010.

\_\_\_\_\_. (1997) **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Scholarly Writings. Baltimore, MD: Johns aumoHopkins University Press.

\_\_\_\_\_. (2005) **Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games**. Digital Arts and Culture Conference, Copenhagen.

\_\_\_\_\_. (2010a) **Espen Aarseth responds in turn**. (online) Disponível em <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/algorithmic>>. Acesso em 08.10.2010.

\_\_\_\_\_. (2010b) **Genre Trouble**. (online). Disponível em <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>>. Acesso em 08.10.2010.

ALVES, Marco Antônio Sousa. (2014) **O autor em questão em Barthes e Foucault**. (online) Disponível em <[http://www.academia.edu/2543136/O\\_autor\\_em\\_questao\\_em\\_Barthes\\_e\\_Foucault](http://www.academia.edu/2543136/O_autor_em_questao_em_Barthes_e_Foucault)>. Acesso em: 03.02.2014.

AMARAL, Adriana. (2010) **Práticas de Fansourcing. Estratégias de mobilização e curadoria musical nas plataformas musicais**. in SÁ, Simone (org). *Rumos da Cultura da Música*. Porto Alegre: Ed. Sulina.

ANDREW, Dudley. (1989) **As principais teorias do cinema: uma introdução**. Rio de Janeiro: Zahar.

ANTHROPY, Anna. (2012) **Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form**. [Apple iBooks Version] Seven Stories Press.

ARSENAULT, Dominic. (2010) **Introduction à la pragmatique des effets génériques: l'horreur dans tous ses états**. *Loading...*, 04/04/2010. [online] Disponível em <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/87>>. Acesso em 23.03.2011.

ARS TECHNICA. (2012) **Apple's iBooks Author: the iTunes of self-publishing apps?** Disponível em <<http://arstechnica.com/apple/2012/04/apples-ibooks-author-the-itunes-of-self-publishing-apps/>> Acesso em 26.04.2012.

ARS TECHNICA. (2008) **Growth of gaming in 2007 far outpaces movies, music**. Disponível em <<http://arstechnica.com/gaming/2008/01/growth-of-gaming-in-2007->

far-outpaces-movies-music/> Acesso em 21.03.2010.

AUMONT, Jacques (1995). **A Estética do Filme**. Campinas: Ed. Papyrus.

BARRY, Jackson G. (1970) **Dramatic structure: the shaping of experience**. Berkeley : California University Press.

BARTEL, Christopher. (2012) **Resolving the gamer's dilemma**. Ethics and Information Technology. March 2012, Volume 14, Issue 1, pp 11-16. (online) Disponível em: <<http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs10676-011-9280-8>> Acesso em 15.05.2012.

BARTHES, Roland. (1988) A morte do autor. In: **O rumor da língua**. São Paulo: Brasiliense.

\_\_\_\_\_. (2003) **Fragmentos de um discurso amoroso**. São Paulo: Martins Fontes.

BENJAMIN, Walter. (1987) **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. 3. ed. São Paulo: Brasiliense.

\_\_\_\_\_. (1987) **O Narrador**. in *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 3. ed. São Paulo: Brasiliense.

BERRIO, Jordi. (1983) **Teoria Social de la Persuasión**. Editorial Mitre: Barcelona.

BIRCH, Chad. (2010) **Understanding Pac-Man Ghost Behavior**. Game Internals. (online) Disponível em <<http://gameinternals.com/post/2072558330/understanding-pac-man-ghost-behavior>>. Acesso em 05.12.2010.

BISSELL, Tom. (2010) **Extra Lives: Why Video Games Matter**. [Kindle Edition] New York: Pantheon.

BLANCHET, Alexis. (2010) **L'adaptation de films d'horreur en jeu vidéo : émergence d'une horreur vidéoludique et redéfinition d'une horreur cinématographique**. Loading..., 04.04.2010. [online] Disponível em <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/86/83>>. Acesso em 23.03.2011.

BOGOST, Ian. (2006) **Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism** (Kindle Edition). The MIT Press.

BORDWELL, David. (1985) **Narration in the Fiction Film**. Madison: University of Wisconsin Press.

BORGES, Jorge Luis. (2007) **Ficções: 1944**. São Paulo: Companhia das Letras.

CAILLOIS, Roger. (1990) **Os Jogos e Os Homens**. Trad. José Garcez Palha. Lisboa: Edições Cotovia.

CALVI, Licia. (1999) **'Lector in rebus': The role of the reader and the characteristics of hyperreading**. In Proceedings of the Tenth ACM Conference on Hypertext and Hypermedia, pp 101–109. ACM Press.

CAMERON, Andy. (2010) **Dissimulations - Illusions of Interactivity**. The Hypermedia Research Centre. (online) Disponível em <<http://www.hrc.wmin.ac.uk/theory-dissimulations.html>>. Acesso em 24.05.10.

\_\_\_\_\_. (2010b) **Dissimulations - Illusions of Interactivity**. Millenium film Journal (online) Disponível em <<http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ28/Dissimulations.html>>. Acesso em 30.05.10.

CARROLL, Lewis. (1920) **Alice's Adventures in Wonderland**. New York: Macmillan.

CARROLL, Noel. (2005) **Ficção, não ficção e o cinema da asserção pressuposta: uma análise conceitual**. in: RAMOS, F. P. (Org.). Teoria contemporânea do cinema: documentário e narrativa ficcional, volume 2. São Paulo: Senac.

CASTRONOVA, Edward. (2005) **Synthetic worlds: the business and culture of online games**. Chicago: University of Chicago Press.

CHAPLIN, Heather; RUBY, Aaron. (2005) **Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution**. [Kindle Edition] Chapel Hill: Algonquin Books.

CHATMAN, Seymour. (1993) **Story and Discourse: narrative structure in fiction and film**. London: Cornell University Press.

CHIBENI, Silvio Seno. (1996) **A Inferência Abdutiva e o Realismo Científico**. Cadernos de História e Filosofia da Ciência, série 3, 6 (1): 45-73. Campinas: Unicamp.

CORTÁZAR, Julio. (2012) **O Jogo da Amarelinha**. 18ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

COSTA, Flávia Cesarino. (2005) **O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação**. Rio de Janeiro, Azougue Editorial.

COVER, Jennifer Grouling. (2010) **The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games**. McFarland & Company.

CRAWFORD, Chris. (2004) **Chris Crawford on Interactive Storytelling**. [Kindle Edition] New Riders Games.

\_\_\_\_\_. (2010a) **Chris Crawford's response (excerpt)**. (online) Disponível em <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lawful>>. Acesso em 08.10.2010.

\_\_\_\_\_. (2010b) **Deikto: A Language for Interactive Storytelling**. (online) Disponível em <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/algorithmic>>. Acesso em 08.10.2010.

\_\_\_\_\_. (2010c) **Storytron**. (website) Disponível em <<http://www.storytron.com/index.php>>. Acesso em 10.11.2010.

CRECENTE, Brian. (2013). **The cult of the cookie clicker: When is a game not a game?** (online) Disponível em <<http://www.polygon.com/2013/9/30/4786780/the-cult-of-the-cookie-clicker-when-is-a-game-not-a-game>>. Acesso em 30.09.2013.

CULLER, Jonathan. (1997) **Literary Theory: A Very Short Introduction** (Kindle Edition). Oxford University Press.

CULLER, Jonathan. (1999) **Teoria Literária: uma introdução**. Trad. Sandra Vasconcelos. São Paulo: Beca Produções Culturais.

CURI, Fabiano Andrade. (2005) **Linguagem digital na vizinhança ideal: os limites narrativos de The Sims**. I Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação - construindo novas trilhas. UNEB, Salvador – Bahia, outubro/2005.

DRZAIC, Kristina Lynn. (2007) **Oh No I'm Toast! Mastering Videogame Secrets in Theory and Practice**. (Masters Thesis) Massachusetts Institute of Technology.

DUBIELA, Rafael Pereira; BATTAIOLA, André Luiz. (2007) **A Importância das Narrativas em Jogos de Computador**. In: SBGames'2007 - VI edition of the Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment. São Leopoldo.

ECO, Umberto. (1986) **Lector in fabula: A cooperação interpretativa nos textos narrativos**. São Paulo: Perspectiva.

\_\_\_\_\_. (1995) **Os limites da interpretação**. São Paulo: Perspectiva.

\_\_\_\_\_. (1994) **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras.

\_\_\_\_\_. (1991) **Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva.

ENGADGET. (2012) **Apple announces free iBooks Author OS X app for publishing books to the App Store**. Disponível em <<http://www.engadget.com/2012/01/19/apple-announces-ibooks-author-app-for-os-x/>> Acesso em 19.01.2012.

ESKELINEN, Markku. (2001) **The Gaming Situation**. Disponível em <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>> Acesso em 11.07.2011.

EVANS, Simon. (2010) **The Mathematics of Desire**. The Hypermedia Research Centre. (online) Disponível em <<http://www.hrc.wmin.ac.uk/theory->

mathematicsofdesire1.html>. Acesso em 24.05.10.

FITZGERALD, Edward. (2011) *The Rubaiyat of Omar Khayyam*. Dover Thrift Editions.

FLÜSSER, Vilém. (2000) **Towards a Philosophy of Photography**. Reaktion Books.

FOUCAULT, Michel. (2002) **O que é um Autor?** Passagens/Vega.

\_\_\_\_\_. (1972) **Histoire de la folie à l'âge classique**. Paris: Gallimard.

FRASCA, Gonzalo. (2003) **Simulation versus narrative: Introduction to ludology**. in Mark J.P. Wolf and Bernard Perron, *Video/Game/Theory*, Routledge, 2003.

\_\_\_\_\_. (2010a) **Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place**. In: Marinka Copier and Joost Raessens (eds), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht: DiGRA and University of Utrecht. Disponível em <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf>> Acesso em 10.10.2010.

\_\_\_\_\_. (2010b) **The Sims: Grandmothers are cooler than trolls**. (online) Disponível em <<http://www.gamestudies.org/0101/frasca/>>. Acesso em 15.10.2010.

FREUD, Sigmund. (1996). **O estranho**. Obras completas, ESB, v. XVII. Rio de Janeiro: Imago Editora.

GAMASUTRA. (2012a) **Harmonix on gender, self-expression in Dance Central**. Disponível em <[http://gamasutra.com/view/news/39514/Harmonix\\_on\\_gender\\_selfexpression\\_in\\_Dance\\_Central.php](http://gamasutra.com/view/news/39514/Harmonix_on_gender_selfexpression_in_Dance_Central.php)> Acesso em 12.01.2012.

GAMASUTRA. (2012b) **Is it Time for a Text Game Revival?** (online) Disponível em <[http://www.gamasutra.com/view/news/167665/Indepth\\_Is\\_it\\_time\\_for\\_a\\_text\\_game\\_revival.php](http://www.gamasutra.com/view/news/167665/Indepth_Is_it_time_for_a_text_game_revival.php)> Acesso em 11.05.2012.

GAMASUTRA. (2012c). **Opinion: The difficulties of an infinite video game world**. Disponível em <[http://gamasutra.com/view/news/169624/Opinion\\_The\\_difficulties\\_of\\_an\\_infinite\\_video\\_game\\_world.php](http://gamasutra.com/view/news/169624/Opinion_The_difficulties_of_an_infinite_video_game_world.php)> Acesso em 02.05.2012.

GAMASUTRA. (2011). **PRACTICE: Inside Dance Central's Prototyping Process**. Disponível em <[http://gamasutra.com/view/news/38204/PRACTICE\\_Inside\\_Dance\\_Centrals\\_Prototyping\\_Process.php](http://gamasutra.com/view/news/38204/PRACTICE_Inside_Dance_Centrals_Prototyping_Process.php)> Acesso em 30.10.2011.

GENETTE, Gérard. (1976) **Discurso da Narrativa**. Trad. Fernando Martins. Lisboa: Vega Universitária.

GILLMOR, Dan. (2006) **We, the Media: grassroots journalism, by the people, for the people**. Cambridge: O'Reilly.

GERBASE, Carlos. (2004) **Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica**. Porto Alegre: EDIPUCRS.

GOSCIOLA, Vicente. (2003) **Roteiro para as Novas Mídias - do game à TV interativa**. São Paulo: Editora Senac São Paulo.

GREEN, Melanie C.; GARST, Jennifer; BROCK, Timothy C. The Power of Fiction: determinants and boundaries. (2004) in SHRUM, L; J. (org) **The psychology of entertainment media: blurring the lines between entertainment and persuasion**. Laurence Earlbaum Associates: Mahwah.

HAMILTON, Kirk. (2012) **Why Video Game Characters Say Such Ridiculous Things**. (online) Disponível em <<http://kotaku.com/5921878/why-video-game-characters-say-such-ridiculous-things>>. Acesso em 16.07.2013.

HARDIN, Garrett. (2010) **The Tragey of The Commons**. (online) Disponível em <<http://www.sciencemag.org/cgi/content/full/sci;162/3859/1243?maxtoshow=&hits=10&RESULTFORMAT=&fulltext=tragedy+of+the+commons&searchid=1&FIRSTINDEX=0&resourcetype=HWCIT>>. Acesso em 24.04.10.

HEFFERNAN, Virginia. (2010) **The Medium - The Death of the Open Web**. (online) Disponível em <<http://www.nytimes.com/2010/05/23/magazine/23FOB-medium-t.html?scp=4&sq=steven%20johnson&st=cse>>. Acesso em 20.05.10.

HUIZINGA, Johann. (1999) **Homo Ludens**. Perspectiva: São Paulo.

\_\_\_\_\_. (1955) **Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture**. Boston, Beacon Press.

\_\_\_\_\_. (1971) **Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture**. [Kindle Edition] Boston: Beacon Press.

IGN.com. (2011) **Fallout: New Vegas Guide & Walkthrough**. [online] Disponível em <<http://guides.ign.com/guides/14341976/>> . Acesso em 26/03/2011.

Information Economy Meta Language (website) Disponível em <<http://www.ieml.org/>>. Acesso em 25.11.2013.

JAKOBSON, Roman. (2003) **Lingüística e Comunicação**. 19 ed. São Paulo: Cultrix.

JAMES, Henry. (2011) **A Arte da Ficção**. Osasco: Novo Século Editora.

JENKINS, Henry. (2008) **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph.



\_\_\_\_\_. (2004) **Game Design as Narrative Architecture**. in First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Ed. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan. Cambridge: The MIT Press, p. 118-130.

\_\_\_\_\_. (2010) **Everybody's Business - Rethinking a Gospel of the Web**. (online) Disponível em <<http://www.nytimes.com/2010/04/11/technology/internet/11every.html?scp=1&sq=The%20App%20Store%20must%20rank%20among%20the%20most%20carefully%20policed%20software%20platforms%20in%20history&st=cse>>. Acesso em 12.04.10.

JOHNSON, Steven. (2006) **Digital Maoism**. (online) Disponível em <[http://www.nytimes.com/2006/12/10/magazine/10section1B.t-4.html?\\_r=1](http://www.nytimes.com/2006/12/10/magazine/10section1B.t-4.html?_r=1)>. Acesso em 24.04.10.

\_\_\_\_\_. (2001) **Populist Editing**. (online) Disponível em <<http://www.nytimes.com/2001/12/09/magazine/09POPULIST.html?pagewanted=1>>. Acesso em 05.06.10.

JUUL, Jesper. (2005) **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. [Kindle Edition] Cambridge: MIT Press.

\_\_\_\_\_. (2013) **The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games**. [Kindle Version] Cambridge: MIT Press.

KELSO, Margareth Thomas, WEYHRAUCH, Peter, BATES, Joseph. (1993) **Dramatic Presence**. In PRESENCE: The Journal of Teleoperators and Virtual Environments, Vol 2, No 1, MIT Press.

KLEVJER, Rune. (2002) **In Defense of Cutscenes**. Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings. Tampere, Finland: Tampere University Press.

KRAWCZYK, Marianne; NOVAK, Jeannie. (2006) **Game Development Essentials: Game Story & Character Development**. Thomson Delmar Learning.

KOSTER, Raph. (2012) **Narrative is Not a Game Mechanic**. (online) <<http://www.raphkoster.com/2012/01/20/narrative-is-not-a-game-mechanic/>>. Acesso em 22.01.2012.

\_\_\_\_\_. (2010) **A Theory of Fun for Game Design**. (Kindle Edition) Scottsdale: Paraglyph Press.

LANIER, Jaron. (2010) **Digital Maoism: The Hazards of the New Online Collectivism**. (online) Disponível em <[http://www.edge.org/3rd\\_culture/lanier06/lanier06\\_index.html](http://www.edge.org/3rd_culture/lanier06/lanier06_index.html)>. Acesso em 24.04.10.

LEMONS, André L.M. (1997) **Anjos interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais**. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemons/interativo.pdf>> Acesso 05/10/2001.

LÉVY, Pierre.(1993) **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. São Paulo: 34.

\_\_\_\_\_. (1996) **Que é o virtual?** São Paulo: 34.

\_\_\_\_\_. (2000) **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34.

LODGE, David. (2011) **A Arte da Ficção**. Porto Alegre: L&PM.

\_\_\_\_\_. (1998) **The Modes of Modern Writing**. London: Arnold.

**LOSTPEDIA** (2010). <http://lostpedia.wikia.com> . Acesso em 03.06.10.

LUCK, Morgan. (2009) **The gamer's dilemma: An analysis of the arguments for the moral distinction between virtual murder and virtual paedophilia**. Ethics and Information Technology. March 2009, Volume 11, Issue 1, pp 31-36. (online). Disponível em <<http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs10676-008-9168-4>>. Acesso em 15.05.2012.

LUCK, Morgan; ELLERBY, Nathan. (2013) **Has Bartel resolved the gamer's dilemma? Ethics and Information Technology**. September 2013, Volume 15, Issue 3, pp 229-233. (online) Disponível em <<http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs10676-013-9322-5>> Acesso em 10.12.2013.

LYONS, Jim. (2011) **Siri and the Uncanny Valley**. (online) Disponível em <<http://www.lyonslogic.com/2011/10/siri-and-uncanny-valley.html>> Acesso em 24.11.2011.

LYRA, Bernadete. (1999) **Vendo um filme ou atravessando um território de jogo**. Significação: Revista Brasileira de Semiótica, São Paulo, n. 13, p. 29-44, mar. 1999.

MACHADO, Arlindo. (1997) **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Campinas. SP: Papyrus, Coleção Campo Imagético.

\_\_\_\_\_. (1995) **A Arte do Vídeo**. São Paulo, SP: Brasiliense.

\_\_\_\_\_. (1996) **Máquina e Imaginário: O Desafio das Poéticas tecnológicas**. São Paulo. SP: Editora da Universidade de São Paulo.

MADIGAN, Jamie. (2012) **Draw Something Uncertain**. The Psychology of Video Games. (online) Disponível em <<http://www.psychologyofgames.com/2012/05/draw-something-uncertain/>> Acesso em 01.05.2012.

MANOVICH, Lev. (2001) **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press.

MARTINI, André de; COELHO, Nelson Ernesto. (2010). **Novas notas sobre "O estranho"**. Tempo psicanalítico, 42(2), 371-402. (online) Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-48382010000200006&lng=pt&tlng=pt.](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-48382010000200006&lng=pt&tlng=pt.)> Acesso em 20.03.2011.

MCGONIGAL, Jane. (2003) **This Is Not a Game: Immersive Aesthetics and Collective Play**. Melbourne Digital Arts and Culture Conference 2003 Conference Proceedings. (online) Disponível em <[http://www.msstate.edu/Fineart\\_Online/Backissues/Vol\\_17/faf\\_v17\\_n08/reviews/mcgonigal.html](http://www.msstate.edu/Fineart_Online/Backissues/Vol_17/faf_v17_n08/reviews/mcgonigal.html)> Acesso em 15.03.10.

McLUHAN, Marshall. (1996) **Os meios de Comunicação como Extensão do Homem**. São Paulo: Cultrix.

MONTFORT, Nick. (2003) **Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction**. Cambridge: MIT Press.

MONTGOMERY, Rutherford. (2009) **The Abominable Snowman (Choose Your Own Adventure #1)**. Choose Your Own Adventure Series. [Kindle Version] Chooseco.

MONTOLA, Markus. (2005) **Exploring the Edge of the Magic Circle: defining pervasive games**. DAC 2005 Conference, IT University of Copenhagen. Acesso em 10.01.07. Disponível em <<http://www.iki.fi/montola/exploringtheedge.pdf>>.

MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko, WAERN, Annika. (2009) **Pervasive Games: Theory and Design**. Morgan Kaufmann.

MURRAY, Janet. (2003) **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural.

NEATORAMA. (2012) **Engineers Invent Hypospray**. (online) Disponível em <<http://www.neatorama.com/2012/05/25/engineers-invent-hypospray/>> Acesso em 25.05.2012.

NICHOLS, Bill. (2001) **Introduction to Documentary**. Bloomington: Indiana University Press.

NORMAN, Donald. (2007) **Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things** [Kindle Edition] Basic Books.

NUNES, Pedro (org). (2009) **Mídias Digitais e Interativas**. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB.

PACKARD, Edward. (1983) **Underground Kingdom**. Choose Your Own Adventure Series. Bantam USA.

\_\_\_\_\_. (1982) **Inside UFO 54-40**. Choose Your Own Adventure Series. Bantam USA.

PAL, Nirmal; RANGASWAMY, Arvind (orgs). (2003) **The Power of One: Gaining Business Value from Personalization Technologies**. (Kindle Edition) Victoria, Canada: Trafford.

PASOLINI, Pier Paolo. (1982) **Observações sobre o plano-sequência**. in Empirismo Hereje. Lisboa: Assírio & Alvim, p. 193-196.

PASOLINI, Pier Paolo. (1985) **O Cinema de Poesia**. In Pasolini. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

PEIRCE, Charles Sanders. (1934-1935) **Collected Papers**. Cambridge: Harvard University Press.

PEREC, Georges. (1975) **Tentative d'épuisement d'un lieu parisien**. Paris: Christian Bourgois.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira; CASSOL, Márcio Borges Fortes. (1999) **Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias**. Disponível em: <<http://usr.psico.ufrgs.br/>>. Acesso em: 01/07/2000.

PRIMO, Alex. (2007) **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Sulina.

\_\_\_\_\_. (1998) **Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo**. In: Anais XXI CONGRESSO DA INTERCOM, Recife, PE.

\_\_\_\_\_. (1997) **Seria a Multimídia de Fato Interativa?** Revista da Famecos, Porto Alegre-RS, n.6, p.92-95, maio 1997.

\_\_\_\_\_. (1997) **O desenvolvimento de uma nova linguagem**. Multimídia e Educação. Ecos em Revista, Pelotas RS, v.1, n° 1, p. 83-88, abr. 1997.

\_\_\_\_\_. (1998) **Interfaces Potenciais e Virtuais**. IX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, SBIE/98, Fortaleza, nov.1998.

\_\_\_\_\_. (1999) **Sistemas de Interação**. XXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom) – Rio de Janeiro RJ, set.1999.

PROPP, Vladimir. (2010) **Morphology of the Folktale**. (Kindle Version) Dallas: University of Texas Press.

RAMOS, Fernão. (2005) **O que é documentário?** BOCC [Online] Disponível em <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/pessoa-fernao-ramos-o-que-documentario.pdf>> Acesso em 11.02.2005.

REARDON, Kathleen Kelley. (1991) **La persuasión en la comunicación: teoría y contexto**. Barcelona: Paidós.

\_\_\_\_\_. (2004) **The skilled negotiator: mastering the language of engagement**. Jossey-Bass: San Francisco, 2004.

RHEINGOLD, Howard. (2002) **Smart mobs: the next social revolution**. Cambridge, MA: Perseus Publishing.

ROCKWELL, Geoffrey; BRADLEY, John; MONGER, Patricia (1999). **Seeing the Text Through the Trees: Visualization and Interactivity in Textual Applications**. *Literary and Linguistic Computing*, vol. 14, no. 1, 1999, p. 115-130.

ROLLINGS, Andrew; MORRIS, David. (2003) **Game Architecture and Design: A New Edition**. New Riders.

ROWE, Jonathan, McQUIGGAN, Scott, ROBISON, Jennifer, MARCEY, Derrik, LESTER, James. (2009) **STORYEVAL: An Empirical Evaluation Framework for Narrative Generation**. AAAI Spring Symposium. Disponível em <<http://www.aaai.org/Papers/Symposia/Spring/2009/SS-09-06/SS09-06-017.pdf>> Acesso em 20.10.2010. Menlo Park, California.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. (2003) **Rules of Play: game design fundamentals**. [Kindle Edition] Massachusetts: MIT Press.

SHANNON, Claude. & WEAVER, Warren. (1962) **The mathematical theory of communication**. Urbana, IL: University of Illinois.

SHAUL, Nitzan Ben. (2008) **Hyper-Narrative Interactive Cinema: Problems and Solutions**. Editions Rodopi B.V., Amsterdam - New York.

SHORT, Emily. (2011) **Galatea Cheats and Walkthroughs**. [online] Disponível em <<http://emshort.home.mindspring.com/cheats.htm>> . Acesso em 10/02/2011.

**Short Stories at East of the Web - The Lady or the Tiger?** (2003) (online) Disponível em <<http://www.eastoftheweb.com/short-stories/UBooks/LadyTige.shtml>> Acesso em 10.03.2007.

SHYBA, Lori M.; PARKER, J.R. (2005) **Opening Doors to Interactive Play Spaces: fragmenting story structure into games**. ACM International Conference Proceeding Series, Vol. 123: proceedings of the second australasian conference on interactive entertainment. Sydney. Disponível em <<http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1109207>>. Acesso em 10.01.07.

SICART, Miguel. (2012) **Against Procedurality**. *Game Studies*. Vol. 11 Issue 3. (online) <[http://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap](http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap)>. Acesso em 02.01.2012.

SMULLYAN, Raymond. (2009) **The Lady or the Tiger?: and Other Logic Puzzles**. Dover Publications.

SOURIAU, Étienne. (1993) **As duzentas mil situações dramáticas**. São Paulo: Ática.

STOCKTON, Frank. (2012) **The Lady, or the Tiger?** *The Century* 25 (1): 83–86, 1882. (online) <<http://www.eastoftheweb.com/short-stories/UBooks/LadyTige.shtml>> Acesso em 21.01.2012.

SZULBORSKI, Dave. (2005) **This is Not a Game: A Guide to Alternate Reality Gaming**. New Fiction Publishing.

TAN, Ed S. (2013) **Emotion and the Structure of Narrative Film: Film As An Emotion Machine**. (Kindle Edition) Ed. Routledge.

TEIXEIRA, Luís Filipe. (2008) **Criticismo Ludológico: Simulação Ergódica (Jogabilidade) vs Ficção Narrativa**. Observatório (OBS\*) Journal, 2008, n. 4. 321-332.

THE TELEGRAPH (2010). **Video games bigger than film**. Disponível em <<http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/6852383/Video-games-bigger-than-film.html>> Acesso em 21.03.2010.

**THE SIMS 3 - Movies and More - Community**. (2010) Disponível em <<http://www.thesims3.com/moviesandmore/stories>>. Acesso em 05 dez. 2010.

THOMAS, Sue. (2006) **The End of Cyberspace and Other Surprises**. Convergence, Nov 2006; vol. 12: pp. 383 - 391.

THOMPSON, Kristin. **Storytelling in Film and Television**. Cambridge, Massachusetts, e Londres: Harvard University.

WANG, Zhijian; XU, Bin; ZHOU, Hai-Jun. (2014) **Social cycling and conditional responses in the Rock-Paper-Scissors game**. (online) Disponível em <<http://arxiv.org/abs/1404.5199>>. Acesso em 01.05.2014.

WILSON, Elizabeth A. (2010) **Affect and Artificial Intelligence**. [Kindle Edition] University of Washington Press.

WINDELS, Joel. (2011) **Scary Game Findings: A Study Of Horror Games And Their Players**. (online) Disponível em <[http://www.gamasutra.com/view/feature/134848/scary\\_game\\_findings\\_a\\_study\\_of\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/134848/scary_game_findings_a_study_of_.php)> Acesso em: 10.09.2011.

WOLF, Mark J. P; PERRON, Bernard. (2003) **The Video Game Theory Reader**. New York: Routledge.

**Worlds, Stories, and Games** (seminário). Disponível em <[http://game.itu.dk/index.php/Worlds,\\_Stories,\\_And\\_Games](http://game.itu.dk/index.php/Worlds,_Stories,_And_Games)> Acesso em 18.05.2011.

XAVIER, Ismail. (2005) **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 3. ed.rev.ampl. Rio de Janeiro : Paz e Terra.

YOUNGBLOOD, Gene. (1970) **Expanded Cinema**. New York: E.P. Dutton & Co. Inc.

YOUNGMARK, Matt. (2009) **Zombocalypse Now**. (Choseomatic Books) [Kindle Edition] Atherton Haight.

## REFERÊNCIAS MIDIÁTICAS

**AI vs. AI: Two chatbots talking to each other** (video). [online] Disponível em <<http://creativemachines.cornell.edu/AI-vs-AI>> Acesso em 20.10.2011.

**Alan Wake** (videogame, Xbox360). Remedy Entertainment/Microsoft Game Studios, 2010.

**Black and White** (videogame, PC). Lionhead Studios, 2001.

**Borderlands** (videogame, PC). Gearbox Software, 2010.

**Bossa Nova Filmes** (site). Disponível em <<http://www.bossanovafilmes.com.br>> Acesso em 30.05.10.

**Colossal Cave Adventure** (videogame, PC). (William Crowther/Don Woods, 1976-1997)

**Cookie Clicker** (web game). Julien Thiennot/Orteil, 2013.

**Cow Clicker** (social game). Ian Bogost, 2010.

**Cleverbot** (chatterbot) (online) Disponível em <<http://cleverbot.com/>>. Acesso em 20.10.2011.

**Dance Central** (videogame, Xbox360). Harmonix Music Systems, 2010.

**Donkey Kong** (videogame, arcade). Nintendo, 1981.

**The Elder Scrolls V: Skyrim** (videogame, multiplataforma). Bethesda Softworks, 2011.

**Epic Mickey** (videogame, Wii). Junction Point Studios, 2010.

**E.T. the Extraterrestrial** (videogame). Atari Inc., 1982.

**Fable III** (videogame, Xbox360). Lionhead Studios, 2010.

**Façade** (ficção interativa, PC). Procedural Arts, 2005.

**Fallout: New Vegas** (videogame, Xbox 360) (Obsidian Entertainment, 2010)

**Farmville** (social game). Zynga, 2009.

**Galatea**. (ficção interativa). Emily Short, 2000. [Online] Disponível em <<http://iplayif.com/?story=http://parchment.toolness.com/if-archive/games/zcode/Galatea.zblorb.js>> . Acesso em 10/02/2011.

**The Godfather - Blackhand Edition** (videogame, Wii) Electronic Arts, 2007.

**Grim Fandango** (graphic adventure). LucasArts, 1998.

**A Gruta** (filme-jogo). Filipe Gontijo, 2008.

**HBO Imagine** (filme-website). Biscuit Filmworks, 2009.

**Janela Indiscreta** (filme). Alfred Hitchcock, 1954.

**Just Dance 3** (videogame, Xbox360). Ubisoft, 2011.

**Kinoautomat** (filme pseudointerativo). Radúz Činčera, 1967.

**The Legend of Zelda** (action RPG). Nintendo, 1986.

**Limmy's Show - Adventure Call** (programa de TV). BBC Two Scotland, 2010.

**Maniac Mansion** (graphic adventure). Lucasfilm Games, 1987.

**Mario Bros** (videogame). Nintendo, 1983.

**Mario Kart Wii** (videogame, Wii). Nintendo, 2008.

**The Marriage** (videogame, PC). Rob Humble, 2007. Disponível em <<http://www.rodvik.com/rodgames/marriage.html>> Acesso em 15.01.2010.

**Michael Jackson: The Experience** (videogame, Xbox360). Ubisoft, 2010.

**Minecraft** (videogame, PC). Mojang, 2011.

**Myst** (videogame). Cyan, 1993.

**One Single Life** (aplicativo, iPhone). flashTone Games, 2011.

**Oz Yourself - Hitler** (vídeo dinâmico). Disponível em <[http://www.youtube.com/watch?v=zEwkoRa8\\_Eg](http://www.youtube.com/watch?v=zEwkoRa8_Eg)> Acesso em 21.06.10.

**Pac-Man** (videogame, arcade). Namco, 1980.

**Pong** (videogame, arcade). Atari Inc, 1972.

**Tapa na Cara** (vídeo dinâmico). Disponível em <<http://zezedicamargoeluciano.uol.com.br/clipe/>> Acesso em 01.07.10.

**Silent Hill** (videogame, Wii). Konami Digital Entertainment, 2009.

**Sim City 2000** (videogame, PC). Maxis, 1993.

**Spore** (videogame, PC). Maxis, 2008.



**Super Mario Bros** (videogame). Nintendo, 1985.

**The Hero** (vídeo dinâmico). Disponível em <<http://en.tackfilm.se>> Acesso em 21.06.10.

**The Sims 3** (videogame, PC/Mac). Maxis, 2009.

**The Sims Social** (social game). EA Games, 2011.

**Tomb Raider** (videogame). Eidos Interactive, 1996.

**Storytron** (website, software). Chris Crawford, 2009. Disponível em <<http://www.storytron.com>> Acesso em 07.08.2010.

**UTweet (vídeo dinâmico)**. <http://www.uniqlo.com/utweet/> Acesso em 20.04.2010.

**Zork**. (videogame) Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels, Dave Lebling, 1977-1979.

**WarioWare: Smooth Moves** (videogame, Wii). Nintendo, 2006.

**We Tell Stories** (alternate reality game). Six to Start/Penguin, 2008.

## ANEXO - TEXTOS ORIGINAIS EM LÍNGUA ESTRANGEIRA

### CAPÍTULO 1

**Página 21** - AARSETH, 2010a:

" The proof will be in the pudding, predicts Chris Crawford: Let's not dismiss 'interactive storytelling' yet. 'Give us some time, we can do it.' While I have for years admired and respected Crawford's devotion and persistence, here I can only give him arguments, not time. If we count Crowther and Woods' Adventure (1976) as the first attempt, then we have had 25 years already. In another 25, who knows what we will have?"

**Página 25** - CAMERON, 2010:

"I will argue that there is a central contradiction within the idea of interactive narrative - that narrative form is fundamentally linear and non-interactive. The interactive story implies a form which is not that of narrative, within which the position and authority of the narrator is dispersed among the readers, in which spectatorship and temporality are displaced, and in which the idea of cinema, or of literature, merges with that of the game, or of sport."

**Página 25-26** - CRAWFORD, 2004, loc. 1088:

"Plot creation is an enormously difficult task, demanding talent and creative energy. Permitting the grubby-fingered audience to interact with the carefully crafted plot will surely ruin its delicate balance. Knowing how difficult it is to get a plot to work well, writers insist that any audience intrusion into the process yields only garbage. If interactivity requires the audience to involve itself in the direction of the plot, clearly interactivity and plot are incompatible."

**Página 27** - ESKELINEN, 2001:

"Instead of studying the actual game Murray tries to interpret its supposed content, or better yet, project her favourite content on it; consequently we don't learn anything of the features that make Tetris a game. The explanation for this interpretative violence seems to be equally horrid: the determination to find or forge a story at any cost, as games can't be games because if they were, they apparently couldn't be studied at all."

**Página 30** - CULLER, 1997, loc. 1289

"Plot or story is the material that is presented, ordered from a certain point of view by discourse (different versions of 'the same story'). But plot itself is already a shaping of events. A plot can make a wedding the happy ending of a story or the beginning of a story - or can make it a turn in the middle. What readers actually encounter, though, is the discourse of a text: the plot is something readers *infer* from the text, and the idea of elementary events out of which this plot was formed is also an inference or construction of the reader. If we talk about events that have been shaped into a plot, it is to highlight the meaningfulness of the plot."

**Página 31** - CULLER, 1997, loc. 1272:

"What are the elemental requirements of a story? Aristotle says that plot is the most basic feature of narrative, that good stories must have a beginning, middle, and end, and that they give pleasure because of the rhythm of their ordering. But what creates the impression that a particular series of events has this shape? Theorists have proposed various accounts. Essentially, though, a plot requires a transformation. There must be an initial situation, a change involving some sort of reversal, and a solution that marks the change as significant."

**Página 33** - CHATMAN, 1993, p. 29-30:

"Thus there is a special sense in which narratives may be said to select. In nonnarrative paintings, selection means the separation of one portion from the rest of the universe. A painter or photographer will frame *this* much imitated nature, and the rest is left beyond the frame. Within that frame the number of details explicitly presented is a stylistic, rather than a general structural question. A Dutch still life painter may include an exact reproduction of minutiae in the set-up before him, down to the smallest dewdrop on a peach, while an Impressionist may dash off a distant pedestrian with a single brush stroke. But a narrative, as the product of a fixed number of statements, can never be totally 'complete,' in the way that a photographic reproduction is, since the number of plausible intermediate actions or properties is virtually infinite. (...) a visual narrative, a comic strip or movie, can move from close to long shot and return with no effort. And there is a virtually infinite continuum of imaginable details between the incidents, which will not ordinarily be expressed, but which *could* be. The author selects those events he feels are sufficient to elicit the necessary sense of continuum."

**Página 38** - LIPPMAN, apud ROCKWELL, BRADLEY e MONGER, 1999, p. 18:

"(...) mutual and simultaneous activity on the part of both participants, usually working toward some goal, but not necessarily."

**Página 39** - CRAWFORD, 2004, loc. 1125:

"(...) that interactive storytelling in a whole 'nuther ball game, a horse of a different color, a rare bird, a queer duck. You cannot apply tried and true expertise (from games or from stories) to this unprecedented medium. You're navigating through uncharted waters, and the rules of thumb that work so well in familiar waters simply don't work here."

**Página 39** - CRAWFORD, 2004, loc. 697:

"A cyclic process between two or more active agents in which each agent alternately listens, thinks, and speaks."

**Página 40** - CRAWFORD, 2004, loc. 729:

" 'Interaction' requires that the 'action' be 'inter' (between or among) the agents. If the action all goes in one direction, it's not 'inter'; it's 're' ."

**Página 40** - CRAWFORD, 2004, loc. 2355:

"People have been trying and failing to build interactive storytelling software since the 1980s. They keep repeating the same mistakes: branching trees, fold-back schemes, constipated stories, kill-'em-if-they-stray, and storified games. There are so many more interesting ways to fail with interactive storytelling; try to avoid these boring ways to fail."

**Página 41** - CRAWFORD, 2004, loc. 699:

"A computer doesn't listen in the strict sense of the term, but it does listen to its mouse and keyboard, metaphorically speaking. It may not speak, but it does something operationally similar when it displays output on its screen. And, of course, a computer never thinks in the true sense of the word, but it does process data, or calculate."

**Página 42** - KELSO, WEYHRAUCH, BATES, 1993:

"We shall use the phrase 'interactive drama' to mean the presentation by computers of rich, highly interactive worlds, inhabited by dynamic and complex characters, and shaped by aesthetically pleasing stories. (...) 'Highly interactive' is an important phrase of our description. The word 'interactive' distinguishes our work from conventional media, while 'highly interactive' indicates the interactor is choosing what to do, say, and think at all times, in contrast to other interactive media such as

hypertext, where the interactor is given only a small number of fixed choices. If our example had been a conventional story, the author alone would decide exactly what happens to the protagonist. In interactive drama, the interactor is the protagonist and determines the action."

**Página 46** - KELSO, WEYHRAUCH, BATES, 1993:

"After a firm and sustained insistence that the interactor remain seated, the Punk changed his mind almost instantly. The sudden change with no apparent plausible cause led the observers to complain strongly that this turn of events was unrealistic. In the discussion after the experiment, however, the interactor reported finding this exchange completely plausible, and no cause for breaking the suspension of disbelief. This suggests that radical changes in character's behavior caused by a drama manager may be accepted by interactors.

We hypothesize that the reason for this acceptance may be the strong sense of immersion that the experiments produced in interactors. The passive observers had time and inclination to analyze the story, and found lacking in comparison with good quality traditional drama."

**Página 47** - KELSO, WEYHRAUCH, BATES, 1993:

"The interactor is a free-willed and independent agent in the story, and the drama manager must consider how to build stories around uncertainty about the interactor's actions. In our current investigations, we view the drama manager and the interactor as engaged in a kind of two-player game, in which the drama manager is acting to maximize its chances of providing a dramatic experience for the inter-actor."

## **CAPÍTULO 2**

**Página 52** - SALEN, ZIMMERMAN, 2003, loc. 891:

"Play implies interactivity: to play with a game, a toy, a person, an idea, is to interact with it. More specifically, playing a game means making choices within a game system designed to support actions and outcomes in meaningful ways. Every action results in a change affecting the overall system. This process of action and outcome comes about because players interact with the designed system of the game. Interaction takes place across all levels, from the formal interaction of the game's

objects and pieces, to the social interaction of players, to the cultural interaction of the game with contexts beyond its space of play."

**Página 54** - CAMERON, 2010:

"(...) interactivity means the ability to intervene in a meaningful way within the representation itself, not to read it differently. Thus interactivity in music would mean the ability to change the sound, interactivity in painting to change colours, or make marks, interactivity in film the the ability to change the way the movie comes out and so on."

**Página 56** - CRAWFORD, 2004, loc. 1011:

"Here's a definition for videogames as they are actually played: a form of interactive entertainment involving simple and/or violent themes, relying on cosmetic factors, in which players must exercise precise hand-eye coordination, puzzle solutions, and resource management skills."

**Página 56** - CRAWFORD, 2004, loc. 1003:

"a goal-oriented form of interactive entertainment in which one or more active opponents attempt to hinder the player's attainment of his goal."

**Página 58** - AARSETH, 1997, p.1:

"The performance of their reader takes place all in his head, while the user of cybertext also performs in an extranoematic sens. During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of 'reading' do not account for. This phenomenon I call *ergodic*, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning 'work' and 'path'.

**Página 58** - AARSETH, 1997, p. 4:

"The study of cybertexts reveals the misprision of the spacio-dynamic metaphors of narrative theory, because ergodic literature incarnates these models in a way that linear text narratives do not. (...)The cybertext reader *is* a player, a gambler; the cybertext *is* a game-world or world-game; *is is* possible to explore, get lost, and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machinery."

**Página 60** - HUIZINGA, 1971, loc. 287:

"Summing up the formal characteristics of play we might call it a free activity standing quite consciously outside 'ordinary' life as being 'not serious', but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity connected with no material

interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner. It promotes the formation of social groupings which tend to surround themselves with secrecy and to stress their difference from the common world by disguise or other means."

**Página 64** - JUUL, 2005, loc. 1511:

"While his conclusion is incorrect, Caillois does point to an interesting similarity between rules and fiction in that both contain an element of separation from the rest of the world. Rules separate the game from the rest of the world by carving out an area where the rules apply; fiction projects a world different from the real world. The space of a game is *part of* the world in which it is played, but the space of a fiction is *outside* the world from which it is created."

**Página 65** - SALEN, ZIMMERMAN, 2003, loc. 4091:

"A game's goal defines its endpoint; once it is reached, the game is over. In this sense, a game's goal is the death of play, the mark of the end, foretelling the moment the magic circle will disappear. There is a curious poetic quality to the struggle of game players as they make their way through the system of a game, playing to no end but the one provided by the game itself, even as their joyful pursuit of that end means the death of their pleasure. Until, of course, the next game begins."

**Página 67** - JUUL, 2005, loc. 400:

"A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable."

**Página 68-69** - JUUL, 2005, loc. 614:

"Emergence games are the historically dominant game form. Progression games are a historically new game form where the game designer explicitly determines the possible ways in which the game can progress. Rules in games of emergence present a paradox contained in the sentence *easy to learn but difficult to master*. This is a common description of the type of game with nominally simple rules where it nevertheless requires immense amounts of effort to gain proficiency in playing the game. The apparent paradox here is that the simplicity of the rules of a game may lead to very complex gameplay."

**Página 70** - BOGOST, 2006, loc. 113:

"Unit operations are modes of meaning-making that privilege discrete, disconnected actions over deterministic, progressive systems. It is a term loosely amalgamated from several fields, including software technology, physics, and cybernetics, but it could be equally well at home in the world of literary theory. I contend that unit operations represent a shift away from *system operations*, although neither strategy is permanently detached from the other."

**Página 72** - BOGOST, 2006, loc. 1432:

"Derrida points out that the only way to preserve work in an archive is to expose that work to its possible destruction (...) Choosing what to include and what to exclude is not an impartial process. Working through simulation fever means learning how to express what simulations choose to embed and to exclude."

**Página 72** - SICART, 2012:

"Proceduralism is interested in the ways arguments are embedded in the rules of a game, and how the rules are expressed, communicated to, and understood by a player. Via their simulation rules, games present embedded values, and it is the players' appropriation and understanding of that model that make a game have meaning (...) Proceduralists claim that players, by reconstructing the meaning embedded in the rules, are persuaded by virtue of the games' procedural nature."

**Página 73** - SICART, 2012:

"In essence, procedural rhetoric argues that it is in the formal properties of the rules where the meaning of a game can be found. And what players do is actively complete the meaning suggested and guided by the rules. For proceduralists, which are after all a class of formalists, the game is the rules, both in terms of its ontological definition (the what in what is a game), and in its function as an object that creates meaning in the contexts in which specific users use it."

**Página 73** - SICART, 2012:

"This understanding of play contradicts the designer-dominant perspective of the proceduralists, all too focused on rules and systems and their meaning. Play, for being productive, should be a free, flexible, and negotiated activity, framed by rules but not determined by them. The meaning of a game, its essence, is not determined by the rules, but by the way players engage with those rules, by the way players play. The meaning of games, then [sic], is played, not procedurally generated."



**Página 74** - SICART, 2012:

"Many players enjoy progressing in games towards goals and enjoy achievements and other instrumental play systems. These sophisticated tools for player engagement foster the player's need for orientation in play, for the very existence of the game as a framework for the experience. However, play is much more messy than just playing for goals and achievements. External rewards only operate on the domain of instrumental play, but leave aside play as negotiation, play as appropriation, and play as expression. In the proceduralist realm, players do not express themselves by play: they express the designers by means of their actions guided by the rules."

**Página 76** - AARSETH, 1997, p. 3:

"(...) when you read from a cybertext, you are constantly reminded of inaccessible strategies and paths not taken, voices not heard. Each decision will make some parts of the text more, and others less, accessible, and you may never know the exact results of your choices; that is, exactly what you missed. This is very different from the ambiguities of a linear text. And inaccessibility, it must be noted, does not imply ambiguity but, rather, an absence of possibility - an aporia."

**Página 76-77** - AARSETH, 1997, p.4:

"A reader, however strongly engaged in the unfolding of a narrative, is powerless. (...) He cannot have the player's pleasure of influence: 'Let's see what happens when I do *this*.' The reader's pleasure is the pleasure of the voyeur. Safe, but impotent.

The cybertext reader, on the other hand, is not safe, and therefore, it can be argued, she is not a reader. The cybertext puts its would-be reader at risk: the risk of rejection. The effort and energy demanded by the cybertext of its reader raise the stakes of interpretation to those of intervention. Trying to know a cybertext is an investment of personal improvisation that can result in either intimacy or failure. The tensions at work in a cybertext, while not incompatible with those of narrative desire, are also something more: a struggle not merely for interpretative insight but also for narrative control: 'I want this text to tell *my* story; the story that *could not be* without me.' In some cases this is literally true. In other cases, perhaps most, the sense of individual outcome is illusory, but nevertheless the aspect of coercion and manipulation is real."

**Página 78** - SALEN, ZIMMERMAN, 2003, loc. 5525:

"Games are systems of meaning. It is within their artificial boundaries that rewards and punishments are interpreted as positive or negative and gain force to shape player behavior. Operant conditioning reminds game designers to pay attention to the way a game encourages or discourages certain behaviors. In creating rewards and punishments, game designers shape the actions players are likely to take in the future. (...) Operant conditioning not only affects the kinds of choices players make during the course of a game, but also their general motivation to continue playing. More than just shaping good and bad behaviors, rewards and punishments shape a player's sense of pleasure and overall play experience."

**Página 78** - SALEN, ZIMMERMAN, 2003, loc. 5326:

"(...) a feeling of being in control of our actions, masters of our own fate."

**Página 79** - SALEN, ZIMMERMAN, 2003, loc. 5350:

"In flow, the participant's sense of self becomes subservient to the greater whole of the experience. 'When a person invests all her psychic energy into an interaction... she in effect becomes part of a system of action greater than what the individual self had been before. This system takes its form from the rules of the activity; its energy comes from the person's attention.' The fact that Csikszentmihalyi emphasizes the systemic quality of a participant's connection with the flow activity is reminiscent of the system-based nature of games. When we consider a game as an experiential system, the player is a component of that system - a formulation echoed by Csikszentmihalyi."

**Página 86** - CULLER, 1997, loc. 1428:

"Performative utterances do not describe but perform the action they designate. It is in pronouncing the words that I promise, order, or marry. A simple test for the performative is the possibility of adding 'hereby' in English before the verb, where *hereby* means 'by uttering these words': 'I hereby promise'; 'We hereby declare our independence'; 'I hereby order you...'; but not 'I hereby walk to town'. I can't perform the act of walking by pronouncing certain words."

**Página 87** - CULLER, 1997, loc. 1441:

"The sentence 'The cat is on the mat,' your basic constative utterance, can be seen as the elliptical version of 'I hereby affirm that the cat is on the mat,' a performative utterance that accomplishes the act of affirming to which it refers. Constative

utterances also perform actions - actions of stating, affirming, describing, and so on. They are, it turns out, a type of performative."

**Página 88** - MADIGAN, 2012:

"In other words if something is knowable, like whether or not a stock went up yesterday, but not known to us at the moment, we automatically shy away from that bet. It's habit and a bias. Just not knowing something that we feel we could know triggers feelings of lowered competence, which our brains use as a mental shortcut for identifying bad risks. In another experiment<sup>2</sup> half the subjects bet on the outcome of a simple die roll before it was cast, and half bet on the outcome after it was cast (but before they could see it). Those who were making bets prior to the roll were more confident of their predictions than those who were betting on an unknown roll that had already taken place. They were also more willing to bet money on the outcome. (...) As Heath and Tversky say, "In prediction, only the future can prove you wrong; in postdiction, you could be wrong right now."

### **CAPÍTULO 3**

**Página 101** - "The Lady and the Tiger" (They Might Be Giants - Idlewild Recordings, 2011):

"The lady said to the tiger as they stood behind some doors / I'm sick of this job, I don't know what we're waiting here for [sic] / I'm turning off life support, I'm putting an end to this joke / The tiger thought about this, and then the tiger spoke."

**Página 105** - CAMERON, 2010:

"Like any other form of representation, interactivity is an illusion. It puts itself in the place of something that isn't there. What then might be the absent referent of interactivity? According to both neo-liberals and techno-utopians interactivity promises the spectator freedom and choice. It is precisely the absence of such freedom and choice that interactivity would appear to conceal."

**Página 105** - KOSTER, 2012:

"So the initial problem is actually a decently substantial one — how do you get to a good ending, given that you have no picture whatsoever of the graph as a whole or even of what lies "behind the choice of doors"? Every page flip is a Lady or the Tiger sort of scenario."

**Página 106** - FITZGERALD, 2011:

"The Moving Finger writes; and, having writ, / Moves on: nor all thy Piety nor Wit / Shall lure it back to cancel half a Line, / Nor all thy Tears wash out a Word of it."

**Página 106** - ROLLINGS e MORRIS, 2003, p. 61:

"To be worthwhile, gameplay choices must be non-trivial. Each strategy that the player considers using must have an upside and a downside. If there is only an upside, the AI should take care of it automatically. If there's only a downside, no one will ever use that strategy so why bother including it in the game?"

**Página 107** - CRAWFORD, 2004, loc 1169:

"Suppose, for example, that the villain gets the drop on the protagonist and cries 'Drop your gun!' The protagonist can choose between dropping his gun or offering some kind of resistance. If the protagonist chooses to drop his gun, you don't need to follow that decision with verbs for the villain to command 'Turn around and march to the dungeon!' and the protagonist to decide whether to comply. Having made the decision to surrender to the villain, these subsequent events are essentially moot. The storyworld need merely announce something like 'The villain marches you to the dungeon, where he has imprisoned his other captives. You see this and that. Then the villain says some villainous words, and you decide to choose [Door A], [Door B], or [Door C]."

**Página 108** - KOSTER, 2012:

"What ends up influencing your choices is the feedback. Your first feedback comes from choosing to play at all: the first pages. This is exactly the same as giving you the starting layout of the pieces on a chessboard. From then on, each time you make a choice, narrative is used as the feedback mechanism to tell you whether a given choice makes sense or not in terms of leading you to your ultimate goal."

**Página 108** - KOSTER, 2012:

"A bad example of these books would give you positive feedback all the way until it dumped you into a lava pit or other horrible doom. A good example would ensure that there was a rising action and feedback arc for each of the possible paths, leading to both a learning experience and a good story."

**Página 109** - KOSTER, 2012:

"In a game grammar model, you always have a black box model, and you select something to input into the system. The system is going to give you feedback as to what effect resulted from your action. The game is in figuring out what the rules are

for the black box. Not in a rigorous way, mind you — you tend to arrive instead at a mental model that gives you a heuristic as to how to approach the black box. Your learning is generally more intuitive — or even motor memory. It tends to function less at the logical level and more at the gestalt level (cf fluid versus crystallized intelligence)."

**Página 116** - Amazon.com (*Zombocalypse Now*):

"You're a stuffed bunny and it's the end of the world.

Between you and safety are forty or fifty -zombies gorging -themselves on the flesh of the living. If you disguise yourself as one of them and try to sneak past the feeding frenzy, turn to page 183. If you grab a tire iron, flip out and get medieval on their undead asses, turn to page 11.

*Zombocalypse Now* is a comedy/horror -reimagining of the choose-your-own-ending books you grew up with. You'll be confronted with undead hordes, -internet -dating, improper police procedure, and the very real -danger that you'll lose your grip on reality and wind up stark raving mad.

With 112 possible endings (at least 7 in which you don't die) the zombie apocalypse has never been this much fun."

**Página 121** - CULLER, 2004, loc. 1304:

"Confronted with a text (a term that includes films and other representations), the reader makes sense of it by identifying the story and then seeing the text as one particular presentation of that story; by identifying 'what happens', we are able to think of the rest of the verbal material as the way of portraying what takes place. Then we can ask what type of presentation has been chosen and what difference that makes. There are many variables, and they are crucial to narratives' effects."

**Página 122** - ROLLINGS; MORRIS, 2003, p. 81:

" You can interact with a game or narrative in many different ways. Even so, computer game designers have pretty much restricted themselves to interaction with the facts. Their concern is whether I open the first door and get the lady or the second door and get the tiger."

**Página 148** - AARSETH, 1997, p. 105:

"The fourth layer of the model, the user, is of course external to the design of the cybertext but not to its strategy. In the early adventure games, this strategy assumed an ideal reader, who would solve all the riddles of the text and thereby extricate the one definitive, intended plotline. Eventually, this strategy changed, and now the

reader's role is becoming less ideal (both in a structural and a moral sense), and freer. The multiuser, programable cybertext instigates a more worldly, corruptible reader; a Faust, compared to the Sherlock Holmes of the early adventure games."

**Página 149** - AARSETH, 1997, p. 106:

"In most adventure game situations, the reader's activity is very predictable. Certainly it is fair to say that it is being produced or directed by the text, within the limited freedom of the available commands."

**Página 149** - AARSETH, 2010a:

"It is not my business to argue with time. But I will argue that we already have a kind of "interactive storytelling" that is attractive and fulfilling. Crawford's best example is oral bedtime stories, mine is Dungeons and Dragons -style gaming, where human Dungeon Masters lead their players through a fantasy landscape."

**Página 154** - BOGOST, 2006, loc. 1227:

"A cellular automaton is a simple program (an automaton) isolated into small units (cells). These units interact with one another, exposing what scientists - computer scientists especially - have hoped to exploit as a viable model for artificial life."

**Página 155** - KERMODE apud CULLER, 1997, loc. 1260:

"(...) an organization that humanizes time by giving it form."

**Página 155** - AARSETH, 2010b:

"Simulation is the hermeneutic Other of narratives; the alternative mode of discourse, bottom up and emergent where stories are top-down and preplanned. In simulations, knowledge and experience is created by the player's actions and strategies, rather than recreated by a writer or moviemaker."

**Página 158** - CAMERON, 2010:

"VR to date has barely been able to dress the set, let alone cry 'action', or murmur 'once upon a time'."

**Página 161** - CRAWFORD, 2010a:

"Just as a flight simulator must be true to the laws of physics, so too must an entertainment product be true to the laws of drama. For example, most games use spatial algorithms that correspond to geometric laws but violate dramatic laws. Characters cannot travel from point A to point B without traversing all the terrain between those two points, no matter how boring that terrain might be. In drama, a character who must travel between two points simply disappears from one location

(stage) and reappears at the other. This conforms to dramatic standards, but completely defies all conventions of what we normally think of as simulation."

**Página 162** - FRASCA, 2010b:

"While I understand that the family album option may be compelling to many players; what I would like to see in future versions is a feature that would not only allow to create narrations, but also simulations. In other words, instead of crafting a pre-chewed narrative, I would love to be able to use my Sims to create a small game or simulation that could be played - not viewed- by my fellow players. Instead of simply telling the story of an abusive husband, it would be great if I could define the rules that govern my idea of what an abusive husband is. I would then let him free within a constrained environment so players could experiment with it. Instead of delivering a concrete husband, I would create a potentially violent husband. My view of this situation would not be conveyed through a series of descriptions and events, but through the set of rules that I selected to govern my virtual abuser. Actually, it would be great if other players, who disagreed with my concept of "abusive husband", could modify my code and post their own versions."

**Página 162** - AARSETH, 2010b:

"The aim of The Sims is to control and shape the interactions and daily life of your characters, not take human form yourself. Nevertheless, games like The Sims are sometimes (not often) used as storytelling machines, when particularly memorable moments in the game are retold by the player/god. But this is not translation from game to story, this is simply good old after-the-fact narration, like the football column in the Monday sports section, the lab experiment report, or the slide show of one's Caribbean vacation. Something interesting happened, and we want to tell others about it. Ontologically, the capacity for generating memorable moments is something games have in common with real life, as well as with stories. A story-generating system does not have to be a story itself. In fact, while life and games are primary, real-time phenomena, consisting of real or virtual events, stories are secondary phenomena, a revision of the primary event, or a revision of a revision, etc."

**Página 163** - CAMERON, 2010b:

"A story is an account of something beyond itself. The referent of a story is an event which has already taken place. A simulation or interactive story on the other hand is the event in waiting; it refers to a principle, a set of rules, an algorithm, a stasis outside of time which can simulate events in time. The referent, the thing other than

itself to which the simulation refers, is the condition for events, not the events themselves. Closure - the cutting out and sequencing of events from the mass of possibilities - is effected by the spectator, albeit within a framework of conditions designed by the author."

**Página 166** - LIMMY'S..., 2010:

"You reached the end of the corridor. There is a gate to the east. In front of the gate there is... a troll. Get troll. You cannot get the troll. Put troll in bag. You cannot put the troll in the bag. What is a troll? A troll is a creature. Remember, you have the spear. Get creature. Game Over. The troll does not allow you to get the creature and clubs you to death."

**Página 168** - JUUL, 2005, loc. 594:

"Game rules are paradoxical: Rules and enjoyment may sound like quite different things, but rules are the most consistent source of player enjoyment in games. We may associate rules with being barred from doing something we really want, but in games, we voluntarily submit to rules. Game rules are designed to be easy to learn, to work without requiring any ingenuity from the players, but they also provide challenges that *require* ingenuity to overcome."

**Página 169** - SALEN, ZIMMERNAN, 2003, loc. 2147:

"The first characteristic of rules, that they *limit player action*, is extremely useful. Rules serve to restrict and stylize players' actions. It makes sense that the rules of a digital game are those aspects directly related to shaping player behavior. How does the player of a digital game take action? How does the game respond when a player makes a choice? What kind of context does the game provide for the player to make decisions? The elements of the game code that address these concerns help construct the rules of a digital game - the rules constitute the structural system that allows choice-making to occur."

**Página 170** - JUUL, 2005, loc. 435:

"It is a part of the rules of most games (except in games of pure chance) that the players' actions can influence the state of the game and the game's outcome. The investment of player effort *tends* to lead to an attachment of the player to the outcome, since the investment of energy into the game makes the player (partly) responsible for the outcome."



**Página 173** - DRZAIC, 2007, p.12-13:

"First of all, as a player experiments with gameplay they are effectively testing the boundaries of a game to see what is allowed and what is not. Secrets are often found by probing a space and, in a sense, poking at everything. Thus, players who experiment with the rules and the play of a game are likely to find and be aware of secrets hidden in a gamespace. In the adventure game *Logical Journey of the Zoombinis*, for instance, those who click all over a game screen will find hidden animations, those who drop their avatars off a cliff find the avatars fall and bounce back to no ill effect, and those who experiment with what is allowable in the game itself will find tricks that make a given puzzle harder or easier."

**Página 174** - SALEN, ZIMMERMAN, 2003, loc. 5688:

"The core of meaningful play lies in the relationship between action and outcome. As a player uses core mechanics to take action, outcomes accumulate. These outcomes take many forms: sensory feedback, strategic achievement, emotional gratification, social relationships, and so on. As a player advances through a game, it is crucial that the game provide meaningful play at every moment. For example, as a player achieves a short-term goal, the movement toward, through, and beyond that goal should be clear. The game must communicate where the goal is, how it might be achieved, whether the player is making progress toward it, exactly when it was reached and completed, and its impact on future play. There is room in this experience for uncertainty and ambiguity, but a certain kind of clarity must underlie every action in a game. Even in the inexact, messy realms of pleasure and desire, every game choice must be discernible and integrated."

**Página 174** - SALEN, ZIMMERMAN, 2003, loc. 5527:

"Although punishments are important, on balance a play experience needs to be pleasurable. Otherwise, nobody is having any fun."

**Página 175** - COVER, 2010, p. 36:

"Characters in gamebooks and text-based adventure games are merely rewarded in terms of uncovering the story, not by advancing their characters. Because the reader expects to navigate a satisfactory outcome to the story, this hardly seems to be a reward at all."

**Página 180** - FLUSSER, 2000, p. 8:

"Functionaries control a game over which they have no competence. The world of Kafka, in fact."

**Página 184** - FLUSSER, 2000, p. 27:

"Chess-players too pursue new possibilities in the program of chess, new moves. Just as they play with chess-pieces, photographers play with the camera. The camera is not a tool but a plaything, and a photographer is not a worker but a player: not *Homo faber* but *Homo ludens*. Yet photographers do not play with their plaything but against it. They creep into the camera in order to bring to light the tricks concealed within. Unlike manual workers surrounded by their machines, photographers are inside their apparatus and bound up with it. This is a new kind of function in which human beings are neither the constant nor the variable but in which human beings and apparatus merge into a unity. It is therefore appropriate to call photographers functionaries."

**Página 184** - FLUSSER, 2000, p. 30:

"Power has moved from the owner of objects to the programmer and the operator. The game of using symbols has become a power game - a hierarchical power game. Photographers have power over those who look at their photographs, they program their actions; and the camera has power over the photographers, it programs their acts."

**Página 186** - IGN, 2011:

"For instance, just about every person you meet (unless that person is a child) can be killed. Really -- you can just pull out your character's favorite weapon and do in just about anyone you meet. But wait... what happens if you do that? The great thing about *Fallout: New Vegas* is that every choice you make, whether big or small, obvious or subtle, has lasting repercussions. And this isn't only in terms of obvious choices, such as people wanting to kill you for killing one of their friends right in front of you, or stealing something that belongs to them while they're looking at you. Choices you make will also affect your standing with the game's various factions, and your karma (which is an important meter in the game) will also be affected."

**Página 193** - SALEN, ZIMMERMAN, 2003, loc. 1506:

"As a closed circle, the space it circumscribes is enclosed and separate from the real world. As a marker of time, the magic circle is like a clock: it simultaneously represents a path with a beginning and end, but one without beginning and end. The magic circle inscribes a space that is repeatable, a space both limited and limitless. In short, a finite space with infinite possibility."

**Página 194** - SALEN; ZIMMERMAN, 2003, p. 1584:

"The magic circle can define a powerful space, investing its authority in the actions of players and creating new and complex meanings that are only possible in the space of play. But it is also remarkably fragile as well, requiring constant maintenance to keep it intact."

**Página 194** - MONTOLA, 2005, p.1:

"Pervasive games consciously exploit the ambiguity of expanding beyond the basic boundaries of the contractual magic circle. This often leads to the point where the game interface is completely ambiguous: Any action could be a game action, and any sensory observation by any participant could be seen as part of the game."

**Página 195** - MONTOLA; STENROS; WAERN, 2009, p. 19:

"When the three expansions of pervasive games are taken to the extreme, the magic circle starts to lose its meaning as a contractual boundary between ludic and ordinary. Extreme temporal expansion leads to ordinary life becoming a pervasive game. The same happens with space if the ordinary world is seen primarily as a game world: There cannot be a game world without the ordinary world. And, finally, a game where everyone is only an unaware participant is no longer a game."

**Página 195** - MONTOLA, STENROS, WAERN, 2009, p. 38:

"Alternate reality games also feature sophisticated puzzle-based gameplay, basically giving the players extremely difficult tasks to complete. The first step is usually to take a look at something equipped with ludic glasses, to realize that it is a puzzle, and only then start solving the problem. This recognition of a task is often the most difficult part of the problem solving."

**Página 196** - LANIER, 2006:

"The beauty of the Internet is that it connects people. The value is in the other people. If we start to believe the Internet itself is an entity that has something to say, we're devaluing those people and making ourselves into idiots."

**Página 197** - JOHNSON, 2006:

"A swarm of connected human minds is a fantastic resource for tracking down software bugs or discovering obscure gems on the Web. But if you want to come up with a good idea, or a sophisticated argument, or a work of art, you're still better off going solo."

**Página 197** - LANIER, 2006:

"If the code that ran the Wikipedia user interface were as open as the contents of the entries, it would churn itself into impenetrable muck almost immediately. The collective is good at solving problems which demand results that can be evaluated by uncontroversial performance parameters, but bad when taste and judgment matter."

**Página 199** - LANIER, 2006:

"Collectives can be just as stupid as any individual, and in important cases, stupider. The interesting question is whether it's possible to map out where the one is smarter than the many."

**Página 203** - LANIER, 2006:

"What is crucial to notice about modernity is that structure and constraints were part of what sped up the process of technological development, not just pure openness and concessions to the collective."

**Página 203** - JENKINS, 2010:

"(...) sometimes, if you get the conditions right, a walled garden can turn into a rain forest."

**Página 205** - PAL, RANGASWAMY, 2003:

"While Henry Ford put the automobile in the reach of the common man, his idea of personalization was any color you want as long as it is black. New technologies for personalization offer the possibility of serving mass markets while efficiently catering to individuals one at a time."

**Página 207** - EVANS, 2010:

"Mass consumerism in a recognisably modern form originated in America around the turn of the nineteenth and twentieth Centuries. Mass consumerism can be seen as the combination of high volume, low cost manufacture, a relatively affluent (industrialised) workforce and mass marketing."

**Página 208** - PAL, RANGASWAMY, 2003, loc. 54:

"While this system has evolved to deliver many varieties of products (for example, over 150 models of cars and over 100 varieties of detergents), it is not really designed to satisfy the needs of any individual fully, because there is a fundamental asymmetry between production and consumption: production efficiency is maximized through economies of scale, i.e., producing large quantities of single items; on the other hand, consumption value is maximized by catering to individual needs, one customer at a time."

**Página 208** - PAL, RANGASWAMY, 2003, loc. 1132:

"When customers choose between businesses that sell equivalent products, they opt for the one that offers the better experience - again, both intellectually and emotionally. Sometimes, people choose the experience even when the product is (arguably) inferior. The emotional elements are more important than the analytical ones."

**Página 210** - PAL, RANGASWAMY, 2003, loc. 1199:

"Why is the Amazon experience powerful? For rational reasons? Partially. The reviews and recommendations are helpful. But it's more than that. Customers *like* participating in the process. They like seeing their names on reviews, and the regulars like being part of an online virtual community of people with similar tastes and interests. Amazon's customers aren't simply pleased with the products they buy or the convenience of online shopping and delivery. They like the experience of shopping on Amazon. Shopping on Amazon is appealing to both reason and emotion. The experience is complete and rewarding, and it's personalized for each individual."

**Página 212** - GREEN, GARST, BROCK, 2004, p. 167:

"First, transportation may aid in suspension of disbelief and reduction of counterarguing about the issues raised in the story. (...) This reduction of counterarguing may also allow product-related information contained in an entertainment context to influence viewers. Transported individuals may be less likely to critically evaluate the products and product claims found within the narrative world."

**Página 213** - GREEN, GARST, BROCK, 2004, p. 169:

"Another means by which transportation may affect beliefs is by making narrative events seem more like personal experience. (...) If a reader or viewer feels as if he or she has been part of narrative events, the lessons implied by those events may seem more powerful."

**Página 215** - EVANS, 2010:

"In CRM we find a hollow flattery of a customer's individuality, purporting to offer something for 'you', when in fact it disguises that 'you' are offered the familiar products of mass manufacture, but in a way that increasingly limits choice and maximises expenditure. Furthermore, the de-limited 'self' these technologies 'know' is one the individual is invited, obliged even, to inhabit."

**Página 217** - EVANS, 2010:

"(...) due to the impossible (potentially infinite) profusion of data involved in the creation of true individual narrative paths, such interactive narratives can only fake interactive effects, data mining must link individual profiles to prior known groupings, themselves constructed from data exploration approaches such as clustering and association."

**Página 217** - PAL, RANGASWAMY, 2003, loc. 1239:

"Products and services can create extrinsic value, but experiences can create ultimate, or intrinsic, value: fun, aesthetic pleasure, self-esteem, trust, and security. People want the total experience that comes with buying the product. Moreover, they decide on their future purchases, in large part, because of their previous experience. The product and the purchase are only parts of the total experience."

**Página 219** - REARDON, 2004, p. 21:

"(...) la persuasión no es algo que una persona ejerza sobre otra. es un medio por el cual las personas colaboran unas con otras en la conformación de sus versiones de la realidad, privadas o compartidas. En tanto tal, entraña cambios recíprocos en actitudes y conductas. El grado de reciprocidad varía en relación con el potencial de realimentación que proporcione el contexto de interacción."

**Página 222** - DANSKY, em HAMILTON, 2012:

"It's not only what is said, but also how often they're said. The more frequently they're called, the closer together the player hears them, and the quicker the AI cycles through its response pool. And the quicker the cycling through the bark pool goes, the quicker the whole pool repeats. So, if you've got something that sounds good if the player's going to be hearing it a couple of times across the game, and suddenly it's played a dozen times in one level instead, it's going to be a little more memorable than perhaps it was intended to be."

**Página 225** - 2004, p. 121:

"Game designers don't simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces."

**Página 227** - JENKINS, 2004, p. 126:

"As they move through the film, spectators test and reformulate their mental maps of the narrative action and the story space. In games, players are forced to act upon those mental maps, to literally test them against the game world itself. If you are wrong about whether the bad guys lurk behind the next door, you will find out soon enough - perhaps by being blown away and having to start the game over. Read in

this light, a story is less a temporal structure than a body of information. The author of a film or a book has a high degree of control over when and if we receive specific bits of information, but a game designer can somewhat control the narrational process by distributing the information across the game space."

**Página 245** - BLANCHET, 2010, p. 2:

"Le lien qui unit la normalité et le Monstre permet également de mettre en lumière la question de la peur, celle des personnages comme celle des spectateurs qui, en se projetant dans la diégèse filmique, peuvent éprouver ce sentiment. Enfin, cette formule a pour intérêt de s'appliquer également à l'horreur vidéoludique."

**Página 246** - BLANCHET, 2010, p. 3:

"En passant de l'écran de cinéma à l'écran de jeu vidéo, la fonction de l'horreur s'est cependant modifiée : si le cinéma d'horreur peut s'appuyer sur sa matière audiovisuelle figurative – l'ontologie et le photoréalisme de l'image cinématographique – afin de faire surgir la monstruosité dans la normalité et provoquer un sentiment de peur et d'effroi, le jeu vidéo est initialement confronté (des années 1970 jusqu'aux années 1990, du moins) au déficit de figuration de ses images qui modifie la fonction perlocutoire de l'horreur vidéoludique, qui dès lors s'apparente davantage à l'horreur graphique des comics qu'à celle du cinéma. Difficile en effet dans ce cadre-là de mettre en place une normalité convaincante que le Monstre viendrait faire vaciller, et de provoquer de cette manière la peur du joueur. L'effroi vidéoludique, lorsqu'il existe, aura davantage trait à l'enjeu du logiciel ludique et à la crainte de perdre la partie : se faire attraper par Michael Myers dans Halloween (Wizard Video Games, 1983) ou se faire surprendre par une chauve-souris dans Friday the 13th (Domark Software, Inc., 1986) sont des éléments de la mécanique ludique qui participent aux quelques moments angoissants, mais également à la drôlerie du jeu d'horreur."

**Página 247** - ARSENAULT, 2010, p. 4:

"Voir un film, lire un roman ou jouer à un jeu vidéo, c'est faire l'expérience d'un flux constant de marqueurs génériques qui, dépendamment des spectateurs individuels et de leur compétence générique, pourront produire des effets génériques qui préciseront leurs attentes et contribueront à les disposer favorablement à la suite de la séquence sémiotique."

**Página 247** - ARSENAULT, 2010, p. 7:

"1) l'avatar est présenté comme vulnérable et concerné d'abord et avant tout par sa survie et le « rétablissement du statu quo »;

2) le rapport de forces entre l'avatar et les obstacles ou ennemis est déséquilibré au profit des adversaires;

3) la confrontation directe est à proscrire autant que faire se peut, notamment parce que vaincre les ennemis n'offre que rarement une récompense (comme c'est le cas, par exemple, dans les jeux de rôle qui octroient des points d'expérience qui permettent au joueur d'accroître sa puissance)."