Estruturas Narrativas em Jogos Digitais[1]

Érica D'Alessandro Junho de Lemos[2]
Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Resumo

Este trabalho tem como proposta realizar um inventário de estruturas narrativas que costumam ser encontradas em jogos eletrônicos, catalogando modelos já identificados por outros pesquisadores. Considerando que tais pesquisadores elencam diferentes estruturas e que, muitas vezes, dois autores utilizam nomenclaturas diferentes para a mesma estrutura narrativa, objetivamos organizar o conhecimento disperso e, assim, facilitar a futura proposição de novos entendimentos e categorias.

Palavras-chave

Narrativa; narrativa interativa; jogos eletrônicos; videogames.

Introdução

Desde sua criação, na década de 1960, os videogames, além de terem experimentado crescente popularidade, passaram por transformações radicais de forma e conteúdo. Com capacidade de armazenamento e velocidade de transmissão de dados cada vez maiores à sua disposição, desenvolvedores começaram a investir na criação de ambientes virtuais aprimorados e, muitas vezes, em histórias com tramas complexas, que passaram a dar sentido a ações lúdicas como pular ou correr.

Neste trabalho, serão elencadas estruturas narrativas que podem ser observadas em jogos digitais. Tais modelos já foram identificados por outros pesquisadores, porém muitas vezes são utilizadas nomenclaturas diferentes para as mesmas estruturas. Cabe destacar, ainda, que nem todos os pesquisadores elencam em seus trabalhos todas as estruturas já identificadas.

O objetivo desta empreitada é organizar o conhecimento disperso para que possamos melhor compreender a construção de narrativas em jogos eletrônicos e, em trabalhos futuros, propor novos entendimentos e categorias.

Os termos videogames, games, jogos digitais, jogos de computador e jogos eletrônicos serão utilizados de forma indiscriminada ao longo deste trabalho, referindo-

[1] Trabalho apresentado no GP Games, XVII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.
[2] Mestranda do Programa de Pós Graduação em Comunicação da UERJ.

se aos jogos construídos para suportes tecnológicos eletrônicos ou computacionais, conforme conceituação de Santaella e Feitoza (2009).

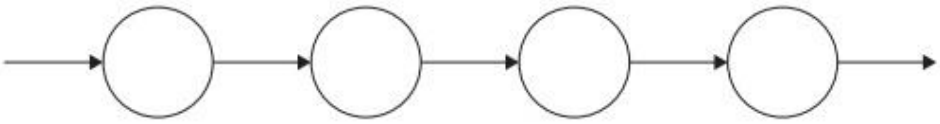
1. Colar de pérolas, estrutura *python* ou história linear

Jakub Majewski (2003) afirma que a narrativa em jogos eletrônicos pode ser estruturada de quatro formas, existindo, ainda, a possibilidade de estruturas híbridas constituídas de dois ou mais desses modelos. O primeiro deles é o *string of pearls*, ou colar de pérolas, modelo no qual o jogador possui certa liberdade de escolha em alguns momentos, mas que, no geral, segue uma cadeia predeterminada de eventos e uma trajetória narrativa linear. Schell, que utiliza a mesma nomenclatura, explica que:

> The idea is that a completely non-interactive story (the string) is presented in the form of text, a slideshow, or an animated sequence and then the player is given a period of free movement and control (the pearl) with a fixed goal in mind. When the goal is achieved, the player travels down the string via another non-interactive sequence, to the next pearl, etc. In other words, cut scene, game level, cut scene, game level… (SCHELL, 2008, p. 265).

Essa estrutura, que é a mais facilmente encontrada nos games, pode ser representada da seguinte forma:

Imagem 1 – A estrutura colar de pérolas.



Fonte: SCHELL, 2008, p. 264.

Nesse modelo, cada ponto principal da história pode ser identificado com a parte inicial de uma pérola. O jogador, então, se move em direção à parte mais larga, no meio da pérola, onde possui liberdade para acionar diferentes eventos em qualquer ordem. Conforme o jogador prossegue através da pérola e ela começa a se estreitar novamente, o rol de opções do jogador também é limitado, até que exista apenas uma forma de prosseguir ou, o que é mais comum, uma *cut scene*[3], que pode ser comparada com o fio que conecta uma pérola à outra (MAJEWSKI, 2003).

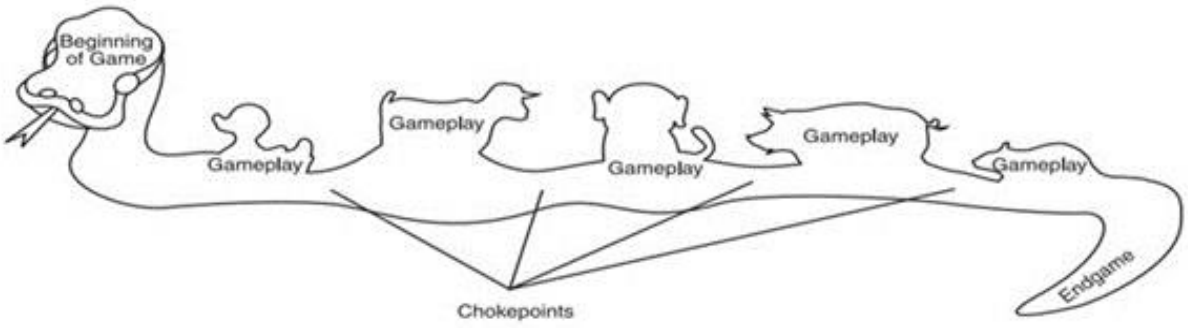
[3] Trecho cinemático não interativo.

Carlquist (2002), que chama esse modelo simplesmente de *linear story*, ou história linear, explica que a experiência narrativa nesse tipo de jogo se assemelha à prática da leitura ou à fruição de um filme: a história pode até ser excitante, mas o jogador não tem nenhuma influência sobre ela. Isso significa que o *gameplay*[4], por si só, não conta a história, sendo apenas o desdobramento dos conflitos determinados pelas partes não lúdicas do jogo:

> In a linear story, the player starts at A, then he or she goes to B, C and D in a given order, and the story ends at E. Of course, there are here also more or less non-linear elements in each section. The player has a choice of deciding which monster he or she will shoot first, if his or her hero should pick a lock on a closed door or if the hero should force the door with strength (CARLQUIST, 2002, p. 38).

Sheldon (2004) deu a essa mesma estrutura o nome *python*, por ela ser semelhante a uma serpente que tivesse engolido diversos animais, como na seguinte figura:

Imagem 2 – A estrutura *python*.



Fonte: SHELDON, 2004, p. 171.

Os *chokepoints* destacados na figura acima representam os momentos do jogo em que a narrativa se dá de forma linear, limitando o poder de decisão do jogador. Também são trechos a partir dos quais o jogador não pode voltar atrás, a não ser que comece um novo jogo ou retorne ao último ponto salvo na memória do dispositivo (SHELDON,

[4] "(...) o gameplay emerge das interações do jogador com o ambiente, a partir da manipulação das regras e mecânicas do jogo, pela criação de estratégias e táticas que tornam interessante e divertida a experiência de jogar". Fonte: VANUCCHI, Hélia e PRADO, Gilbertto. Discutindo o conceito de gameplay. In: **Revista Texto Digital.** Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, Vol. 5, n. 2, p. 9, dez 2009.

2004). Correspondem, portanto, ao fio que conecta as pérolas no esquema de Schell, ao passo que os animais "engolidos" pela serpente correspondem às pérolas em si.

2. Ramificação narrativa

Emanoel Ferreira (2008) explica que uma forma de estruturar a narrativa em um jogo eletrônico é permitir que o jogador escolha apenas uma dentre certa quantidade de opções disponíveis, de forma que cada escolha o leve a um resultado diferente, como bifurcações em uma estrada. Em suas palavras:

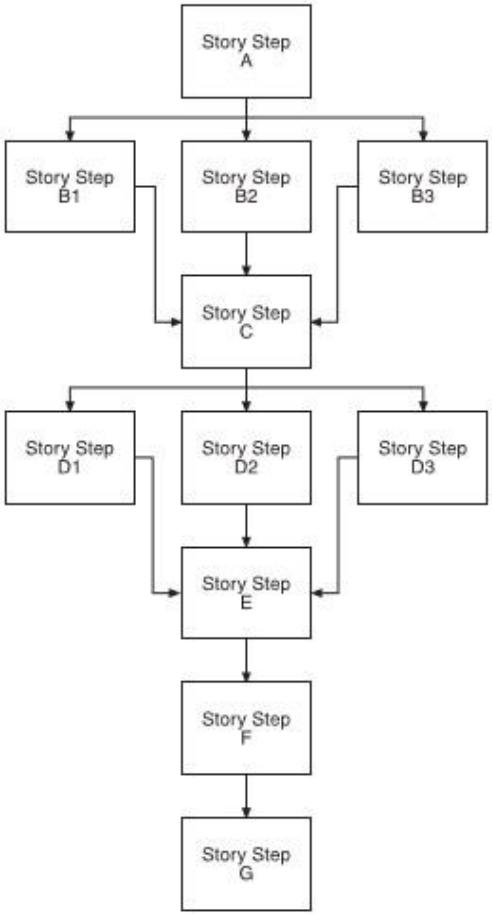
> (...) esta lógica funcionaria da seguinte forma: dada uma situação, se a resposta for A, tome o caminho X; se B, tome o caminho Y, e assim por diante. Deparamos aqui com um leque finito de possibilidades de ação ao dispor do jogador: ao contrário do que é propositalmente levado a imaginar, este não tem total liberdade de escolha, podendo apenas escolher entre n possibilidades de ação previstas pelo desenvolvedor do game. (FERREIRA, 2008, p. 4)

Majewski (2003) também elenca em seu trabalho esse tipo de estrutura, denominando-a *branching narrative*, ou ramificação narrativa. Segundo o autor, o resultado dessas ramificações pode se assemelhar a uma árvore ou, em casos mais complexos, a uma rede de possibilidades.

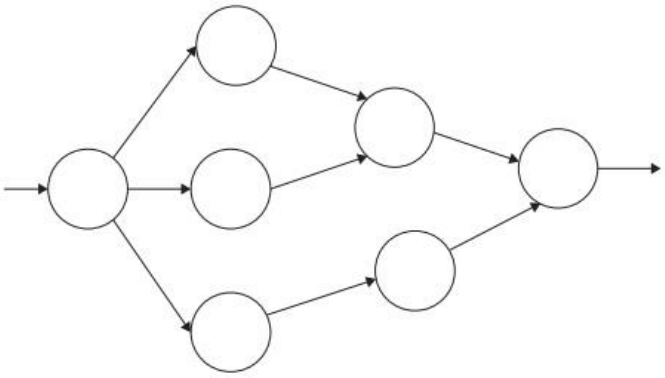
O modelo de ramificação narrativa, embora menos comum do que o modelo colar de pérolas, pode ser identificado nos *adventures* em texto da década de 1970[5], por exemplo. Um dos problemas desse tipo de estrutura é a "explosão combinatória" (SCHELL, 2008), pois, ao dar ao jogador 3 opções diferentes em 10 cenas sequenciais, o jogo deverá fornecer nada mais nada menos do que 88.573 desenlaces diferentes, o que torna inviável sua realização. É comum, portanto, que desenvolvedores criem pontos onde diferentes ramificações se reúnem, fazendo com que o jogador tenha menor influência sobre a história narrada do que imagina, como demonstrado abaixo:

Imagens 3 e 4 – Estruturas narrativas ramificadas.

[5] Jogos de aventura em texto, como *Colossal Cave Adventure* e *Zork*.



Fonte: SHELDON, 2004, p. 306.

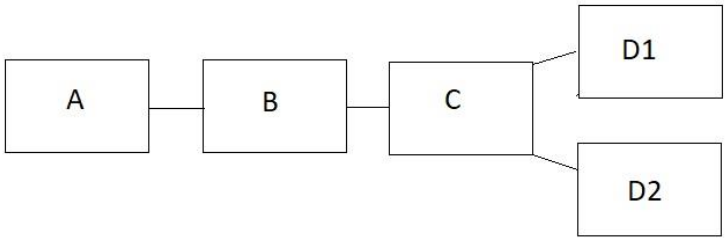


Fonte: SCHELL, 2008, p. 267.

Nas imagens acima, temos estruturas narrativas com diversas ramificações. Ainda existe, contudo, um outro tipo de estrutura ramificada, que Sheldon (2004) chama de *single point branching*, ou ramificação de ponto único. Nessa estrutura, a narrativa geralmente é linear, como no modelo colar de pérolas, porém, em um determinado momento, o jogador será obrigado a escolher apenas um dentre dois ou mais caminhos

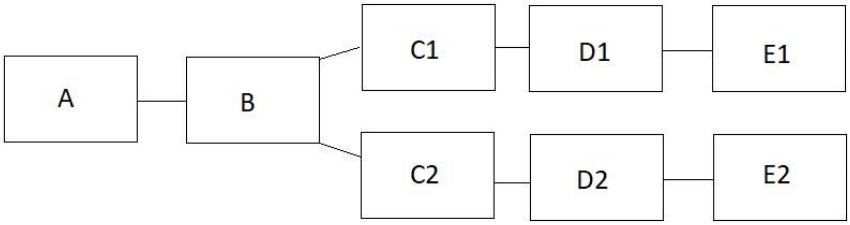
ou opções disponíveis, o que o levará a um final específico. Os diferentes finais, acrescenta o autor, podem ter igual valor ou um deles pode ter precedência sobre os outros, podendo ser considerado pelos jogadores como o final vencedor, ou o *golden path.*

Imagem 5 – estrutura com ramificação única ao final.



Fonte: elaborado pela autora.

Imagem 6 – estrutura com ramificação única em ponto não-final.



Fonte: elaborado pela autora.

A precedência de um final sobre o outro pode ser observada, por exemplo, em *Bioshock*, lançado em 2007 pela 2K Games. Ao longo do jogo, o jogador deve escolher entre assassinar as *Little Sisters* – meninas normais que foram geneticamente modificadas, passando a se assemelhar a monstros – e ganhar mais ADAMs, um item essencial que facilita bastante o progresso no jogo, ou salvar as *Little Sisters*, o que lhe rende muito menos ADAMs.

Imagem 7 – cena de *Bioshock*.

Fonte: *The Void online magazine*[6].

Se o jogador escolhe salvar as *Little Sisters*, a cena final mostra seu avatar saindo da cidade junto com elas, que agora são novamente meninas normais. A *cut scene* também as mostra crescendo, formando-se no colégio, casando, e termina com o protagonista já idoso, falecendo no hospital rodeado por elas, com a voz *over* exaltando a alegria de se ter uma família. Se o jogador escolhe assassinar as *Little Sisters*, por outro lado, a cena final do jogo mostra seu avatar sendo morto por um dos seres monstruosos que habitavam a cidade de *Rapture*, enquanto uma agressiva voz a *over* o acusa de ser incorrigivelmente ganancioso.

Embora a ramificação única possa ser posicionada em qualquer lugar da narrativa, Sheldon (2004) destaca que raramente ela se encontra logo no início do jogo, como feito em *Indiana Jones and The Fate of Atlantis:*

> A rarer type of single point branching is when the branch point is located at the beginning of the game as in Hal Barwood's *Indiana Jones and The Fate of Atlantis*. Another of my sidebar contributors, Noah Falstein, was a co-designer on the game. He suggested custom-tailoring gameplay to a player's preferences by giving him a choice of how he wanted to play the game: as a lone adventurer; with an NPC companion; or as an action game hero. The choices were carefully integrated into the fiction of the game world. Quite a bit of additional work was needed to support all three paths, although some assets were re-used (SHELDON, 2004, p. 303).

3. Parque de diversões

[6] Disponível em: http://the-void.co.uk/games/game-bioshock-pt3-108/. Acesso em 30 jun. 2017.

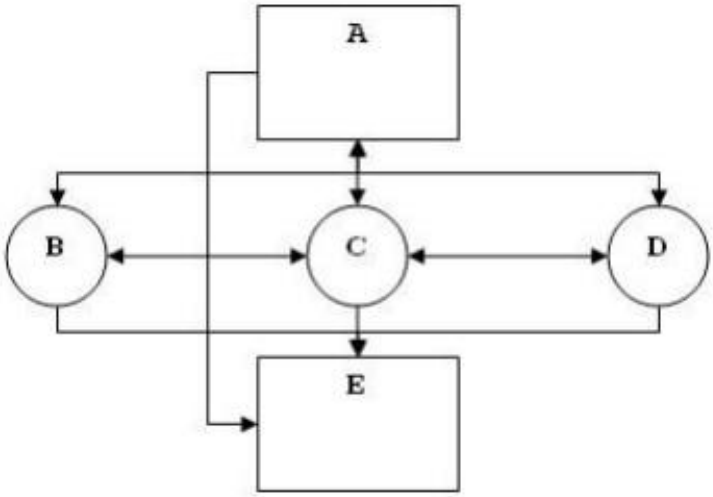
O terceiro modelo narrativo elencado por Majewski (2003) é o *amusement park*, ou parque de diversões. Nesse tipo de estrutura, o jogador possui liberdade para explorar um vasto mundo fictício. Apesar da liberdade de navegação do espaço, contudo, é comum haver um arco dramático maior que precise ser percorrido na ordem correta para que se chegue ao final do jogo.

Majewski esclarece que:

> If the branching narrative model is about narrative complexity unfolding over time, the amusement park model is about narrative complexity unfolding spatially. Rather than having new narrative branches appear as the player proceeds through the game, this model allows the player to access different narrative strands by exploring the game world and, basically, finding the right places (MAJEWSKI, 2003, p. 78).

Jonas Carlquist (2002) descreve um tipo de estrutura narrativa que possui pontos inicial e final determinados, fornecendo ao jogador, contudo, a possibilidade de resolver as missões, ou *quests*, na ordem em que desejar, como esquematizado abaixo:

Imagem 8 – estrutura ramificada de Carlquist.



Fonte: CARLQUIST, 2002, p. 40.

Embora o autor denomine a estrutura narrativa acima de ramificada, é possível observar que ela possui as mesmas características do modelo parque de diversões de Majewski.

Esse tipo de estrutura é mais facilmente encontrado em jogos de RPG (CARLQUIST, 2002 e MAJEWSKI, 2003), tendo como foco a liberdade de exploração

do espaço lúdico e a liberdade de escolha das atividades a serem desempenhadas (MAJEWSKI, 2003). São comuns, ainda, um alto grau de customização do avatar e o fato de que esse avatar é, em geral, o único personagem controlável pelo jogador:

> This model best fits games where the player controls only one character, or one of his characters is the clear leader of the group, with whom the player is supposed to identify. Furthermore, this character is often (though not always) defined to a large degree by the player, suggesting that the freedom of choice so important in this kind of game begins even before the player commences the game. (...) Depending on the game, it may be possible for this character to develop over time, improving attributes such as strength and agility or gaining wealth and equipment. This sort of character improvement is directly related to the role-playing game, and is one of the reasons why role-playing games often use this model – by offering players a choice of subplots to pursue, the game allows them to develop their characters in specific ways (MAJEWSKI, 2003, p. 80).

A customização do personagem e a escolha de como o mesmo irá se desenvolver ajudam, segundo Majewski (2003), na identificação do jogador com seu avatar, ainda que a focalização escolhida pelos desenvolvedores seja o ponto de vista em terceira pessoa, e não a câmera subjetiva.

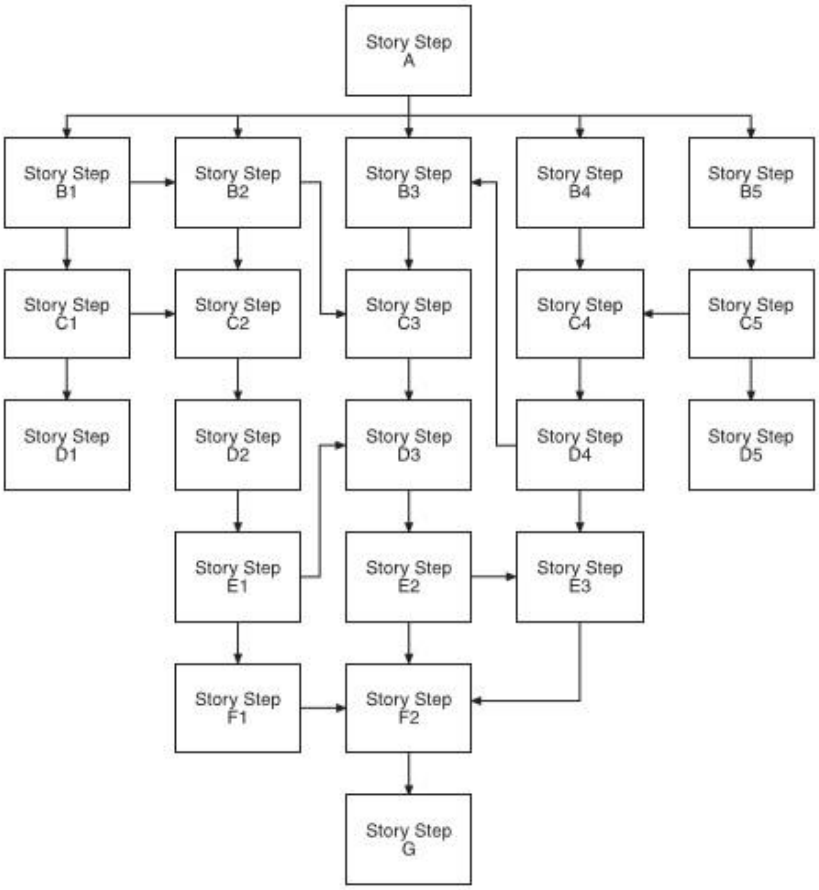
Majewski (2003) também destaca que alguns jogos que se utilizam da estrutura parque de diversões possuem um final aberto, embora esse termo seja utilizado pelo autor de forma diferente da que se utilizam as mídias tradicionais. Para o cinema ou a literatura, um final aberto é aquele que pode ser interpretado pela audiência de inúmeras formas. No sentido que lhe dá Majewski, contudo, o final aberto está relacionado à opção que se dá ao jogador de jogar o game *ad infinitum*, sendo o próprio jogador o responsável por determinar quando a história realmente acaba.

Para Carlquist (2002), esse modelo realmente explora as possibilidades únicas oferecidas pelo computador, fazendo com que a interação entre jogador e dispositivo se torne significativa. Nele, o jogador tem a sensação de que está no controle do jogo e de que pode realmente influenciar a narrativa, ao mesmo tempo em que a autoria da história permanece nas mãos do desenvolvedor. Isso porque os jogadores possuem apenas as opções que lhes foram dadas pelo *game designer*, não sendo possível a criação de outras seções além das oferecidas.

Lee Sheldon (2004) também descreve uma estrutura que parece ser equivalente ao parque de diversões de Majewski, chamando-a, no entanto, de teia (ou *web*, no original

em inglês). Segundo o autor, embora se assemelhe à estrutura ramificada, a narrativa do tipo teia é a primeira a ser realmente não-linear:

Imagem 9 – a estrutura *web* de Lee Sheldon



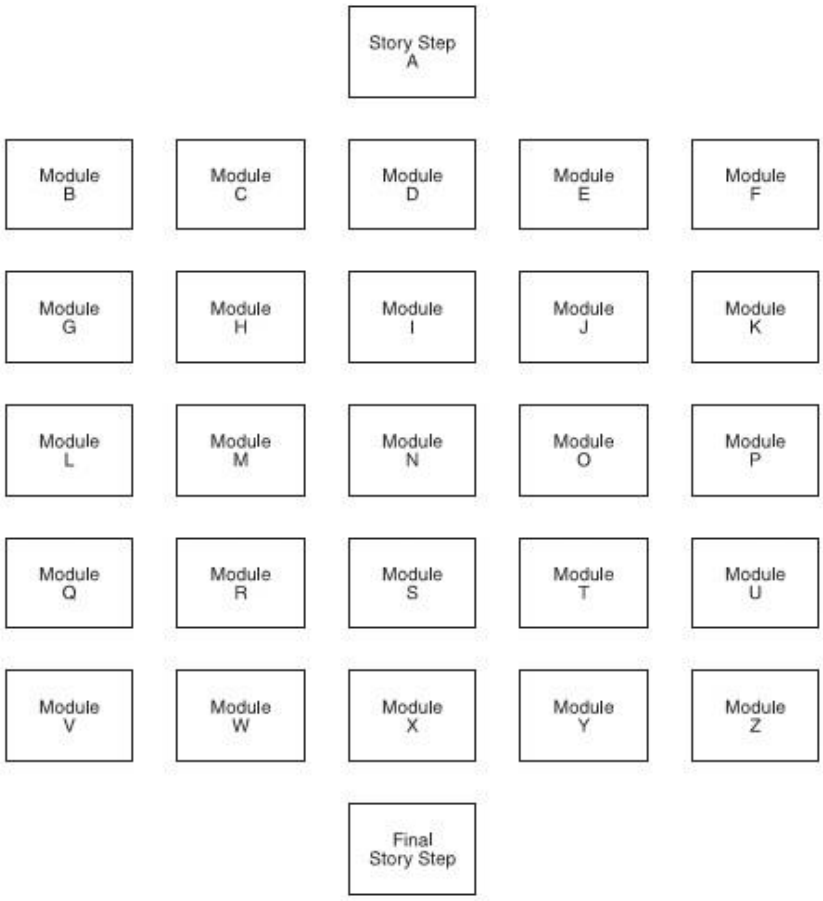
Fonte: SHELDON, 2004, p. 308.

O autor esclarece que, ao permitir a progressão da história em mais de uma direção, a estrutura do tipo teia quebra o padrão linear típico da estrutura ramificada, criando um novo paradigma.

4. Modular

Outra estrutura narrativa não-linear elencada por Sheldon (2004) - e, dentre os autores estudados, apenas por ele - é a estrutura do tipo modular, a qual, segundo o autor, é a mais bem-sucedida em integrar história e *gameplay*. Nesse tipo de estrutura, a história começa e termina sempre da mesma forma, mas cabe ao jogador decidir inteiramente sua trajetória:

Imagem 10 – estrutura narrativa do tipo modular.



Fonte: SHELDON, 2004, p. 311.

As caixas da figura acima podem ser entendidas como cenas inteiras ou até mesmo como momentos breves capturados na correria do *gameplay:* "all that is required of them is the same thing required of any step in a story, that it moves the story forward" (SHELDON, 2004, p. 313).

Sheldon (2004) aponta que a estrutura modular é invisível ao jogador, que terá sempre a impressão de seguir um caminho linear.

Embora a narrativa do tipo modular seja semelhante à narrativa em blocos de construção, que detalharemos a seguir, observamos que a estrutura modular apresenta um maior controle autoral, uma vez que, embora possa escolher livremente seu percurso, o jogador ainda tem um percurso, com pontos narrativos predeterminados, a seguir.

5. Blocos de construção ou máquina de histórias

A última estrutura mencionada por Majewski (2003) é o modelo *building blocks*, ou blocos de construção. Nesse modelo, é o jogador que constrói a narrativa, a partir de um campo de possibilidades decorrentes de uma situação inicial. Não se trata de uma narrativa pré-estruturada, e é comum que o jogo esteja em um limiar entre o narrativo e o não-narrativo. Esse tipo de jogo se assemelha, segundo o autor, a um conjunto de blocos de construção com os quais o jogador brinca, agrupando-os da forma que achar mais interessante.

Essa estrutura está presente na maioria dos jogos de simulação, como os das franquias *Sim City*[7] e *Civilization*[8]. Alguns críticos e fãs do gênero costumam chamar esses jogos de *sandbox games*, ou jogos de caixa de areia, enfatizando o caráter construtivo dos mesmos.

Schell (2008) dá a esse mesmo modelo o nome de *the story machine*, ou máquina de histórias, destacando que a função do desenvolvedor, nesse caso, não é criar uma trama, mas um sistema que permita que sejam geradas, a partir da interação do jogador, sequências de eventos interessantes, que resultem em grandes experiências.

Ferreira (2008), embora não utilize nomenclaturas, também descreve o modelo narrativo blocos de construção. Para o autor, esse tipo de estrutura pode ser construído de duas formas: a partir da inteligência artificial do sistema computacional ou a partir da interação entre jogadores, o que pode se dar através da Internet, por exemplo. Em ambos os casos, é possível a emergência de situações narrativas não previstas pelos desenvolvedores.

Como explica o autor no trecho abaixo, é da segunda proposta que se utilizam os MUDs e MMOs:

> O segundo tipo seria aquele baseado em mecanismos de inteligência artificial onde o usuário teria possibilidades de ação ilimitadas, já que novas situações, não previstas por seus desenvolvedores, poderiam surgir no decorrer da interação homem-máquina. (...) uma outra maneira de se remover os limites impostos pela interatividade trivial seria através dos jogos em rede, sobretudo dos MMORPGs, onde a participação de outros jogadores interfere no desenrolar de suas histórias, fazendo surgir novas situações não previstas por seus desenvolvedores. (FERREIRA, 2008, p. 4)

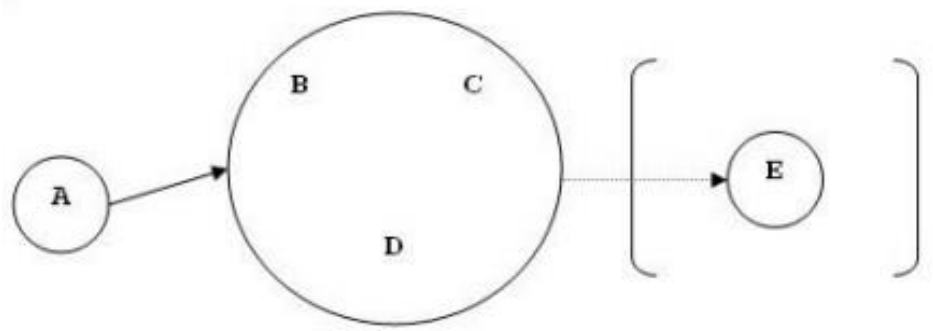
[7] Nessa série, que teve o primeiro título lançado em 1989, o jogador é o prefeito de uma cidade, sendo responsável por sua construção e administração.
[8] Série de jogos de estratégia desenvolvidos inicialmente por Sid Meier e com primeiro lançamento no ano de 1991. Nela, o jogador deve criar uma civilização e administrá-la ao longo do tempo.

Esse tipo de narrativa se apresenta, portanto, em um sistema aberto, onde um banco de dados inicial se limita a fornecer as regras de funcionamento do ambiente, que passa a ser alterado pelos jogadores.

Em games que se utilizam desse modelo narrativo, a interação entre os jogadores é guiada pela premissa do jogo e pelos seus elementos lúdicos, que compreendem, entre outros aspectos, a representação do jogador no ambiente virtual e as ações e escolhas que lhe são permitidas. A forma como os jogadores interagem uns com os outros e os resultados dessa interação, contudo, dependerão essencialmente do compartilhamento da experiência entre aquele rol específico de personalidades (OWEN, 2013).

Jonas Carlquist (2002) explica que esse modelo, cujo esquema pode ser observado abaixo, é totalmente não-linear. O jogador inicia o jogo na seção A, porém depois disso o que ele faz é totalmente opcional:

Imagem 11 – a estrutura não-linear de Carlquist.



Fonte: CARLQUIST, 2002, p. 41.

Majewski (2003) destaca que, no modelo blocos de construção, a história existe essencialmente na mente do jogador e, caso ele o deseje, em discussões posteriores. Contudo, embora esteja em um limiar entre o narrativo e o não-narrativo, e permita muito pouco controle autoral, esse tipo de estrutura contém uma narrativa implícita, o que diferencia esses jogos de títulos não-narrativos, como o clássico *Tetris*[9], de 1984.

Considerações finais

Apesar da crescente oferta de jogos eletrônicos com preocupações narrativas e da relevância cultural e econômica desse (relativamente) novo produto midiático, ainda são

[9] Em *Tetris*, o jogador deve formar fileiras a partir de peças que despencam do alto da tela em direção à sua base. Ao contrário do que afirma Janet Murray em *Hamlet no Holodeck* (2003), entendemos que essa obra não possui elementos narrativos, sendo essencialmente lúdica.

escassos os trabalhos que investigam as ferramentas utilizadas por desenvolvedores e roteiristas de games para contar histórias cada vez mais complexas e instigantes. Não pretendemos, com este artigo, esgotar o assunto; as estruturas aqui elencadas certamente não são as únicas. Esperamos, contudo, ter construído mais um degrau na compreensão das idiossincrasias narrativas da mídia e, quem sabe, ajudado a efervescer uma discussão absolutamente pertinente e necessária.

Referências bibliográficas

CARLQUIST, Jonas. Playing the Story - Computer Games as a Narrative Genre. In **Human It.** Borås: University of Borås, vol 6, n 3, pp 7-53, 2002.

FERREIRA, Emmanoel. Games narrativos: dos *adventures* aos MMORPGs. In: Seminário de jogos eletrônicos, educação e comunicação, 4, 2008, Salvador. **Anais do IV Seminário de jogos eletrônicos, educação e comunicação**, Salvador: UNEB, 2008. Disponível em http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario4/trab/emf.pdf. Acesso em: 29 jun. 2017.

MAJEWSKI, Jakub. **Theorising Video Game Narrative.** Dissertação apresentada para a obtenção do grau de mestre em filme e televisão. Centre for Film, Television & Interactive Media School of Humanities & Social Sciences - Bond University, 2003. Disponível em: http://www.cs.vu.nl/~eliens/.CREATE/local/story/mthesis_jakub.pdf. Acesso em: 29 jun. 2017.

OWEN, David. The Ilusion of Agency and the Affect of Control Within Videogames. In WYSOCKI, Matthew (org.). **Ctrl – Alt – Play. Essays on Control in Video Gaming**. North Carolina: McFarland & Company, 2013.

SANTAELLA, Lucia e FEITOZA, Mirna (org). **Mapa do Jogo. A diversidade cultural dos games.** São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SCHELL, Jesse. **The art of game design. A book of lenses.** Morgan Kaufmann Publishers: Burlington, 2008.

SHELDON, Lee. **Character Development and Storytelling for Games**. Thomson Course Technology PTR: Boston, 2004.