

Narratologia em Jogos Digitais

Narratology in Digital Games

Falcão, Leo; Mestre; Universidade Federal de Pernambuco

leo.falcao@gmail.com

Neves, André Marques; PhD; Universidade Federal de Pernambuco

amneves@gmail.com

Resumo

A pesquisa descrita neste artigo procura lançar as bases teóricas para uma metodologia de concepção e avaliação dos aspectos narrativos dos games. Iniciando com uma crítica ao estado da arte, constata que a academia está apenas começando estudos específicos sobre o assunto. Aqui adotamos a narratologia como base epistemológica, verificamos sua funcionalidade em formas narrativas anteriores e propomos um repertório de abordagens metodológicas aplicadas ao contexto dos games. Por fim, apresentamos caminhos para estudos mais aprofundados e possibilidades de aplicação prática dentro da própria indústria.

Palavras Chave: narrativa; narratologia; games.

Abstract

The research described in this paper aims to release theoretical basis for a methodology of conception and evaluation of narrative aspects in games. We start with a review of the state of art, assuming that the academy is only in first steps on the studies regarding storytelling. Then, we adopt narratology as an epistemological platform, verify its functionality in previous narrative forms, and purpose a repertoire of methodological approaches in the context of games. Finally, we present possible paths for deeper studies and practical application within the games industry.

Keywords: *storytelling; narratology; games.*

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

1 Introdução

Este artigo se propõe a apresentar uma abordagem metodológica aplicável à narrativa de games. Considerando que há técnicas que podem ser utilizados como estímulo ou sistematização de idéias, procuramos rastrear, elencar e aplicar uma série de ferramentas, advindas da narratologia, que sejam úteis para facilitar o processo criativo ou avaliar sua consistência.

A indústria de jogos tem dedicado pouca atenção aos aspectos narrativos de seus produtos. A criação narrativa tem sido sobretudo intuitiva, baseada num imaginário comum aos envolvidos na programação e design dos jogos, sempre submetida à jogabilidade e privada de uma maior consistência retórica com desdobramentos dramáticos melhor integrados ao processo de imersão. Esta ausência de instrumental limita o repertório temático e dramático a poucos caminhos possíveis.

Até hoje, este repertório limitado parece ter sido suficiente para manter o interesse do público em geral. No entanto, à medida em que este público vai se tornando mais exigente com a experiência do jogo, habituando-se a inovações de jogabilidade, concepções criativas eficazes se mostram mais necessárias. Neste contexto, a concepção narrativa surge como um elemento fundamental, oferecendo caminhos e desdobramentos mais variados e, assim, convidando o jogador a vivenciar uma experiência mais intensa.

Nos 4 tópicos a seguir, apresentamos técnicas aplicáveis para lidar com o problema: primeiro contextualizamos o problema a partir de uma crítica genérica ao estado da arte do tema; então, introduzimos particularidades da criação narrativa, seus elementos de linguagem e configurações estruturais, fixando a narratologia como base para a abordagem metodológica; depois, adaptamos as ferramentas para o contexto específico dos games; por fim, concluímos, apontando desdobramentos e aplicações imediatas.

2 Ponto de partida: contextualizando o problema

Analisando o que vem sendo produzido pela academia, encontramos uma espécie de metáfora teórica de uma prática do mercado: a atenção dada aos aspectos narrativos do game ainda é superficial. As ferramentas desenvolvidas se resumem, em geral, a mecanismos de administração de parâmetros do jogo, com a narrativa emergindo diretamente das ações do usuário (AZEVEDO & POZZER; BARROS & MUSSE, 2007). Não há uma noção de que tais parâmetros, a exemplo de outros tipos de narrativa, precisam de conteúdos que lhe alimentem e lhe dêem consistência e coerência, e que por sua vez podem e devem ser sistematizados.

Esta lacuna teórica parece ser reflexo de um conflito epistemológico dentro dos estudos dos jogos (SIMONS, 2006): de um lado, acadêmicos que vêem os estudos de jogos como uma disciplina à parte, focados quase que exclusivamente na jogabilidade, os *ludologistas*; do outro, aqueles que enxergam o conhecimento reunido sobre as diversas formas narrativas como constituinte de um estudo multidisciplinar dos jogos, os *narratologistas*. Sem entrar na polêmica de que o game é ou não uma narrativa, preferimos neste artigo sintetizar a problemática assumindo que o jogador, inerente à sua atividade lúdica, continuamente media códigos lingüísticos diversos – constrói, portanto, um *discurso*. Bem, se existe um discurso mediado, há uma linguagem prévia; e se não é o game em si esta linguagem, é algo que surge dele, que está ali presente e condiciona de certa forma seus mecanismos de interação e funcionamento.

Neste sentido, visto que não há produção acadêmica específica nos estudos de games para lidar com o problema da narrativa, precisamos buscar em áreas afins aos estudos de linguagem um instrumental teórico a ser composto. De fato, já existem pesquisas consistentes advindas das áreas do design (DUBIELA & BATTAIOLA, 2007; FALCÃO et al., 2007b) e das ciências da comunicação (GOSCIOLA, 2005; MACHADO DE SÁ, 2007) que se debruçam sobre a narrativa como elemento fundamental aos mecanismos de imersão. Esta postura interdisciplinar parece condição *sine qua non* para que os games sejam entendidos em toda a sua complexidade.

3 Preparando-se para jornada: reunindo instrumental teórico

Sobre mecanismos de linguagem em geral, encontramos no estruturalismo e na lingüística estruturalista (TODOROV, 2003) uma abordagem metodológica bastante amadurecida. Nesta perspectiva, a linguagem é vista como uma grande estrutura cujos componentes podem variar infinitamente, porém são apresentados de forma mais ou menos regular: um discurso é formado por frases; uma frase é formada por palavras; uma palavra é formada por fonemas; e assim por diante.

A narrativa, mensagem literária dotada de várias funções de linguagem (VANOYE, 2003), pode ser configurada de modo semelhante: o discurso narrativo é formulado nas suas próprias estruturas. Estas são não apenas os tais fonemas que formam a língua, mas também os significados advindos de sua articulação: eventos narrativos, personagens, momentos dramáticos, tensão, conflito. A narrativa acontece, portanto, não apenas em nível formal, mas também semântico. Entendendo os elementos que compõem o discurso narrativo, podemos instrumentalizar a linguagem de forma a preencher as estruturas com conteúdos expressivos.

Para tanto, propomos uma busca teórica ao estudo de formas narrativas anteriores, sobretudo nas artes audiovisuais, que apresentam maiores semelhanças de linguagem com jogos eletrônicos e mídias digitais (GOSCIOLA, 2004; MANOVICH, 2000). Tais campos, como o cinema, remetem a uma narratologia geral (VOGLER, 1997) para a geração de conteúdos emblemáticos de configurações simbólicas de ordem social (CAMPBELL, 1994; 1976), psíquica (JUNG, 2006) ou cultural (ECO, 1964; 1994), mediados por estruturas (FIELD, 1994) e práticas criativas diversas (CARRIÈRE & BONITZER, 1996).

Essa narratologia se configura, como já mencionado anteriormente, como um conjunto multidisciplinar de fundamentos focados nos diversos elementos da narrativa. A seguir, vamos procurar descrever estes fundamentos, seguindo um pensamento didático nosso, aliando às nossas referências teóricas específicas. Começamos examinando os elementos estruturais da narrativa, depois analisamos os elementos formais do discurso, para então identificarmos os tipos de narrativa encontrados em formas de manifestação dramática.

3.1 Elementos da Narrativa

Na perspectiva estruturalista, a mensagem narrativa se organiza como a *jornada* de um personagem, que conhecemos miticamente como *herói*. Este herói, aos moldes de Campbell (1973, apud. VOGLER, 1997), pode ter mil faces: pode ser o estereótipo altruísta, um anti-herói amargurado, uma senhora com problemas com o neto, um grupo de pessoas em busca de algo em comum – enfim, um protagonista. O relato de um conflito qualquer estabelecido para este herói qualquer que caracteriza uma narrativa. Para fins analíticos, destacamos na mensagem narrativa três elementos básicos: estrutura, personagens e trama.

A *estrutura* corresponde à série de eventos que compõem a história. Do ponto de vista sintático, ou seja, relativo à sua forma geral, pode ser identificada em diversos contextos sócio-culturais diferentes. Os estudos Campbell (VOGLER, op. cit.; CAMPBELL, 1994) no campo da mitologia denotam que, em geral, as narrativas são uma representação simbólica de configurações sociais humanas e seus vários ritos. Deste modo, a partir do estudo do mito, ele estabeleceu parâmetros recorrentes nas histórias míticas de diferentes culturas. Vogler (1997) organizou alguns destes parâmetros para a composição narrativa:

JORNADA DO ESCRITOR (Vogler, 1997)	O HERÓI DE MIL FACES (Campbell, 1973)
Primeiro Ato	Partida, Separação
Mundo Comum Chamado à Aventura Recusa do Chamado Encontro com o Mentor Travessia do Primeiro Limiar	Mundo Cotidiano Chamado à Aventura Recusa do Chamado Ajuda Sobrenatural Travessia do Primeiro Limiar Barriga da Baleia
Segundo Ato	Descida, Iniciação, Penetração
Testes, Aliados, Inimigos Aproximação da Caverna Oculta Provação Suprema Recompensa	Estrada de Provas Encontro com a Deusa A Mulher como Tentação Sintonia com o Pai Apótese A Grande Conquista
Terceiro Ato	Retorno
Caminho de Volta Ressurreição Retorno com o Elixir	Recusa do Retorno Vôo Mágico Resgate de Dentro Travessia do Limiar Retorno Senhor de Dois Mundos Liberdade de Viver

Quadro 1: a jornada do herói vista por Vogler e Campbell [Vogler, 1997]

A coluna relativa a Vogler está organizada de acordo com uma estrutura dramática clássica, com divisão em três atos. Já a coluna à direita, ilustrando as etapas narrativas enumeradas por Campbell, estão mais referentes à carga simbólica que cada uma expressa. No viés mítico, cada uma dessas etapas tem um peso na narrativa, e, muito embora não sejam (ou não devam ser) componentes de uma fórmula rígida, representam acontecimentos mais ou menos constantes. Cada ato, por sua vez, tem um movimento genérico dentro da narrativa: contextualização (terminando com a partida do herói rumo à resolução do conflito), confronto (do desenvolvimento de habilidades latentes até a superação do desafio maior) e resolução (que marca o fim do conflito estabelecido e o retorno do herói a um cotidiano). A partir dessa estrutura geral, é possível elaborar inúmeras variações.

Os *personagens* são os agentes da narrativa. Eles se movem na narrativas por meio da motivação, também aqui existindo parâmetros estruturais para definir suas personalidades e comportamentos. Num raciocínio análogo à representação mítica, chegamos aos conceitos de inconsciente coletivo e arquétipos, apresentados por Jung (2006). Eis uma síntese destes conceitos:

“Este [inconsciente coletivo] é definido como um nível mais profundo da consciência, um substrato comum a toda a espécie humana. Os conteúdos desse substrato são chamados de arquétipos. A forma como acessamos os diversos arquétipos em maior ou menor medida é o que compõe nossa personalidade individual, como harmônicos que compõem um som ou frequências de onda que definem a cor de um objeto.” (FALCÃO et al, 2007a)

Os arquétipos, sendo manifestações do inconsciente coletivo (que pode ser encarado como uma estrutura psíquica humana), funcionam como máscaras na narrativa, compondo cada personalidade e, conseqüentemente, definindo comportamentos dentro da história. Vogler (1997), ainda no intuito de pragmatizar esses conhecimentos estruturais nas rotinas de trabalho de composição narrativa, destaca forças arquetípicas mais freqüentemente identificadas: herói, arauto, mentor, sombra, pícaro, entre outros.

A noção de arquétipos é freqüentemente confundida com a de estereótipo. Na verdade, este é o oposto daquele. Enquanto no primeiro são forças intrínsecas à consciência que definem um comportamento, no segundo é o comportamento que faz intuir uma personalidade. Em outras palavras: o arquétipo se define de dentro para fora, enquanto o estereótipo de fora para dentro. Mesmo sendo uma abordagem mais superficial de modelo genérico para personagens (ECO, 1964), o estereótipo pode ser eventualmente útil, podendo ser usado para enfatizar certos aspectos numa narrativa particular.

A *trama* é o conflito em si. Podemos definí-la como o tema da história. Se a estrutura se dá *a priori* em termos sintáticos (focada na forma), a trama tem uma conotação mais semântica (focada no conteúdo), submetendo os personagens à estrutura em termos temáticos e dramáticos. O conflito estabelecido pela trama deve ser envolvente, fluente e coerente, permeado por eventos que mantenham sempre uma tensão mínima, de maneira a não dispersar o espectador/leitor.

3.2 Elementos do Discurso

Os elementos que constituem a estrutura da narrativa tomam forma a partir de certas abordagens retóricas. Estes são os elementos que compõem a constituição do discurso. Vamos nos deter em três deles: *tensão*, *timing* e *focalização*.

A *tensão* está ligada à trama, como já vimos. É este elemento que mantém o interesse do espectador numa narrativa, ou de um jogador num game. De fato, esta tensão precisa estar sempre presente, porém freqüentemente é preciso haver também momentos de distensão, para não exaurir um usuário.

Desta forma de distribuir a tensão no decorrer da estrutura se configura o *timing*, promovendo momentos mais dramáticos ou mais engraçados, de acordo com o evento específico onde a narrativa se encontra. Além de ser aplicado à estrutura como um todo, também pode ser usado em cenas específicas, caracterizando-se como um elemento valioso para reforçar certas intenções ou sentidos.

Por fim, a *focalização* diz respeito à narração em si, ao sujeito do discurso, ou seja, quem conta a história. No caso de um livro, é comum o autor assumir o papel de narrador, como também atribuir essa função a um personagem (ECO, 1994). No caso do game, o narrador parece ser não apenas o jogador, mas também o seu avatar. Essa natureza dupla da narração do game foi fruto já de alguns estudos de focalização narrativa (MACHADO DE SÁ, 2007), que começam a sistematizá-lo de forma específica.

3.3 Tipos de Narrativa

Definidos os elementos que compõem a narrativa na nossa linha de trabalho, achamos útil propor uma classificação básica das narrativas sob óticas diversas: quanto à *linearidade* e quanto à *relação* entre meio e usuário.

Para a definição da narrativa em termos de *linearidade*, é importante distinguirmos “tempo dramático” (como os eventos são apresentados) do “tempo cronológico” (tempo físico em que os eventos acontecem). Neste sentido, há três categorias propostas:

- a primeira e mais elementar é a *linear*, em que o tempo dramático é igual ao tempo cronológico, os eventos acontecendo um após outro, sem flashbacks ou antecipações, via de regra com uma única focalização narrativa geral;

- a segunda seria a *não-linear*, em que o tempo dramático é apresentado de forma não-cronológica, admitindo tanto apresentar uma estrutura retroativa, ou repleta de flashbacks e possibilidades temporais, porém ainda seguindo uma única focalização geral;

- por fim, a narrativa *multilinear* apresenta várias linhas temporais correndo simultâneas, vários tempos dramáticos avançando juntos dentro do tempo cronológico.

Quanto à *relação* veículo-usuário (livro-leitor, filme-espectador, game-jogador), definimos dois tipos básicos:

A narrativa *embutida* é aquela que é intrínseca ao meio que ocorre, apresentada, por assim dizer, pelo autor. Ela comporta em si toda a estrutura e elementos dramáticos até agora apresentados, apenas prevendo a reação do usuário diante dela.

A narrativa *emergente* é aquela que nasce da interação do usuário com o veículo, portanto, extrínseca ao meio em que ocorre. Muito se fala dessa emergência em contextos assim ditos “interativos”, em detrimento a mídias mais convencionais como o cinema e o próprio livro; porém também ali há narrativa emergente, visto que o leitor/espectador termina sendo um sujeito que interpreta e, portanto, modifica a própria percepção sobre a narrativa.

Essa classificação da narrativa dialoga com a distinção de Umberto Eco (1994) sobre leitor-modelo / leitor empírico e autor-modelo / autor empírico. Uma narrativa pode ser pensada como causadora de um certo efeito num certo leitor pré-visualizado (*modelo*, análoga à narrativa embutida), o que no fim das contas pode coincidir ou não com o efeito de fato gerado (*empírica*, correspondente à narrativa emergente). Apenas o leitor, na subjetividade do seu ato de leitura, pode decidir isso. De forma que, em termos de instrumentalização criativa, pode-se apenas trabalhar com o conceito de *narrativa-modelo*, traçando o melhor perfil possível do leitor a que se propõe a mensagem.

4 Aproximação da caverna oculta: a narratologia como ferramenta

Munidos do instrumental teórico, passamos à sua aplicação no campo do game design. Partimos dos elementos básicos da narrativa, verificando sua funcionalidade em rotinas criativas e propondo uma taxonomia útil para desdobramentos teóricos e práticos.

4.1 Estrutura

Na nossa pesquisa, constatamos que há diversas formas de enxergar o game enquanto estrutura narrativa.

A partir de algumas estruturas utilizadas em cinema (VOGLER, 1997; FIELD, 1994), extraímos o conceito de *mapas narrativos*, uma interface de visualização da estrutura de games que pode ajudar no desenvolvimento do conteúdo dramático embutido nos jogos.



Figura 1: visualização das estruturas narrativas de roteiro cinematográfico por Vogler e Field.

A linha horizontal representa a linha do tempo dramático. As intervenções verticais correspondem aos eventos simbólicos e ao nível de tensão relativa na trama como um todo. Os “pontos de virada” pontuam esta tensão como eventos cruciais modificando a direção da história. No caso dos games, a estrutura é ligeiramente modificada, em especial quando pensamos em contextos multilíneares, tendência cada vez maior nos meios digitais. Interessante notar, contudo, que a grande maioria dos games de apelo narrativo hoje em dia apresentam uma estrutura linear básica. Em todo caso, o game pode variar desta forma elementar até configurações mais complexas, dotadas de uma *multilinearidade* inerente.

A partir desta constatação, podemos qualificar os jogos de apelo narrativo em três categorias gerais, que apresentamos a seguir.

- Lineares

São um tipo de game aparentemente mais elementar, em que o escopo geral do jogo é único, e o percurso pra chegar até ele conta com um único caminho. Sua variação não se dá em termos de linhas dramáticas, mas simplesmente em termos de timing, diretamente de acordo com as ações do jogador. Pode haver casos em que o avatar é variante, e a performance de um mesmo interator pode variar dentro da narrativa, mas em geral a estrutura permanece a mesma – o caminho a ser percorrido dentro do mapa é invariável. De fato, o mapa narrativo deste tipo de jogo se assemelha ao de um filme, os eventos dramáticos se organizando em forma de estágios, numa única linha narrativa. Aqui encontramos games de adventure mais básicos, ou mesmo RPGs mas simplificados. De forma bem simplificada, podemos visualizar o seu mapa narrativo da seguinte forma:

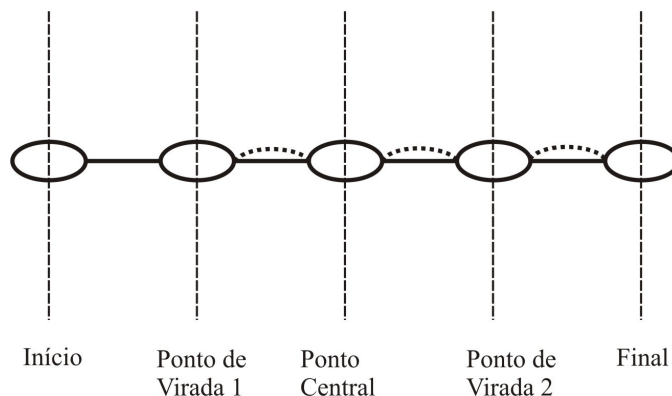


Figura 2: exemplo de mapa de um game linear.

No gráfico acima, as elipses indicam estágios do jogo, que em analogia com a narrativa fílmica podem ser considerados pontos cruciais na história contada pelo game. Notamos que a linha narrativa é única, passando necessariamente por todos os pontos previstos, com as linhas pontilhadas representando possíveis variações de tempo ou performances. Pensando na narrativa como um todo, alguns desses estágios representam, como o gráfico sugere, os pontos de virada e estágios da jornada geral de uma narrativa clássica. Claro que outros estágios podem surgir entre um ponto e outro desses estágios narrativos principais, mas manter uma visão geral da história pode dar consistência ao jogo.

- *Multilineares convergentes*

Aqui, a estrutura é um pouco mais complexa. O escopo geral permanece único, porém os caminhos de se chegar até ele são diversos. O mapa narrativo, neste caso, ganha a forma de um funil, em que caminhos diversos convergem para um mesmo fim. O percurso pode ser mais ou menos previsto, porém com variações mais evidentes e experiências mais diversificadas para um mesmo interator – por exemplo, com variação de avatares – como em RPGs e adventures mais complexos.

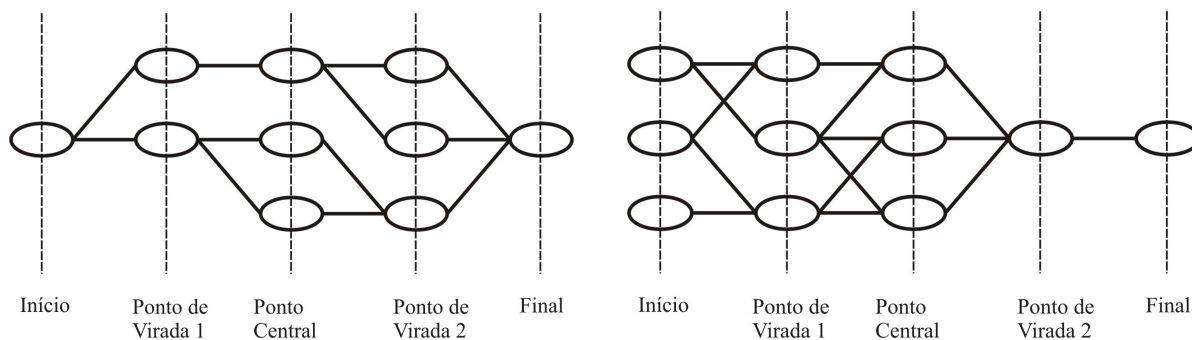


Figura 3: exemplos de mapas de games multilineares convergentes

- *Multilineares divergentes*

Por fim, uma categoria de games cuja estrutura é mais aberta. Aqui, há vários mapas possíveis, visto que há variações intrínsecas ao conceito de divergência de linhas narrativas: de um mesmo ponto para diversas linhas possíveis, ou pontos diferentes para tramas diversas em linhas paralelas, ou eventuais cruzamentos dessas linhas. Em cada um dos casos, o mapa narrativo varia. Aqui há mais opções para o usuário, com uma maior exploração do cenário e portanto tempo de jogo, como em adventures mais sofisticados ou MMORPGs.

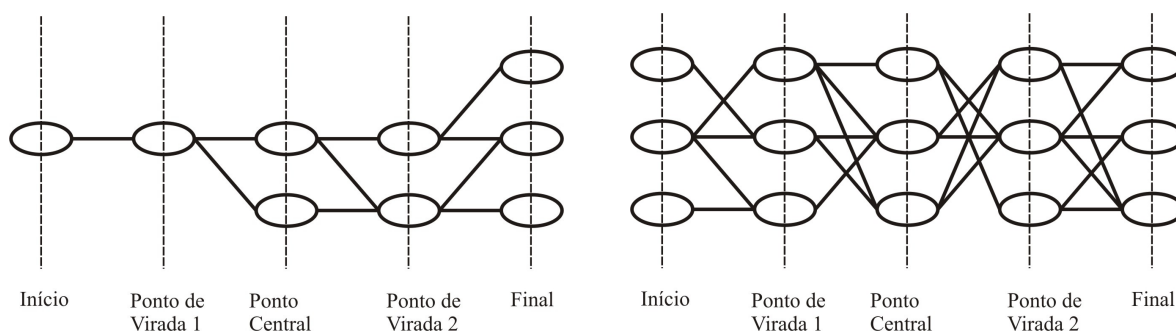


Figura 4: exemplos de mapas games multilíneares divergente.

Cada modelo de mapa, expressando um tipo diferente de linha narrativa que, é claro, influi na jogabilidade, pode se aplicar melhor a um ou outro determinado tipo de game.

4.2 Personagens

Em relação aos personagens que povoam o game, nossa primeira preocupação é estabelecer categorias gerais. Destacamos, deste modo, *avatares* e *non-player characters (NPCs)*. Os *avatares* são os personagens que desempenham as ações do jogador – seria sua personalidade lúdica no contexto do game. Normalmente, são os protagonistas (heróis) em termos narrativos. Há exceções, como em jogos que eventualmente dão a opção de um mesmo jogador mudar de personagem num determinado estágio. Em jogos mais centrados na jogabilidade ou com narrativa linear mais fechada, os avatares não variam de personalidade. Em RPGs ou afins, quem define a personalidade do seu avatar é o próprio jogador. *Non-player characters* são personagens conduzidos pelo próprio jogo, podendo ser coadjuvantes ou até ter um peso maior na trama, contrapondo-se diretamente ao herói-avatar.

Cruzando com a teoria dos arquétipos de Jung (2003; apud. VOGLER, 1997) e com a noção de estereótipos (ECO, 1964), estabelecemos uma linha de *motivação* que parte de um extremo onde está o nível mais profundo de traço psíquico e vai até o comportamento do personagem em si:



Figura 5: linha de motivação do personagem.

Na extremidade do traço psíquico está o arquétipo, sendo um substrato do pensamento que denota condicionantes da personalidade. Movendo-se para a direita na linha, o personagem se aproxima mais do estereótipo, do comportamento puro e simples, sem fundamentação de personalidade. Jogos com mais apelo na jogabilidade, portanto focados na habilidade motora do jogador, tendem a localizar o avatar-protagonista mais próximo do estereótipo, enquanto jogos com maior apelo narrativo posicionam seus personagens mais perto dos arquétipos.

5 Síntese

Procuramos apresentar os resultados teóricos da nossa pesquisa, focando na questão criativa da narrativa dos games. Acreditamos que esse repertório de ferramentas teóricas pode ser útil tanto no processo de criação quanto de avaliação de games, além de oferecer uma base epistemológica para estudos posteriores. Para tanto, já visualizamos algumas aplicações imediatas.

Como ferramenta de concepção, o experimento ideal seria o desenvolvimento de um jogo a partir de um roteiro elaborado com os parâmetros apresentados. Uma atividade dentro de uma disciplina de game design, junto a alunos de graduação ou membros de um grupo de pesquisa, pode ser um campo fértil para um experimento desse tipo, verificando a eficácia do instrumental teórico e amadurecendo suas aplicabilidades.

Como ferramenta de avaliação, podemos aplicar os parâmetros para extrair a estrutura narrativa de um game, destacar os elementos da narrativa de modo a analisá-los isoladamente ou em relação com o todo e então apontar possíveis caminhos para melhorar uma versão analisada, indicando componentes a serem mantidos ou retrabalhados.

Em termos de sistematização teórica intrínseca à pesquisa, acreditamos que há algumas etapas ainda a serem cumpridas: um melhoramento da interface gráfica dos mapas narrativos, bem como a reavaliação de alguns dos termos aplicados neles (como a questão dos pontos de virada). Para futuros estudos, podemos utilizar as taxonomias propostas para examinar suas particularidades metodológicas, verificando que abordagem de cada aspecto melhor se aplica a cada tipo de game. Também estudos mais centrados na retórica do discurso, utilizando elementos como figuras de linguagem, podem ser mais aprofundados a partir dos conceitos apresentados. Por fim, como desdobramento prático, podemos propor o desenvolvimento de um software que sirva não como um provedor autônomo de conteúdo narrativo, mas como uma ferramenta de formatação que auxilie no desenvolvimento dramático do game.

Acreditamos que, assim, vamos estar contribuindo para a instituição de uma teoria narrativa aplicada aos jogos, que nos possibilite explorar todos os seus potenciais.

Referências

AZEVEDO, Vinícius C. de & POZZER, Cesar T. **Creating a Director for an Interactive Storytelling System**. Texto apresentado no VI Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames). Unisinos: São Leopoldo, 2007.

BARROS, Leandro M. & MUSSE, Soraia. **Towards Consistency in Interactive Storytelling: Tension Arcs and Dead Ends**. Texto apresentado no VI Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames). Unisinos: São Leopoldo, 2007.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. Palas Athena: São Paulo, 1996.

CAMPBELL, Joseph. **The Masks of God – volume IV: Creative Mythology**. Penguin Compass: Londres, 1976.

CARRIÈRE, Jean-Claude & BONITZER, Pascal. **Prática do roteiro cinematográfico**. JSN: São Paulo, 1996.

DUBIELLA, Rafael & BATTAIOLA, André. **A importância da narrativa nos jogos de computador.** Texto apresentado no VI Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames). Unisinos: São Leopoldo, 2007.

ECO, Umberto. **Appocalittici e Integrati.** Bompiani: Milão, 1964.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção.** Cia. das Letras: São Paulo, 1994.

FALCÃO, Leo et al. **Antepassados presentes: estruturas narrativas aplicadas à concepção de games.** Texto apresentado no 3º Congresso Internacional de Design da Informação. Unicenp: Curitiba, 2007a.

FALCÃO, Leo et al. **Mapas narrativos: estruturas para a criação e avaliação de games.** Texto apresentado no VI Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames). Unisinos: São Leopoldo, 2007b.

FIELD, Syd. **4 Roteiros.** Objetiva: Rio de Janeiro, 1994.

GOSCIOLA, Vicente. **Construção narrativa audiovisual para games.** Texto apresentado no V Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames): São Paulo, 2005.

JUNG, Carl Gustav. **Arquétipos e o inconsciente coletivo.** Vozes: Petrópolis, 2006.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media.** MIT Press: Cambridge, 2000.

MACHADO DE SÁ, Alexandre. **Focalização narrativa nos videogames.** Texto apresentado no VI Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames). Unisinos: São Leopoldo, 2007.

SALEN, Katie & ZIMMERMAN, Eric (org.). **The Game Design Reader: a Rules of Play Anthology.** MIT Press: Cambridge, 2006.

SIMONS, Jan. **Narrative, Games, and Theory.** In: *Game Studies*, volume 7, issue 1, December 2006. <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>. Acessado em 11/02/2008, às 01:22.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema.** Papirus: Campinas, 2003.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas.** Perspectiva: São Paulo, 2003.

VANOYE, Francis. **Usos da linguagem.** Martins Fontes: São Paulo, 2003.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor.** Ampersand: Rio de Janeiro, 1997.