

A narrativa do jogador nos videogames: um estudo da personalização Fallout 3

The player's narrative in videogames: a study of personalization in Fallout 3

Bruno Izidro | bizidro@gmail.com

Estudante finalista da graduação em Jornalismo da Universidade Federal do Amazonas.

Mirna Feitoza Pereira | mirnafeitoza@gmail.com

Professora da Universidade Federal do Amazonas, na graduação em Jornalismo e no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação (mestrado acadêmico).

Resumo

Nos últimos anos, os videogames têm apresentado meios que possibilitam narrativas cada vez mais elaboradas, fazendo com que o jogador se sinta mais atraído pela história. Este trabalho apresenta resultados parciais de pesquisa sobre a personalização da narrativa no contexto dos jogos eletrônicos. O objetivo é identificar as estruturas do jogo que permitem, ao jogador, uma experiência narrativa personalizada. A partir dos conceitos de agenciamento, narrativa emergente, narrativas múltiplas e hipertexto, e de observações participantes com o jogo *Fallout 3*, analisamos duas dessas estruturas: (1) Ambientação em Mundo Aberto e (2) Estruturas de Diálogos por Escolhas. Ao proceder nas análises, conclui-se que essas são duas das estruturas que permitem a construção de narrativas personalizadas no contexto dos jogos eletrônicos atuais.

Palavras-chave: Videogames; narrativa interativa; *Fallout 3*; ambientes comunicacionais midiáticos; ecossistemas comunicacionais..

Abstract

*In recent years, the videogames has shown means that enable more elaborate narratives, making that the player feel more attracted by the story. This paper presents partial results of research on the custom narratives in the context of electronic games. The purpose is to identify the structures that enable the creation of narratives customized for each player. From the concept of Agency, emergent narrative, multiple narratives and hypertext, and from participant observation like the *Fallout 3* game, we identify and analyze two of these structures: (1) Open World Setting and (2) Dialogues Structured by Choices. Throughout the analysis, one concludes that these two structures allow the construction of customs narratives in the context of current electronic games.*

Keywords: Videogames; interactive narratives; *Fallout 3*; media communication environments; ecosystems communication. . :

1 - A NARRATIVA NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Da típica história de salvar a princesa em um castelo no jogo *Super Mario Bros* (1985) até superproduções com narrativas cinematográficas como em *Metal Gear Solid* (1998), os jogos eletrônicos – que aqui também serão chamados videogames ou simplesmente *games* – foram dando cada vez mais valor à narrativa no decorrer de sua trajetória. Até mesmo os primeiros *games*, datados da década 1970, possuem certo teor narrativo, ainda que bastante básico, tais como *Space Invaders* (1978) e *Pac-Man* (1980).

Ferreira (2008) defende que esses jogos possuíam pouco caráter narrativo pelo fato de serem curtos, dando maior destaque à pontuação a ser atingida pelo jogador (uma vez que a maioria dos jogos era comercializada em máquinas de fliperama) e que “a própria configuração do jogo dificultava um desenvolvimento narrativo” (FERREIRA, 2008, p.2). No entanto, o avanço tecnológico dos jogos propiciou o incremento de suas possibilidades narrativas.

Para Renata Gomes (2003), o percurso do desenvolvimento dos jogos eletrônicos está em movimento com a sua forma narrativa e que “não está dissociado do aumento na qualidade das imagens sinteticamente geradas, sobretudo, quando esse novo formato cruza a fronteira em gráficos em 3 dimensões” (GOMES, 2003, p.25). Quanto mais os jogos eletrônicos se desenvolveram, assim também o fizeram as narrativas neles presentes.

Fazendo um retrospecto histórico, Gomes (2003) diz que a origem da narrativa dos *games* está no período do surgimento dos primeiros jogos eletrônicos. “É possível que a raiz narrativa dos *games* (...) esteja num gênero amplamente popular durante todos os anos 80, inaugurado na década de 70 por um jogo chamado *Adventure* (1972)” (GOMES, 2003, p.25). *Adventure* é um jogo baseado em texto e sem nenhum elemento gráfico (Figura 1). A estrutura narrativa do jogo *Adventure* é descrito por Ferreira (2008) da seguinte forma: .

De tempos em tempos, a narrativa chegava em certos pontos (bifurcações) que demandava uma “ação” do jogador: esta ação se dava a partir de comandos de texto, geralmente formado por duas palavras, do tipo “seguir adiante” ou “abrir porta”. Em resposta aos seus comandos, o jogo apresentava novos textos, continuando assim sua narrativa. (FERREIRA, 2008, p.3)

Essa característica da participação do jogador, ou interatividade, proporcionou com que as narrativas nos jogos eletrônicos se desenvolvessem de forma singular. Como mostra Ferreira (2007), ao afirmar que os *games* oferecem a possibilidade de criar histórias abertas, com vários finais diferentes e que dependem tão somente das decisões tomadas pelo jogador:

Com o avanço dos mundos virtuais, estas narrativas tornaram-se muito mais complexas, exigindo do usuário uma participação de outra ordem, fazendo dele um co-autor de determinada história. E neste caso, são as ações do usuário dentro do jogo que resultarão na escrita de uma narrativa. (FERREIRA, 2007, p.6)

O tipo de narrativa que foi originado pelo jogo *Adventure* se desenvolveu, durante os anos 80, em um gênero próprio chamado, não por acaso, também de *Adventure*. Esses *games* utilizavam a estrutura narrativa dos jogos baseados em textos aliados às imagens gráficas, com o progresso do jogo sendo feito através de ações exibidas na tela e escolhidas pelo jogador. Ferreira (2008) descreve a interatividade presente nos jogos do gênero de *Adventure* da seguinte forma:

A interatividade presente nos *Adventures* é baseada em um sistema de entrada e saída de dados, ou seja, ao receber um comando por parte do jogador, o game (software) busca em seu código de programação a resposta apropriada para aquele comando (FERREIRA, 2008, p.4)

O autor também destaca que essa interatividade presente nos jogos contribui para a narrativa ao passo em que a interação do jogador faz dele um co-autor da história contada no game, de modo que “as ações do usuário [jogador] dentro do jogo resultarão na escrita de uma narrativa” (FERREIRA, 2007, p.6).

91

```
.RUN ADV11
WELCOME TO ADVENTURE!! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

YES
SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID
TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.
(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)
(IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK
BUILDING . AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.

GO IN
YOU ARE INSIDE A BUILDING, A WELL HOUSE FOR A LARGE SPRING.

THERE ARE SOME KEYS ON THE GROUND HERE.

THERE IS A SHINY BRASS LAMP NEARBY.

THERE IS FOOD HERE.

THERE IS A BOTTLE OF WATER HERE.
```

Figura 1: Print screen da narrativa textual do game *Adventure*

Apesar destes gêneros não serem mais tão populares, a narrativa presente nestes jogos ainda hoje é vista nos *games* modernos. Para Gomes (2003), a influência da narrativa dos jogos baseados em texto “pode ser claramente notada no mundo dos jogos com gráficos 3D, no universo que culminou em alguns gêneros já amplamente reconhecidos pelo grande público, como os chamados *Role Playing Games*, ou RPGs.” (GOMES, 2003, p.26)

2 - OS ESTUDOS DA NARRATIVA NOS VIDEOGAMES

Com o crescente desenvolvimento e complexidade que os jogos eletrônicos vêm apontando no decorrer de sua existência, muitos teóricos começaram a enxergar neles um meio comunicacional a ser estudado. “O aumento das explorações acadêmicas sobre o lúdico aconteceu em concomitância com o surgimento dos jogos eletrônicos” (PERANI, 2007, p.1). De acordo com Perani (2007), os estudos sobre os videogames, chamados *Games Studies*, surgiram nos anos 1980, mas foi só nos anos 2000 que eles ganharam força e relevância.

Ao escrever um editorial para a primeira revista científica dedicada aos games, o pesquisador norueguês Espen Aarseth (2001) definiu o ano de 2001 como sendo o ‘marco zero’ dos game studies, pois a revista, o primeiro congresso científico internacional da área e as primeiras disciplinas sobre jogos eletrônicos em curso de graduação surgiram neste período. (PERANI, 2007, p.1-2)

Perani (2007) também aponta que o grande destaque epistemológico dos *Games Studies* é a rivalidade entre duas correntes de pensamento dentro desses estudos: a Narratologia e a Ludologia (PERANI, 2007).

Para Frasca, a Ludologia pode ser definida como “uma disciplina que estuda jogos em geral, e videogames em particular. O termo não é novo e já foi previamente usado em relação com jogos não eletrônicos” (a discipline that studies *games* in general, and video *games* in particular. The term is not new and it has been previously used in relation with non electronic games) (FRASCA, 2006, p.1). O autor cita também que o objetivo da Ludologia é focar no entendimento das estruturas e elementos dos jogos, particularmente em suas regras, bem como “criar tipologias e modelos para explicar as mecânicas dos games.” (creating typologies and models for explaining the mechanics of games) (FRASCA, 2006, p.2)

Narratologia é também um termo usado antes do advento dos videogames. Para Ball (2009), a Narratologia seria o “conjunto de teorias da narrativa, narrativas textuais, de imagens, de espetáculo, eventos; artefatos culturais que ‘contam uma história’” (BALL, 2009, p.3). Em relação aos *Games Studies*, Henry Jenkins (2004) aponta que a narratologia é a área de estudos que se interessa em estudar os videogames juntamente com outras mídias narrativas. (JENKINS, 2004, p.118)

O impasse entre as duas correntes está em defender maneiras opostas de como estudar os games. No entanto, mesmo que o tema deste trabalho seja sobre a narrativa, ele não se coloca somente no campo dos estudos narratológicos. Para desenvolver nossa proposta, fazemos uso de ideais e conhecimentos desenvolvidos tanto na Narratologia quanto na Ludologia.

3 - NARRATIVA E INTERAÇÃO

No estudo do desenvolvimento histórico dos videogames, nota-se um esforço cada vez maior dos criadores, como Hideo Kojima e David Cage, e das produtoras, como Bethesda Game Studios e a Bioware, de oferecer ao jogador experiências narrativas cada vez mais sofisticadas. Gomes (2003) afirma que a interatividade é uma das principais características apresentadas pela narrativa dos videogames. “Os videogames vêm se transformando em manifestações onde aquilo que apontamos como propriedades fundamentais do digital, a que muitos se referem como interatividade [...] manifestam-se em seu estado mais pleno.” (GOMES, 2003, p.24). Para a autora, essa interação, por meio da participação do jogador no universo da história, foi uma das chaves para o sucesso do formato narrativo dos videogames (GOMES, 2003, p.27).

A interatividade presente nos *games* também faz com que o jogador se torne mais do que um simples espectador da narrativa. Ferreira (2007) diz que a complexidade das narrativas dos jogos exige do jogador outro tipo de participação, “fazendo dele um co-autor de determinada história. E neste caso, são as ações dos usuários dentro do jogo que resultarão na escrita da narrativa.” (FERREIRA, 2007, p.6). Isso significa que o jogador, ao interagir com a narrativa do jogo, acaba por criar uma narrativa personalizada. Porém, uma questão que pode ser levantada é de que modo isso é feito no jogo.

93

Conforme citamos antes, Gomes (2003) destaca que os jogos do tipo RPG são os que apresentam maior influência no modo narrativo da participação. Visamos aqui uma identificação das estruturas narrativas que permitem a participação do jogador. Neste artigo, apresentamos, como resultado parcial, duas dessas estruturas: (1) Ambientação em Mundo Aberto, como denominamos a exploração do ambiente virtual do jogo feita pelo jogador, e (2) as Estruturas de Diálogos por Escolhas, como definimos a estrutura textual que conduz a interferência do jogador na narrativa, oferecendo alternativas de respostas para o diálogo entre o jogador e os personagens. O *corpus* da análise é composto por nossas observações participantes com o jogo *Fallout 3*, jogo de RPG de ação lançado em 2008, para as plataformas *Playstation 3*, *Xbox 360* e para computadores pessoais (PC), cuja narrativa, supomos, potencializa a análise das duas estruturas propostas.

4 - FUNDAMENTOS CONCEITUAIS DA ANÁLISE

Os fundamentos teóricos que orientam as análises propostas correspondem aos conceitos de agenciamento e narrativas múltiplas (MURRAY, 2003), hipertexto (NELSON, 1965) e narrativas emergentes (SALES; ZIMMERMAN, 2004).

O agenciamento, ou simplesmente agência, é o conceito usado por Janet Murray (2003) para se referir aos resultados satisfatórios gerados pelas ações no ambiente eletrônico dos jogos. “Agência é a capacidade gratificante

de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas.” (MURRAY, 2003, p.127). É um processo que exige a participação do usuário, já que diz respeito a uma atualização no sistema do jogo a partir dos comandos executados pelo jogador. No entanto, há uma ideia errônea de que a agência refere-se somente à operação do dispositivo. “O prazer da agência em ambientes eletrônicos é frequentemente confundido com a mera habilidade de movimentar um joystick ou de clicar um mouse. Mas atividade por si só não é agência.” (MURRAY, 2003, p.128)

A autora destaca ainda a agência no ambiente digital da navegação espacial, que permite “vivenciar prazeres específicos da navegação intencional: orientar-nos por pontos de referência, mapear mentalmente um espaço que corresponde à nossa experiência e admirar as justaposições e mudanças de perspectiva resultantes de nossa movimentação por um ambiente complexo.” (MURRAY, 2003, p.129). Para ela, a agência inserida na navegação espacial proporciona “histórias que sejam suficientemente impulsionadas por objetivos para guiar a navegação, mas também que mantenha o final aberto o bastante para permitir livre exploração.” (MURRAY, 2003, p.134). Esse aspecto do conceito de agência é importante para a análise que será feita mais adiante.

Outro conceito trabalhado por Murray (2003) é o de narrativas múltiplas, definido como “uma narrativa escrita ou dramatizada que apresenta uma única situação ou enredo em múltiplas versões.” (MURRAY, 2003, p.43). A autora afirma que obras em mídias tradicionais, como o cinema e a literatura, que se utilizam de narrativas múltiplas, o fazem como uma forma de pressionar os formatos de histórias lineares do passado, mostrando “(...) A vida enquanto composição de possibilidades paralelas. A narrativa multiforme procura dar uma existência simultânea a essas possibilidades.” (MURRAY, 2003, p. 49). Para Murray, as narrativas múltiplas são uma tentativa de transformar uma história passiva e linear em algo interativo, pois “(...) Quando o autor expande a história para incluir nela múltiplas possibilidades, o leitor adquire um papel mais ativo.” (MURRAY, 2003, p.50). No entanto, enquanto o conceito de narrativa múltiplas possibilita histórias mais participativas em meios tradicionalmente lineares, quando envolve jogos eletrônicos, um meio já participativo em si, as narrativas múltiplas podem ser trabalhadas de outras formas.

Murray (2003) também destaca o conceito de hipertexto, proposto por Ted Nelson (1965), para ajudar na compreensão de narrativas múltiplas no ambiente eletrônico. Para ela, o hipertexto “é um conjunto de documentos de qualquer tipo (imagem, texto, gráficos, tabelas, vídeos) conectados uns aos outros por links” (MURRAY, 2003, p.64). Conforme a autora, “foi somente com o desenvolvimento dos computadores que a escrita hipertextual foi produzida em larga escala.” (MURRAY, 2003, p.65). As histórias em hipertexto, para a autora, são divididas e segmentadas por blocos de informação genéricos chamadas de lexias, que, ao serem transportadas para o computador, ocupam um espaço virtual onde podem ser acessadas quando quiserem. “As lexias são

geralmente conectadas uma às outras com ‘*hyperlinks*’ (ou ‘palavras em destaque’), isto é, termos exibidos em cores diferentes para avisar o leitor/espectador que elas conduzem a outro lugar.” (MURRAY, 2003, p.64). Para Murray, as histórias em hipertextos se caracterizam por apresentar múltiplas possibilidades. “Histórias escritas em hipertexto geralmente têm mais de um ponto de entrada, muitas ramificações internas e nenhum final bem definido [...] as narrativas hipertextuais são intrincadas teias de fios emaranhados.” (Murray, 2003, p.65). Essas características de diversas possibilidades do hipertexto e das narrativas múltiplas serão de grande utilidade na análise dos diálogos do game.

O conceito de narrativa emergente surge de Sales e Zimmerman (2003), o qual eles definem como sendo a narrativa que “surge do conjunto de regras que comandam a interação com o sistema do game” (SALES, ZIMMERMAN, 2003, p.383). Para os autores, a narrativa emergente aparece no game à medida que as escolhas dos jogadores rumam para experiências narrativas inesperadas. A experiência narrativa encontrada na narrativa emergente “não consiste em sequência de diálogos, animação e movimentos de câmera pré-programados.” (SALES, ZIMMERMAN, 2003, p.383)

Os autores afirmam que esse tipo de narrativa emergente é possível devido ao modo como os *games* funcionam como sistemas complexos e apontam a interatividade como uma de suas funcionalidades que possibilitam as narrativas emergentes. No entanto, a interação não seria necessariamente entre o jogador e o sistema, e sim entre os elementos do sistema de jogo. Eles usam as expressões *interações acopladas* e *interações dependentes de contexto* para definir esse tipo de interação.

Nas *interações acopladas*, “elementos do sistema são ligados repetidamente. Como abelhas numa colméia, os elementos no sistema agem juntos para realizar ações de forma que elementos únicos não fariam” (SALES, ZIMMERMAN, 2003, p.384). As *interações acopladas* também ocorrem quando as ações, em um determinado ponto do jogo, estão ligadas com todas as ações tomadas pelo jogador no decorrer da narrativa, já que “ações no game estão ligadas umas nas outras, uma modificação no sistema pode criar outra modificação, dando origem a padrões de narrativa durante todo o curso do jogo.” (SALES, ZIMMERMAN, 2003, p.384)

Já as *interações dependentes de contexto* são aquelas em que as “mudanças que acontecem [na narrativa] não são as mesmas todas as vezes. Em vez disso, o resultado exato de uma interação depende do que mais está acontecendo no sistema nos demais momentos.” (SALES, ZIMMERMAN, 2003, p.384). Nas *interações dependentes de contexto*, as ações realizadas mudam do ambiente em que o jogador está ou qual seria o seu objetivo. Um exemplo destacado pelos autores é uma situação em que o jogador pode explorar livremente o cenário, sem inimigos, ou quando ele deve ser mais sorrateiro e cauteloso quando um inimigo está no ambiente. Contudo, esses dois tipos de interação não trabalham em conjunto na narrativa emergente.

Dentro da narrativa emergente, *interações acopladas* produzem padrões globais em torno do sistema; interações de contexto dependente garantem que o exato arranjo desses padrões narrativos mudem dinamicamente ao longo do tempo. (SALES; ZIMMERMAN, p.384)

O conceito de narrativa emergente será útil para a análise do jogo por se referir a um tipo de narrativa que se apropria de elementos de um jogo eletrônico, como a interatividade, para se referir às ações e escolhas do jogador na criação de uma narrativa que não está programada. Passemos às análises.

5 - COM RELAÇÃO À AMBIENTAÇÃO EM MUNDO ABERTO

A Ambientação em Mundo Aberto é um estilo de jogo que oferece um vasto território a ser explorado em qualquer ordem e durante toda a execução do jogo. O estilo foi popularizado pela série Grand Theft Auto (GTA), em 2001, e desde então vão se tornando cada vez mais comuns nos jogos eletrônicos. Para analisar essa estrutura narrativa dos videogames, serão utilizados os conceitos de narrativas múltiplas, agência e narrativa emergente.

Em *Fallout 3*, continuação dos *games Fallout e Fallout 2*, o personagem principal da trama é um sobrevivente que morou a vida toda em um abrigo antinuclear, mas que decide sair de lá para encontrar o pai. Ao sair do abrigo, o personagem, no caso, o jogador, começa a explorar aquele mundo destruído e a interagir com o que restou da sociedade humana. Após a fuga do abrigo, o personagem principal se vê à frente do que um dia foi a capital dos EUA, Washington D.C, agora chamada Capital Wastland. A partir desse ponto, ele pode ir para qualquer lugar daquele território (Figura 2). O jogador não é obrigado a seguir um caminho específico. Essa liberdade para explorar todos os lugares mostrados no mapa do jogo (Figura 3) exibe um importante elemento narrativo. Como destacado no conceito de agência, em uma exploração espacial a construção de uma narrativa pelo jogador depende de suas descobertas e tomadas de decisão no jogo.

96



Figura 2: Vista do ambiente de exploração em *Fallout 3*



Figura 3: Mapa do território que pode ser explorado em Fallout 3

A satisfação de viajar livremente em um mundo virtual permite ao jogador encontrar lugares e presenciar momentos de forma aleatória, adicionando outras histórias que farão parte, ao final do jogo, de uma narrativa única, já que um jogador pode explorar lugares que outros podem ignorar. Essa possibilidade remete ao conceito de narrativa emergente, uma vez que cada jogador, por meios de suas *interações acopladas* ao sistema do jogo, experimenta narrativas diferenciadas: aquele que seguir a história principal do jogo não terá a mesma experiência narrativa de outro que explorou outros campos daquele mundo. Só é possível essa experiência em jogos que permitem a ambientação em mundo aberto.

Essa exploração proporcionada pelo estilo de mundo aberto do jogo também pode ser associada com as narrativas múltiplas. A associação é possível porque, além da história principal (a procura pelo pai do personagem principal), é permitida ao jogador a escolha de realizar as chamadas missões paralelas, que podem ser iniciadas ao explorar o vasto mundo do jogo. Isso significa que a ambientação em mundo aberto cria possibilidades paralelas de o jogador continuar o jogo, fora a história principal. Nessas missões, pequenos conflitos e histórias não relacionadas com a busca do personagem principal pelo pai são mostrados, ou seja, elas são acontecimentos

separados e paralelos que enriquecem o mundo ficcional do jogo e causam uma não-linearidade na narrativa, pois essas missões podem ser realizadas mesmo antes das missões principais e ainda não necessitam ser finalizadas, ou seja, o jogador pode iniciar quatro missões paralelas, mas tem a possibilidade de finalizar somente uma.

Um exemplo das possibilidades de narrativas diferentes graças ao Mundo Aberto em *Fallout 3* é a história de *Bryan Wilks*, um garoto de oito anos que pede ajuda para encontrar o pai que desapareceu dentro dos subterrâneos da cidade. Durante a missão, o pai acaba morrendo e a partir daí várias opções se abrem ao jogador para decidir o destino de *Bryan*: (1) Ele pode continuar na casa onde mora; (2) o jogador pode procurar a tia dele, que vive no outro lado da cidade para ela acolher o garoto; (3) o jogador pode também levá-lo até uma cidade onde só moram crianças, chamada *Little Lamplight*; (4) ou uma quarta possibilidade para *Bryan* é o jogador vendê-lo como um escravo. Todas essas ações só são possíveis e abertas por causa da exploração nesse ambiente aberto do jogo. Por exemplo, caso o jogador encontre *Bryan* antes de explorar aquele mundo suficientemente e conhecer a cidade de *Little Lamplight* ou a tia do garoto, essas possibilidades não serão abertas. Ou seja, quanto mais há uma exploração nesse ambiente aberto, mais possibilidades narrativas serão abertas para o jogador.

6 - COM RELAÇÃO ÀS ESTRUTURAS DE DIÁLOGO POR ESCOLHAS

Um aspecto comum entre os jogos do gênero RPG são os diálogos entre os personagens. Os diálogos servem não só para a comunicação do jogador com os personagens, uma forma de interagir no ambiente do jogo, mas também para obter informações para a execução das missões e conhecer melhor os personagens daquele mundo. Nos *games* de RPG mais recentes, os diálogos ganharam estruturas mais abertas, nas quais escolhas são mostradas ao jogador, permitindo-lhe uma interferência maior no jogo. Essas estruturas de diálogo se assemelham aos diálogos dos jogos de Adventure, nos quais o jogador interage ao escolher frases ou verbos para seguir na ação. A análise das Estruturas de Diálogos por Escolhas em *Fallout 3* será feita considerando a partir dos conceitos de narrativa emergente, hipertexto e agenciamento.

Em *Fallout 3*, a Estrutura de Diálogo por Escolhas com os personagens ocorre por meio de um conjunto de enunciados compostos por perguntas, respostas e afirmações que conduz o jogador a fazer uma escolha (Figura 4). A cada escolha feita, o jogador depara-se com outras estruturas de diálogo, devendo fazer outras escolhas, mantendo-se, assim, em comunicação com o sistema do jogo.



Figura 4: Exemplo da Estrutura de Diálogo por Escolhas de *Fallout 3*

99

Analisando cada uma das escolhas, podemos perceber que cada uma delas leva a caminhos diferentes dentro do jogo. Na primeira opção, o resultado é o personagem (*The Overseer*) entregar para o jogador a senha e a chave para o seu escritório. A opção seguinte é uma ameaça para que ele não bata mais na personagem chamada Amata. Na última, a conclusão é que o jogador enfrenta o personagem *Overseer* em uma luta e o mata, conseguindo, da mesma forma, a chave e a senha para o escritório. Assim, nessa estrutura, os diálogos se ramificam em outros que podem gerar diferentes tipos de resultados, como uma árvore que se ramifica em diferentes galhos. Por essa semelhança, essa estrutura é normalmente conhecida por desenvolvedores e jogadores como “árvores de diálogos”.

As Estruturas de Diálogos por Escolhas possibilitam uma gama enorme de consequências para o jogador, já que cada resposta ou sentença escolhida poderá gerar diferentes caminhos dentro do jogo. Dessa forma, a estrutura de diálogo pode ser compreendida como uma narrativa emergente, pois a narrativa que o jogador terá experimentado ao final do game será o resultado do acúmulo de escolhas feitas nos diálogos durante todo o jogo, tal qual uma interação acoplada que proporciona a narrativa emergente. Além disso, a narrativa emergente caracteriza-se por ser uma narrativa gerada pelo jogador por meio dos sistemas complexos que o jogo apresenta. No caso da estrutura de diálogos, o sistema complexo seria a seleção de frases que o jogador deve escolher, gerando outras possibilidades que serão diferentes, caso se escolha outras opções de respostas.

As Estruturas de Diálogos por Escolhas também podem ser pensadas a partir do conceito de hipertexto, já que os novos conjuntos de frases geradas pela escolha de uma anterior estão ligados por *hyperlinks* e são acionados somente quando o jogador interage com o sistema, escolhendo uma frase. Outra característica que define a Estrutura de Diálogos por Escolhas de Frases em *Fallout 3* como hipertexto são as diversas ramificações que o diálogo pode tomar a partir das escolhas do jogador, levando a um resultado que pode apresentar mais de uma consequência. Por essa característica da estrutura de diálogos, pode-se dizer que o jogo possui uma narrativa hipertextual.

A Estrutura de Diálogos por Escolhas em *Fallout 3* também gera um agenciamento pelas opções de escolhas de diálogos entre frases consideradas rudes e outras mais educadas. Por isso, ao responder de maneira grosseira para outro personagem, este pode não querer mais falar. Por outro lado, se houver uma resposta educada, o personagem oferece mais opções de diálogos. Ou seja, o personagem controlado pela inteligência artificial do computador corresponde de maneira satisfatória conforme a resposta ou afirmação do jogador.

7 - CONCLUSÃO

Este artigo apresentou resultados parciais de estudo sobre os videogames, tendo como foco a personalização da narrativa a partir das interações do jogador com o sistema jogo. A partir de observações participantes com o jogo *Fallout 3* e dos conceitos de agenciamento e narrativas múltiplas (MURRAY, 2003), hipertexto (NELSON, 1965) e narrativas emergentes (SALES; ZIMMERMAN, 2004), foram identificadas e analisadas duas estruturas narrativas que permitem ao jogador a personalização da narrativa no ambiente dos jogos eletrônicos, a saber, (1) Ambientação em Mundo Aberto e (2) Estruturas de Diálogos por Escolhas.

Em Ambientação em Mundo Aberto, o jogador explora mais livremente o mundo virtual, construindo uma experiência narrativa personalizada que resulta dos ambientes escolhidos pelo jogador ao longo do jogo. Ao proporcionar a exploração em Ambientação em Mundo Aberto, o game oferece ao jogador a opção de experiências narrativas mais abertas. A narrativa ainda é controlada pelo jogo, pois o que se segue à escolha do jogador já estava previamente previsto na programação. Porém, ela se torna personalizada pelas escolhas que o jogador faz, gerando histórias com mais de um final, mesmo que limitados.

Conclui-se também que as Estruturas de Diálogos por Escolhas, sendo estruturas hipertextuais, possibilitam a construção de uma experiência narrativa personalizada a partir das escolhas feitas pelo jogador. A cada resposta escolhida, um novo leque de opções pode aparecer, gerando outras respostas, criando, assim, diversas alternativas, cabendo ao jogador decidir o caminho a seguir. Porém, as consequências que se seguem às escolhas ainda são limitadas. Não mais do que dois ou três caminhos derivam das escolhas feitas pelo jogador na narrativa. No entanto, há potencial para que essa interferência aumente, a depender do desenvolvimento de sistemas de jogos capazes de oferecer um número maior de consequências a partir de cada escolha feita pelo jogador.

É fato que as duas estruturas narrativas ora identificadas estão cada vez mais presentes nos videogames, como em *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) e *Star Wars The Old Republic* (2011). Assim, elas se oferecem como parâmetro para conhecer como os videogames permitem experiências narrativas cada vez mais personalizadas aos seus jogadores. Como foi demonstrado, a Ambientação em Mundo Aberto e as Estruturas de Diálogos representam um notável avanço nas estruturas narrativas dos jogos eletrônicos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADVENTURE. Desenvolvido por Will Crowther. Produzido por CRL. Estados Unidos, 1972. 1 Arquivo de computador.

BALL, Mieke. *Narratology: introduction to the theory of narrative*. University of Toronto Press. Canadá. 3ª Edição. 2009

FALLOUT. Desenvolvido por Interplay Entertainment. Produzido por Interplay Entertainment. California: Estados Unidos. 1997. 1 DVD.

FALLOUT 2. Desenvolvido por Balck Isle Studios. Produzido por Interplay Entertainment. California: Estados Unidos. 1998. 1 DVD.

FALLOUT 3. Desenvolvido por Bethesda Game Studios. Produzido por Bethesda Softworks. Washington D.C.: Estados Unidos, 2008. 1 DVD.

FERREIRA, Emmanoel. *Da arte de contar histórias: games, narrativas e interatividade*. In: SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, COMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO: CONSTRUINDO NOVAS TRILHAS, 3., 2007, Campina Grande/PB, Anais...Campina Grande/PB, 2007.

_____. *games narrativos: dos adventures aos MMORPGs*. In: IV SEMINÁRIO DE JOGOS ELETRÔNICOS, COMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO: CONSTRUINDO NOVOS TRILHOS, 4, 2008, Salvador/BA. Anais... 2008.

FRASCA, Gonzalo. *Simulation versus Narrative: introduction to Ludology*. In: WOLF, M. J. P.; PERRON, B. (eds.). *The video game theory reader*. New York, London: Routledge. 2005

GOMES, Renata. *Imersão e Participação: mecanismos narrativos nos jogos eletrônicos*. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.

_____. *Narratologia & Ludologia: um novo round*. SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES, 8, Anais... São Paulo: Centro Universitário SENAC, 2009

GRAND Theft Auto III. Desenvolvido por DMA Design (atualmente Rockstar North). Produzido por Rockstar Games. Escócia: Reino Unido, 2001. 1 DVD.

HEAVY Rain. Desenvolvido por Quantic Dream. Produzido por Sony Computer Entertainment. Dirigido por David Cage. Paris: França. 2010. 1 Blu-Ray.

JENKINS, Henry. *Game Design as Narrative Architecture*. In: WARDRIP-FRUIN, N.; HARRIGAN, P. (eds.). *First person: new media as story, performance and game*. Cambridge, MA; London, England: MIT. 2004.

L.A. Noire. Desenvolvido por Team Bondi. Produzido por Rockstar Games. Sydney: Australia. 2011. 3 DVDs.

METAL Gear Solid. Desenvolvido por Konami Computer Entertainmet

Japan (KCEJ). Dirigido por Hideo Kojima. Produzido por Konami. Tóquio: Japão, 1998. 2 CDs.

MURRAY, Janet. *From Game-Story to Cyberdrama*. In: WARDRIP-FRUIN, Noa; HARRIGAN, Pat. *First Person: new media as story, performance and game*. Cambridge/Massachusetts: The MIT Press, 2006.

_____. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução Elissa KhouryDaher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itá Cultural; Unesp, 2003.

PAC-MAN. Desenvolvido por Namco. Produzido por Namco e Midway. Tóquio: Japão, 1980. Máquina de Arcade (fliperama).

PERANI, Leticia. *Game studies Brasil: um panorama dos estudos brasileiros sobre jogos eletrônicos*. COLÓQUIO INTERNACIONAL SOBRE A ESCOLA LATINO-AMERICANA DE COMUNICAÇÃO – CELACOM, 12., São Bernardo do Campo, Anais... São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2008.

SALEN, Katie, ZIMMERMAN, Eric. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, Ma.: The MIT Press. 2004

SPACE Invaders. Desenvolvido por Taito Corporation. Produzido por Taito e Midway. Tóquio: Japão, 1978. Máquina de Arcade (Fliperama).

STAR Wars The Old Republic. Desenvolvido por Bioware. Produzido por LucasArts e Electronic Arts. Canadá. 2011. 1 DVD.

SUPER Mario Bros. Desenvolvido por Nintendo Creative Department. Dirigido por Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka. Produzido por Nintendo. Quioto: Japão, 1985. 1 Cartucho.

THE Elder Scrolls V: Skyrim. Desenvolvido por Bethesda Game Studios. Produzido por Bethesda Softwork. Dirigido por Todd Howard. Washington D.C.: Estados Unidos. 2011. 1 DVD.