

# A Narrativa nos Videogames e a Experiência de Jogo em *Tomb Raider* (2013)

Henrique Rodrigues Pereira Menezes<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Programa de Pós-Graduação em Performances Culturais – Universidade Federal de Goiás (UFG) – Goiânia – GO – Brasil

henriquerpm@gmail.com

**Abstract.** *From Tomb Raider (2013) we began a research on video game narratives and how we could understand video games as narratives through the lens of interactivity and agency. This paper ponders over the concepts of narrative and gameplay and how they are merged towards an experience: performed in the act of playing video games. It is a result of a literature review on the video game narrative state of the art, and it intends to think over its specificity concerning narrative in comparison to cinema from the player's perspective and over some contradictions between ludic challenges and the narrative built-in.*

**Keywords—** *narrative, videogames, narratology, interactivity*

**Resumo.** *A partir do jogo Tomb Raider (2013) iniciamos uma pesquisa sobre o que seriam as narrativas nos jogos eletrônicos, e como podemos entender os jogos como narrativas sem perder de vista sua característica intrínseca: a interatividade. Este artigo é uma reflexão sobre os conceitos de narrativa e gameplay e como estes se fundem para a proposição de uma experiência que se dá no ato de jogar. O presente artigo é resultado de uma pesquisa de revisão bibliográfica e tem como objetivo refletir sobre as especificidades da narrativa nos videogames, sob a ótica do sujeito “jogador” e sobre algumas contradições presentes em jogo que contrapõe os desafios de jogo e a narrativa construída neles.*

**Palavras-chave—** *narrativa, videogames, narratologia, interatividade*

## 1. Introdução

Os videogames são objeto de estudo na arte, na comunicação e na semiótica, no estudo das performances culturais e estudos da performance (*performance studies*), na estética, na fenomenologia, no âmbito das linguagens e das ciências cognitivas. Desenvolveu-se até como um campo acadêmico próprio, o chamado “*game studies*” que propõe estudar os jogos sob seus aspectos formais.

Apesar das inúmeras abordagens possíveis de se pesquisar os videogames, escolhemos a ótica da narratologia, como tem sido estudado por diversos autores nacionais e internacionais que se debruçam sobre os jogos eletrônicos. Interessa então a este artigo a aproximação dos jogos eletrônicos ao cinema (partindo do princípio de que o cinema é uma arte predecessora) pelo que estes têm em comum: a existência de uma narrativa e o compartilhamento de uma mesma linguagem: a linguagem audiovisual.

Percebe-se que os padrões narrativos dos jogos eletrônicos na atualidade – tendo como recorte nesta pesquisa os games comerciais “blockbuster”, também chamados de jogos “Tripla A” (AAA) – têm sido, em concordância com Gomes (2006) uma tentativa de recriar, neste novo formato, alguns aspectos do conceito de narrativa perpetuado pelo modelo hegemônico de cinema.

Porém, é através da “interatividade” que a narrativa dos jogos eletrônicos ganha novas possibilidades ressignificando os dispositivos de exposição da trama e o contato com a experiência enquanto espectador-jogador (ou “interator” [Murray 2003]), não só incorporando a linguagem audiovisual, enquadramentos e movimentos de câmeras cinematográficas da forma tradicional filmica, mas também se utilizando de diversos outros recursos como as fotografias, ilustrações, a mídia textual, a navegação em espaços cênicos tridimensionais, e os desafios cognitivos comuns aos jogos.

O advento do 3D nos videogames foi um grande marco nos videogames pois viria a se tornar o “padrão”, trazendo a possibilidade criar cenários navegáveis com profundidade tridimensional e personagens animados similares aos atores reais captados pelas lentes cinematográficas. E foi através da capacidade de armazenamento do CD-ROM (não exclusivamente, mas primordialmente) que o modelo tridimensional passou a ser cada vez mais recorrente na construção da visualidade dos games. Tornou-se possível obter animações mais elaboradas pré-renderizadas em computação gráfica ou renderizadas em tempo real pelo videogame, como também a inserção de produções sonoras como músicas gravadas e vozes reais, trazendo novas sonoridades (também um novo padrão na indústria) e possibilitando um novo campo de atuação profissional para desenhistas de som (*sound designers*) e compositores.

Percebe-se que o videogame, ao construir e sedimentar determinadas convenções exclusivas desse meio (das mecânicas de jogo e jogabilidade) – frutos da relação jogo-jogador proporcionada pela interatividade –, e posteriormente adotando gradativamente aspectos da linguagem cinematográfica: através de ângulos, enquadramentos e movimentações de câmera, *leitmotifs* e músicas incidentais, estruturas formais de construção narrativa e desenvolvimento de tramas, personagens, ambientações; acabou por garantir que esse projeto narrativo proposto ao videogame excessivamente centrado nas características de uma linguagem de outro meio pudesse ser reconfigurado, ganhando assim novos contornos [Gomes 2006].

Este é um trabalho de revisão bibliográfica, que realiza o esforço de refletir sobre a especificidade da narrativa nos videogames, sob a ótica do sujeito “jogador” e sobre algumas contradições presentes em jogo que contrapõem os desafios de jogo e a narrativa construídas neles.

## **2. A Narrativa em Jogo**

Narrativa, para Ryan (2004), é uma imagem mental, uma construção cognitiva feita pelo leitor em resposta a um texto [Gomes 2009]. Em concordância com Gomes (2008), admitimos que é necessária uma nova noção de narrativa quando aplicada aos videogames. A narrativa seria uma forma de organizar a experiência vivida para o jogador e pelo jogador. Enquanto o game design estrutura os elementos do jogo (regras e mecânicas), a experiência de jogo é organizada pelo jogador ao interagir com o game, desde o seu envolvimento com o personagem jogável (*player character*) em relação ao

mundo ficcional apresentado, quanto pelas escolhas e consequências experimentadas na interação com o *gameplay*.

Na perspectiva de que a narrativa se adapta aos meios que a incorpora, Gomes (2008) salienta que para além dos meios, a narrativa preserva sua característica intrínseca, qual seja, organizar o fluxo da experiência vivida. Em consonância com as proposições de Fernández-Vara (2009) e Gomes (2008) sobre a articulação entre narrativa e experiência, entendemos que a narrativa nos videogames, além de organizar todos os elementos dramáticos e de *storytelling* do jogo, é a própria experiência vivida no ato de jogar. Para isso, narrativa e *gameplay* trabalham conjuntamente (ou pelo menos deveriam) para que o jogador seja capaz de construir um sentido da experiência vivida do início ao fim do jogo.

Em busca do específico do “texto” narrativo, Ryan (2004), afirma que ele deve ser capaz de evocar uma determinada imagem mental no intérprete. Tal imagem deve conter as seguintes qualidades:

1. Precisa criar um mundo e populá-lo com personagens e objetos; 2. Tal mundo precisa sofrer mudanças causadas por eventos extraordinários: acidentes ou ações deliberadas. Tais mudanças criam uma dimensão temporal e colocam o mundo narrativo no fluxo da história; 3. O texto precisa permitir a construção de uma rede interpretativa de objetivos, planos, relações causais e motivações psicológicas em torno dos eventos narrados. Essa rede implícita dá coerência e inteligibilidade aos eventos materiais e os transforma num enredo [Ryan 2004 apud Gomes 2009].

Para compreender os videogames em termos narrativos, temos também que levar em conta a intencionalidade por parte dos produtores do game em elaborar um jogo que possa ser entendido como uma narrativa [Fernández-Vara 2009]:

A intencionalidade por parte dos produtores de jogos em incluir uma história é expressa no design do game. A história como conteúdo vem do jogador interagindo com o design do sistema, ou da história embutida no game. A história embutida pode ser descrita como um conjunto de passos dos quais o jogador deve completar, e constitui os eventos do jogo. Cut-scenes, descrições textuais, quadrinhos, e outras formas de *storytelling* tradicionais podem também ser embutidas no jogo [Fernández-Vara 2009 – tradução nossa].

A partir do exposto acima provém o nosso entendimento dos videogames como narrativas, tal como entendido pelas autoras da área da narratologia como Janet H. Murray (2003; 2016), como Marie-Laure Ryan (2004), e mais recentemente Clara Fernández-Vara (2009).

À maneira de Bordwell (1985), estas autoras utilizam uma abordagem cognitivo-perceptiva para compreender o que é narrativa (em seu caso, no estudo do cinema) e por sua vez, aplicam esta abordagem no entendimento do que são as narrativas nos jogos. Pela abordagem cognitivo-perceptiva entende-se a narrativa como uma “cadeia de eventos ligados por causa e efeito, ocorrendo no tempo e no espaço” [Bordwell & Thompson 2013]. Bordwell então recupera conceitos da narratologia como estruturado originalmente (por Vladimir Propp e outros), tais como *syuzhet*, *fábula* e *estilo*, no intuito de articular uma teoria da narração.

Uma teoria construtivista não permite uma fácil separação entre percepção e cognição. Grosso modo, o ato típico da percepção é a identificação de um mundo tridimensional baseado em certos sinais. A percepção se converte em

um processo de comprovação ativa de hipóteses. O organismo está preparado para reconhecer dados do ambiente. A percepção tende a ser antecipatória, estruturando expectativas mais ou menos prováveis a respeito do que existe no exterior [Bordwell 1985 – tradução nossa].

A especificidade da narrativa nos games é trabalhada então em torno da interatividade, que embora possa se desenvolver da mesma forma que Bordwell descreve sobre a narrativa fílmica: “as narrativas se constroem com a ideia de recompensar, modificar, frustrar ou vencer a busca da coerência por parte do perceptor” (Bordwell, 1985) – no entanto, se molda às mecânicas de jogo. Murray (2003) partindo do mesmo princípio sobre recompensas e frustrações, observa que:

Nos jogos, portanto, temos uma oportunidade para encenar nossa relação mais básica com o mundo - nosso desejo de vencer a adversidade, de sobreviver às nossas inevitáveis derrotas, de modelar nosso ambiente, de dominar a complexidade e de fazer nossas vidas se encaixarem como as peças de um quebra-cabeça. Cada lance num jogo é como um evento no enredo de uma dessas histórias simples, mas envolventes. [Murray 2003].

Sendo a narrativa no jogo construída em torno da interatividade, além de prover um contexto para o qual se constrói todo o mundo do jogo e estabelecer eventos nos quais o jogador irá performar, ela também influencia diretamente na forma de agir em jogo. Este processo de comprovação ativa de hipóteses passa pela percepção do jogador através da análise de informações (1), que por sua vez subsidia a tomada de decisões (2) decisões estas que resultam nas interações com o mundo do jogo (3) reunindo novas informações a cerca da trama e *gameplay* (4), e então o processo se repete.

Sobre o processo que acaba de ser descrito, Fabricatore (2007) ilustra isso de forma simples abaixo (Fig. 1):

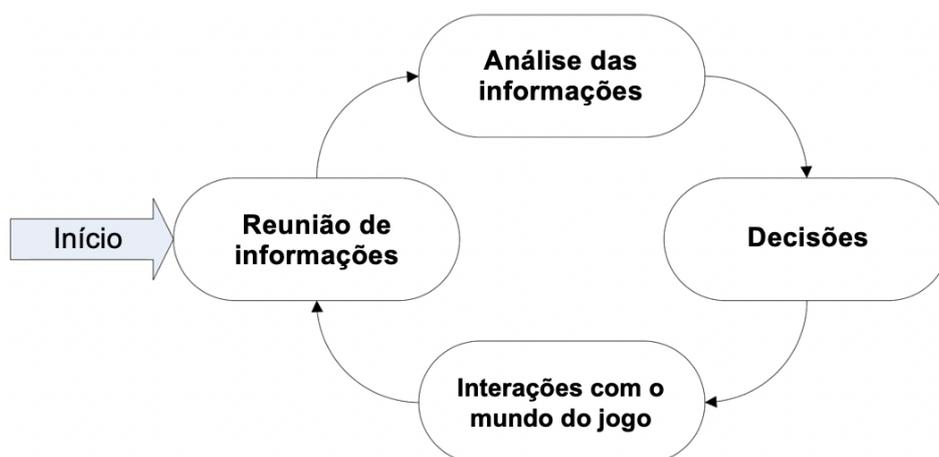


Figura 1 - Ciclo interativo na experiência de jogo.

Fabricatore (2007) afirma que este ciclo é repetido de modo iterativo até que o jogador vença ou perca o jogo ou simplesmente decida suspender temporariamente sua sessão de jogo. Este ciclo pode se manifestar de diferentes formas em cada tipo de jogo.

Para um jogo como *Resident Evil* (Capcom) que é do gênero de terror e ação, o jogador tem nos ambientes do jogo (cenários) objetos espalhados pelas salas, documentos largados em bancadas ou notas presas à imãs de geladeira, móveis que não estão onde deveriam estar, entre outras coisas; que são informações reunidas e analisadas pelo jogador, e que geram decisões e consequentemente formas de interagir

com o mundo do jogo que seriam diferentes caso estas informações não chegassem ao conhecimento do jogador.

A manutenção da tensão, entre outros diversos sentimentos como os de euforia, medo, e os próprios sustos provocados pelo jogo, são uma construção perceptiva obtida a partir das informações adquiridas através dos recursos narrativos ali presentes.

No jogo *Tomb Raider* [Crystal Dynamics 2013], percebemos uma atmosfera sombria desde os primeiros minutos de jogo, onde vemos a protagonista ser nocauteada por um sujeito estranho e colocada em um casulo pendurada no topo de uma caverna. A temática de captura e fuga, e sobrevivência a situações de perigo está presente do início ao fim do jogo.

Essa “atmosfera” sombria é construída não somente pelas ações e situações que se passam em tela, mas também pela trilha sonora que, por sua vez, funciona como uma espécie de sintonizador das emoções e define o tom (*mood*) do jogo [Gumbrecht 2014]. Entendemos a partir das informações apresentadas e percebidas em jogo – seja consciente ou subconscientemente –, que é necessário evitar outros (personagens) seres-humanos, e quando não é possível evitá-los, o próprio jogo nos apresenta situações de confronto (combate) indicando que os personagens ali presentes são hostis.

Em um jogo como *Detroit: Become Human* [Quantic Dream 2018] por exemplo, apesar das atividades de *gameplay* se darem de forma limitada em relação a outros jogos, como os do gênero de ação-aventura, a reunião e análise de informações resultantes da percepção do mundo do jogo, que se converte em processo de comprovação ativa de hipóteses se dá de forma a afetar a própria história e destino de outros personagens envolvidos na trama resultante das decisões tomadas, gerando múltiplos finais e consequências para cada ação do jogador, em um formato de narrativa menos linear que as que vemos comumente nos jogos.

### **3. As Mecânicas de Jogo em Confluência com a Trama**

Como observado frequentemente por jogadores e desenvolvedores de jogos, as mecânicas de jogo – suas regras, objetivos, ações possíveis de serem tomadas pelo jogador, e os sistemas de jogabilidade – nem sempre estão alinhados com o que a “narrativa” propõe, ou seja, o que o jogo propõe em termos de desafios e experiências cognitivas pode estar disperso em relação à trama.

Em *Tomb Raider* (2013), a temática de sobrevivência é uma constante. Lara Croft é desde o início do jogo assombrada pelos sinistros habitantes que a caçam, tentam matá-la e tentam submeter sua amiga Sam a um ritual de sacrifício por fogo. Como um jogo de ação/aventura, *Tomb Raider* possui mecânicas de combate com armas de fogo, combates corpo-a-corpo, furtividade, e o escape de situações de perigo, como desmoronamentos, tiroteios e bombardeios. Percebemos de forma geral, uma boa execução e coerência de todas as mecânicas de jogo (típica dos jogos de ação) presentes neste game em relação aos sistemas narrativos, inclusive nas cenas onde não é possível interagir (*cutscenes*).

Uma questão, no entanto, com a qual os desenvolvedores do jogo (Crystal Dynamics) não contavam, era a possibilidade de que parte dos jogadores prefeririam agir em jogo de forma pacífica, ou seja, evitariam matar outros personagens e procurariam soluções furtivas e não-letais (como evitar inimigos ou deixá-los apenas

desacordados) para prosseguir com o jogo. *Tomb Raider* (2013) propõe diversos desafios em sua jogabilidade que obriga os jogadores a agirem como verdadeiros assassinos (em resposta aos personagens hostis, colocados pela própria trama, justificando-se como uma “história de sobrevivência”).

Os jogadores que se sentem incomodados com as imposições postas pelo sistema de jogo podem até conseguir se desviar do que foi originalmente concebido pelos desenvolvedores: não realizando as ações previstas e designadas pelo game, e sim performando outras ações diferentes. Porém, na maior parte das vezes, há momentos em que o jogador não possui outra escolha e é impossível progredir no jogo sem matar algum oponente. Uma liberdade maior de escolhas em combate (inexistente no jogo *Tomb Raider* de 2013) foi adotada com mais sucesso em jogos como *Deus Ex: Human Revolution* (2011) e *Deus Ex: Mankind Divided* (2016) da desenvolvedora Eidos Montréal.

Diversos outros jogos também propõem soluções não-letais ao lidar com os personagens oponentes/inimigos. *Rise of the Tomb Raider* [Crystal Dynamics 2015] neste sentido, como sucessor de *Tomb Raider* (2013) amadureceu sua jogabilidade para agradar também os jogadores que consomem os jogos de ação com uma menor violência gráfica ou simbólica (presente no jogo anterior, e) presentes em grande parte dos jogos. É importante ressaltar que a violência gráfica ou simbólica está presente também no cinema, e diferentemente dos games, ela não é tão questionada em estudos sociológicos e culturais quanto é recorrente em relação aos videogames.

Percebemos que, em *Tomb Raider* (2013), a tentativa (por meio da narrativa) de tentar humanizar a personagem Lara Croft, se torna contraproducente e discrepante ao *gameplay*, uma vez que por meio da jogabilidade o jogador é incentivado a agir como um assassino implacável. A trama trata por tentar construir um conflito interno na personagem (“matar ou não matar”) que pode entrar em conflito com os próprios desejos do jogador enquanto sua expectativa à jogabilidade apresentada e ao desenvolvimento de habilidades durante o jogo.

As inconsistências entre mecânicas de jogo e a trama revelam as fragilidades na gestão do *game design* em si. Por vezes, alguns desenvolvedores implementam “*behaviors*” os quais eles possuem mais competência em desenvolver e não exatamente o que a narrativa central do jogo precisava. E, portanto, o que se revela inicialmente como intenção da trama (como a humanização da personagem Lara Croft) acaba por se dissipar ao decorrer do jogo por conta das próprias mecânicas de jogabilidade, objetivos e missões implementadas. Poucos são os jogos que percebem estas discrepâncias (geralmente na etapa do QA – controle de qualidade) e possuem tempo hábil para mudar os sistemas-chave (*game design*) do jogo. *The Last of Us* (2013) é um destes exemplos.

Parte disso pode ser resultado da compreensão limitada (por parte dos desenvolvedores) de como implementar uma narrativa em jogo, vendo a trama como algo linear típico da forma tradicional de narrar advinda de outras mídias (como o cinema), sem levar em consideração os diferentes tipos de jogadores (e suas personalidades), apropriando-se de técnicas cinematográficas de contar histórias sem a devida adaptação para o ambiente “interativo” intrínseco aos videogames.

Esses momentos nos quais o desejo do jogador é de realizar uma atividade diferente da proposta pelo jogo naquele momento – e o postergar de ações a fim de explorar outras possibilidades antes – é tanto algo que faz parte da natureza dos jogos

por serem interativos e pressuporem uma “liberdade” ao jogador e diversos caminhos, quanto é constantemente um objeto de estudo por parte dos desenvolvedores que tentam desenvolver estratégias para evitar que o jogador se disperse totalmente da trama e da(s) linearidade(s) propositalmente pensada(s), ou mesmo evitar que o jogador se frustre ou largue o jogo por se sentir desconexo a ele.

A narrativa em um jogo então não deve ser construída de forma linear através somente das cenas interativas (os *Quick-Time Events*, e os *scripted events*) ou das cenas tradicionais (as *cutscenes*), mas sim, de forma criativa por habitar ambientes com diálogos de personagens secundários, trilha sonora, ambientação e iluminação adequada dos espaços e cenografia, documentos colecionáveis a serem encontrados pelo mundo do jogo condizentes com a trama, painéis, murais ou “panfletos” espalhados pelos cenários, pichações, tesouros e relíquias, missões secundárias, vestígios da passagem de animais ou seres humanos em ambientes, etc.

Entretanto, todos estes elementos também devem ser coerentes com a trama e com as atividades que são propostas pelos jogos (jogabilidade), quais sejam: caçar, abrir baús de tesouro, investigar o paradeiro de personagens desaparecidos, buscar determinada ferramenta necessária para desbloquear a entrada de alguma sala, entre outras situações.

Entre os primeiros elementos de jogabilidade apresentados na narrativa e das habilidades do personagem-jogador que podem ser adquiridas *Tomb Raider* (2013) está a possibilidade de ganhar pontos de experiência (“XP”) por matar animais. No entanto, a questão da sobrevivência neste aspecto trazida pelo jogo não é completamente implementada (transposta da trama para o *gameplay*) uma vez que o jogador-personagem não caça para sobreviver, mas sim para acumular pontos e melhorar habilidades e armas ao decorrer do jogo: como uma atividade lúdica a fim de testar e pôr a prova a proeza do jogador. Trata-se de uma narrativização vazia, sem aplicação prática coerente, e por mais que *Tomb Raider* (2013) apresente uma trama interessante e com momentos de grande carga emocional, esses outros momentos podem tirar o jogador da atmosfera que a narrativa constrói e o trazer de volta à realidade do jogo, do mero lúdico.

Já os jogos seguintes, *Rise of the Tomb Raider* (2015) e *Shadow of the Tomb Raider* [Crystal Dynamics; Eidos Montréal 2018] tratam a questão da caça de animais de uma forma mais coerente, uma vez que narrativamente as mecânicas de *gameplay* são justificadas: os materiais da caça explicitamente são utilizados para criar bolsas, improvisar e melhorar equipamentos.

Porém, nem tudo é coerente na equação trama vs. *gameplay*. Há jogos que observam de forma mais atenta esses detalhes, e outros jogos onde esses problemas passam despercebidos. Também há quem não veja isto como um problema, mas o “alinhamento” entre questões narrativas e de *gameplay* foram de decisão consciente do *game design* de *Tomb Raider*, como se pode observar nas palestras da desenvolvedora Crystal Dynamics na *Game Developers Conference* [GDC 2013].

Essa relação por diversas vezes conflitua entre narrativa e jogabilidade acontece pela falta de equilíbrio (ou diálogo) entre o trabalho de várias disciplinas de desenvolvimento de um jogo (design de sistemas de jogo, designers de combate, escritores, designers de narrativa, diretores de arte etc.). E é bem conhecida entre os produtores de jogos e jogadores, a chamada “dissonância ludonarrativa”.

A dissonância ludonarrativa foi um termo que apareceu pela primeira vez em uma crítica ao jogo *Bioshock* [Irrational Games 2007] pelo game designer e roteirista Clint Hocking ao afirmar que há duas estruturas em oposição em *Bioshock* (2007), a “estrutura narrativa” e a “estrutura lúdica” [Hocking 2009].

Hocking (2009) fala sobre as mecânicas do jogo que incentivam a liberdade do jogador e dá a possibilidade de evitar tomar certas decisões no game, mas por outro lado a narrativa contraria esse discurso por evidenciar como o único caminho possível para a conclusão do jogo que é forçado pela história (como um afunilamento).

Para Makedonski (2012), a dissonância ludonarrativa “em seu cerne” acontece quando um discurso posto na história do jogo e a ambientação contradiz o discurso subjacente ao *gameplay*. A partir desta contradição, de acordo com ele, o jogador se tornaria “emerso” e “desconectado” da experiência [Seraphine 2016].

O termo desde então tem sido utilizado por críticos, desenvolvedores de games, e acadêmicos que estudam jogos [Stanley 2014; Jørgensen 2016; Seraphine 2016] para descrever e analisar esse fenômeno comum em jogos de videogame que, aparentemente tem sido gradualmente controlado ou evitado pelos desenvolvedores de jogos ano após ano.

Murray (2003) embora não mencione nenhum destes termos (dissonância ou consonância ludonarrativa), conceitua a importância de que o “drama simbólico” esteja alinhado aos elementos da jogabilidade, para proporcionar uma experiência crível:

[...] o contexto dramático de captura e fuga pode ser simulado pela manutenção do jogador num espaço confinado até que um quebra-cabeça seja solucionado. **Tais quebra-cabeças são mais satisfatórios quando as ações possuem uma correspondência com o drama, quando elas servem para aumentar nossa crença na solidez e na consistência do mundo ilusório** [Murray 2003 – grifo nosso].

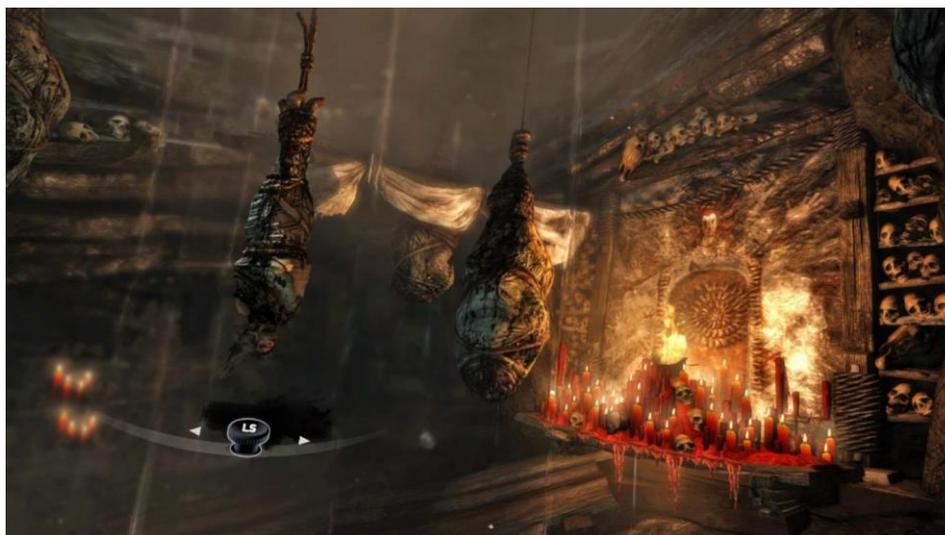


Figura 2 - A mecânica de jogabilidade ao início de *Tomb Raider* (2013) está alinhada ao “drama simbólico” da sobrevivência, presente em todo o jogo.

Em *Tomb Raider* (2013), tomando a experiência total de jogo, pode-se dizer que o envolvimento no combate (e mesmo as outras atividades como a exploração e a resolução de problemas e quebra-cabeças) da forma como é desenvolvida, cria uma

estimulação emocional que sutilmente trabalha em conjunto com a narrativa construída pelo jogo, permitindo ao jogador, vivenciar o drama simbólico [Murray 2003] vivido pela personagem (Fig. 2), como a compreensão do universo da ilha de Yamatai e seus perigos, e a necessidade (“a qualquer custo”) de sobrevivência aos extremos eventos ocorridos à personagem. Em geral, a implantação de uma atmosfera de emergência e perigo implementada pela trama funciona muito bem com a dinâmica de combate, temática de sobrevivência e demais mecânicas de jogo.

#### **4. Considerações finais**

Os jogos de videogame se transformaram através das décadas de experiências meramente lúdicas, com “personagens” formados de pixels em telas geralmente estáticas e bidimensionais que passavam a ilusão de movimento, para espaços virtuais onde é possível navegar tridimensionalmente com personagens mais bem definidos que agora se assemelham a seres humanos, com seus dramas e conflitos pessoais, relações e *backstory*.

É ainda possível encontrar jogos desenvolvidos na atualidade que recriam as experiências centradas lúdicas de momentos anteriores (ao modelo de jogos da Atari e Nintendo nas décadas de 1970 a 1990) ou ainda que recriam interfaces retrô com propostas narrativas mais sofisticadas, mas é possível afirmar que pelo menos agora neste novo contexto não são mais as limitações tecnológicas que definem quais jogos são somente pixels, quais são somente textos, ou quais incorporam vídeos e outros diversos recursos narrativos em suas produções.

A atenção com a construção de uma narrativa mais elaborada nos games (ou mesmo a preocupação com uma narrativa e o *narrative design*) e sua importância, pode ser considerada muito recente na indústria de videogames, especialmente no que diz respeito aos jogos mais comerciais (os chamados “Tripla A”). Um jogo pode ser mais proveitoso com uma história a ser “vivida”, e/ou com personagens que possam cativar o jogador e conectá-lo emocionalmente à trama. As histórias não somente têm sido como um “bônus” da experiência de jogo, como têm se tornado centrais a essas experiências nos jogos mais recentes.

E o mais importante é como as narrativas têm deixado de figurar como um papel instrumental, para se tornarem parte da própria fruição e da centralidade da experiência de jogo. Se o mundo ficcional era construído com seus ambientes, personagens, e formas de narrar que apenas justificariam os visuais, jogabilidade e ações enfrentadas pelos jogadores *in-game*; os recursos narrativos cresceram e agora são implementados criativamente se tornando fundamentais tanto para ditar um ritmo de *gameplay*, propor obstáculos e desafios a serem superados, quanto para tornar os jogos experiências envolventes, gratificantes, e significativas emocionalmente.

## 5. Referências

- Bordwell, D. (1985) "Narration in the fiction film", University of Wisconsin, Madison.
- Bordwell, D; Thompson, K. (2013) "A arte do cinema: Uma introdução", Campinas: Editora da Unicamp. São Paulo: Editora da USP.
- Fabricatore, C. (2007) "Gameplay and Game Mechanics: A Key to Quality in Videogames", University of Huddersfield, Santiago, <http://eprints.hud.ac.uk/id/eprint/20927/>, Junho de 2022.
- Fernández-Vara, C. (2009) "The Tribulations of Adventure Games: Integrating Story Into Simulation Through Performance", Georgia Tech, Atlanta.
- Game Developers Conference (2013). Gallagher, D.; Hughes, N. "The Reinvention of Tomb Raider", <https://www.youtube.com/watch?v=UCtSk6wcMIo>, Junho de 2022.
- Gomes, R. (2006) "O design da narrativa como simulação imersiva". In: Lemos, A.; Berger, C.; Barbosa, M. (eds.). Livro da XIV Compós – 2005: Narrativas Midiáticas Contemporâneas, Junho de 2022.
- Gomes, R. (2008). "Agentes verossímeis: uma investigação sobre a construção dos personagens autônomos nos videogames". PUC-SP, São Paulo, <https://sapiencia.pucsp.br/handle/handle/5142#preview-link0>, Junho de 2022.
- Gomes, R. (2009) "Narratologia & Ludologia: um novo round", SBGames2009, [http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21\\_09.pdf](http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21_09.pdf), Junho de 2022.
- Gumbrecht, H. (2014) "Atmosfera, ambiência e stimmung: sobre um potencial oculto na literatura", Contraponto/PUC-Rio, Rio de Janeiro.
- Jørgensen, K. (2016) "The Positive Discomfort of Spec Ops: The Line", Game Studies, volume 16, edição 2, <http://gamestudies.org/1602/articles/jorgensenkristine>, Setembro de 2022.
- Hocking, C. (2009). "Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The problem of what the game is about", In: Davidson, D.; (Ed.), Well played 1.0: Video games, value and meaning. <https://kithub.cmu.edu/ndownloader/files/12212909#page=265>, Setembro de 2022.
- Murray, J. (2003) "Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço", Editora Unesp, São Paulo.
- Ryan, M. (2004). "Narrative across Media: The Languages of Storytelling", University of Nebraska Press, Lincoln, London.
- Seraphine, F. (2016) "Ludonarrative Dissonance: Is Storytelling About Reaching Harmony?", The University of Tokyo, Tóquio, [https://www.researchgate.net/publication/307569310\\_Ludonarrative\\_Dissonance\\_Is\\_Storytelling\\_About\\_Reaching\\_Harmony](https://www.researchgate.net/publication/307569310_Ludonarrative_Dissonance_Is_Storytelling_About_Reaching_Harmony), Junho de 2022.
- Stanley, K. (2014). "Ludonarrative Dissonance: Interlacing the Narrative and Ludic Structure Together in The Last of Us", [https://web.archive.org/web/20151010161457/http://kazperstan.co.uk/wp-content/uploads/2015/01/StanleyKaren\\_LastofUs.pdf](https://web.archive.org/web/20151010161457/http://kazperstan.co.uk/wp-content/uploads/2015/01/StanleyKaren_LastofUs.pdf), Setembro de 2022.