

Como criar histórias não lineares: um método prático de escrita

A Practical Method for Writing Nonlinear Narratives

Marcelo La Carretta¹

¹Jogos Digitais - ICEI - Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas)
R. Cláudio Manoel, 1.162 – 30140-108 – Belo Horizonte – MG – Brasil

marcelo@lacarretta.com.br

Abstract. Introduction: Non-linear narratives are present in different game genres, such as RPGs, adventures, and visual novels, as well as formats such as gamebooks. Despite being widely used, their construction remains a challenge for educators, students, and developers, mainly due to the predominance of methods focused on the construction of linear narratives. **Objective:** This paper presents a practical method for creating non-linear narratives based on transforming a linear narrative into a Quest structure, using the aspects Space, Actors, Items, and Challenges to identify possibilities for choices, causes, and consequences. **Methodology or Stages:** The method organizes the process into four stages: research and reference gathering, construction of the linear narrative, identification of Quest aspects, and construction of a choice tree. The proposal uses collaborative activities and analog prototyping to organize the narrative structure before its implementation in a specific tool or medium. **Expected Results:** The method is expected to contribute to the teaching of narrative design by providing an accessible approach to the construction of branching narratives. As a result, participants develop a practical understanding of the relationship between Quest elements, choices, and their consequences, treating the construction of non-linear narratives as a design competency.

Keywords Nonlinear Narrative, Narrative Design, Active Learning, Creative Writing, Digital Games.

Resumo. Introdução: Narrativas não lineares estão presentes em diferentes gêneros de jogos, como RPGs, aventuras e visual novels, além de formatos como livros-jogo. Apesar de amplamente utilizadas, sua construção ainda representa um desafio para educadores, estudantes e desenvolvedores, principalmente pela predominância de métodos voltados à construção de narrativas lineares. **Objetivo:** Este trabalho apresenta um método prático para criação de narrativas não lineares, baseado na transformação de uma narrativa linear em uma estrutura de Quest, utilizando os aspectos Espaço, Atores, Itens e Desafios para identificar possibilidades de escolha, causas e consequências. **Metodologia ou Etapas:** O método organiza o processo em quatro etapas: pesquisa e levantamento de referências, construção da narrativa linear, identificação dos aspectos da Quest e construção de uma árvore de escolhas. A proposta utiliza atividades colaborativas e prototipação analógica para organizar a estrutura narrativa antes de sua implementação

*em uma ferramenta ou mídia específica. **Resultados Esperados:** Espera-se que o método contribua para o ensino de design narrativo, oferecendo uma abordagem acessível para a construção de narrativas ramificadas. Como resultado, os participantes desenvolvem uma compreensão prática da relação entre os elementos da Quest, as escolhas e suas consequências, tratando a construção de narrativas não lineares como uma competência de design.*

Palavras-Chave *Narrativa não linear, Design Narrativo, Metodologias Ativas, Escrita Criativa, Jogos Digitais.*

1. Introdução

Narrativas não lineares estão presentes em jogos digitais, RPGs, visual novels e livros-jogo, permitindo percursos distintos por meio de escolhas. Apesar de amplamente utilizadas, sua escrita ainda representa um desafio para educadores, estudantes e desenvolvedores iniciantes, principalmente porque a formação original em escrita criativa privilegia normalmente estruturas lineares. Este tutorial constitui um desdobramento da proposta apresentada no SBGames 2021, dedicada aos fundamentos da escrita de narrativas não lineares e às suas diferentes possibilidades de implementação [Carretta 2021]. Enquanto o trabalho anterior concentrou-se na apresentação de conceitos, mídias e aplicações, a presente proposta desloca o foco para a prática, apresentando um processo de escrita baseado na transformação de uma narrativa linear em uma estrutura de Quest. Para isso, retoma-se a organização dos elementos de Quest apresentada em *Como Fazer Jogos de Tabuleiro: Manual Prático* [Carretta 2025b], reorganizada neste trabalho a partir de quatro aspectos: Espaço, Atores, Itens e Desafios. A proposta fundamenta-se em metodologias ativas e na compreensão de que a aprendizagem ocorre por meio da experimentação e da participação dos sujeitos em práticas culturais [Piaget 1970, Giroux 1988]. Também dialoga com Freire [Freire 1987], ao propor uma metodologia conectada ao universo do educando; com Gilsdorf [Gilsdorf 2016], ao incorporar elementos do RPG como espaço de experimentação e construção de experiências; e com Huizinga [Huizinga 2000], ao compreender o jogo e a narrativa lúdica como espaços de protagonismo e produção de sentido. O tutorial organiza esse processo em etapas, partindo de uma narrativa linear e fragmentando seus acontecimentos para reorganizá-los a partir de elementos próprios do design de jogos. Ao identificar Espaços, Atores, Itens e Desafios, a narrativa passa a ser pensada estruturalmente como um jogo: quais são as possibilidades de ação, quais escolhas podem ser feitas, quais consequências produzem e como esses elementos se relacionam. Dessa forma, o método transforma a construção da narrativa não linear em um verdadeiro exercício de game design, permitindo pensar a história como uma estrutura de possibilidades antes de aprofundar sua redação ou implementação em uma mídia específica.

2. Metodologia

2.1. Da narrativa linear à narrativa ramificada

Toda narrativa parte da organização de acontecimentos em uma sequência compreensível. Tradicionalmente, essa estrutura se desenvolve em começo, meio e fim, conduzindo o leitor por uma progressão definida pelo autor. Modelos como a Jornada do Herói auxiliam nessa organização ao estabelecer momentos de apresentação, conflito, crise

e resolução [Vogler 2006]. A linearidade permite controlar o ritmo, a revelação das informações e o desenvolvimento dos personagens, transformando acontecimentos em uma narrativa capaz de produzir sentido. Como observa Moisés [Moisés 2004], a fábula sintetiza experiências humanas em estruturas que produzem significado para além dos acontecimentos narrados. A narrativa não linear parte dessa mesma base, mas substitui a sequência única por uma estrutura de possibilidades. Em vez de conduzir o leitor por um único percurso, organiza acontecimentos em pontos de decisão, nos quais diferentes escolhas podem produzir diferentes consequências. A história passa, assim, a ser pensada como um sistema de relações entre eventos, aproximando a escrita de uma prática de design. O desafio não é apenas construir uma boa narrativa, mas também organizar possibilidades narrativas consistentes.

2.2. O método proposto

O método parte de uma narrativa linear, organizada em começo, meio e fim, que funciona como base para a construção das possibilidades. A partir dessa história, os acontecimentos são identificados e organizados a partir de uma velha conhecida: a **Quest**, esquema organizado originalmente por Jeff Howard e reorganizado por mim no livro *Como Fazer Jogos de Tabuleiro*. Aqui, porém, vamos nos ater a quatro de seus aspectos: **Espaço, Atores, Itens e Desafios**. A ideia é transformar a narrativa em algo que possa ser pensado a partir de elementos concretos de jogo. **Espaço** define onde os acontecimentos ocorrem; **Atores** identificam quem participa deles; **Itens** apontam aquilo que pode ser utilizado, adquirido ou interferir nas ações; **Desafios** estabelecem os obstáculos que precisam ser enfrentados. A partir desses elementos, começamos a perguntar: “E se...?” E se o jogador escolher outro item? E se um ator tomar outra decisão? E se um desafio for enfrentado de outra maneira? E se uma ação realizada em determinado espaço alterar o que acontece depois? Essas perguntas permitem identificar as possibilidades de escolha, suas causas e consequências. Assim, em vez de escrever várias histórias independentes, o processo consiste em **condicionar a narrativa a uma estrutura de Quest**, identificando primeiro seus elementos e, depois, explorando as possibilidades de interação entre eles. Primeiro construímos o ecossistema de possibilidades; depois organizamos as escolhas, suas consequências e os diferentes percursos da narrativa.

Etapas 1 – Pesquisa e clipping. Antes de começar a escrever, reúna referências sobre o tema que você pretende trabalhar. Pesquise imagens, textos, notícias, personagens, acontecimentos, lugares ou qualquer outro material que possa ajudar a construir a narrativa. Esse conjunto de referências funciona como um **clipping**, servindo de repertório para as etapas seguintes. Essa etapa é especialmente importante quando a narrativa parte de um acontecimento, personagem ou universo já existente. Isso pode incluir projetos históricos, **Serious Games**, a dramatização de um fato real, uma adaptação ou até mesmo um **spin-off**, obra derivada que explora personagens, acontecimentos ou universos de uma obra ficcional já existente. Nesses casos, o levantamento pode ser complementado por bibliografia especializada, pesquisa sobre as fontes originais ou consulta a pessoas que dominem o assunto. Se a história for totalmente original e não depender de referências externas, **você pode simplesmente pular esta etapa e seguir em frente.**

Etapas 2 – Construção da narrativa linear. Agora, escreva (ou adapte) a história de forma simples, com **começo, meio e fim**. Defina quem são os personagens, qual é o

conflito principal e quais são os acontecimentos mais importantes. Não se preocupe ainda com escolhas ou caminhos alternativos. Essa primeira versão funciona como a **espinha dorsal da história**, aquilo que podemos chamar de **Plot**.

Etapa 3 – Identificação da Quest Com a história linear pronta, comece a procurar onde ela poderia ganhar estrutura de jogo. Vamos colocá-la em uma estrutura de **Quest**. Primeiro, liste o **Espaço**, identificando onde os acontecimentos da narrativa ocorrem e quais lugares podem interferir no percurso. Depois, pense nos **Atores**, identificando quem participa da história e quais personagens podem funcionar como ponto de contato do jogador com ela. Em seguida, liste os **Itens**, ou seja, os elementos que podem ser utilizados, adquiridos ou provocar mudanças no percurso. Por fim, identifique os **Desafios**, os obstáculos, conflitos ou situações que precisam ser enfrentados pelos atores. Com esses quatro aspectos organizados, podemos começar a perguntar, em cada um deles: **“E se fosse diferente?”**. E se o jogador estivesse em outro espaço? E se encontrasse outro item? E se um ator tomasse outra decisão? E se enfrentasse um desafio de outra maneira? É dessas possibilidades que começam a surgir as **escolhas** e, a partir delas, os diferentes caminhos da narrativa.

Etapa 4 – Construção da árvore de escolhas Agora é hora de distribuir esses aspectos da Quest em um **esboço de estrutura não linear de narrativa**.

Para isso, pense em cada escolha como uma **causa** capaz de produzir uma **consequência**. A causa é o caminho que o jogador escolhe. A consequência é o acontecimento que encontra ao seguir esse caminho. Por exemplo: a causa pode ser “explorar o local”; a consequência, “ao explorar melhor o recinto, você encontra uma caverna”. Dessa forma, as causas abrem possibilidades não lineares, enquanto as consequências organizam os acontecimentos que serão vivenciados pelo jogador.

Neste momento, não é necessário escrever todos os textos da história. O objetivo é **montar primeiro o ecossistema de escolhas**: quais ações podem ser tomadas, o que acontece como consequência de cada uma e para onde cada caminho pode levar. Organize essas relações em uma árvore de escolhas, verificando como os caminhos podem se separar, se reencontrar ou chegar a diferentes desfechos. Só depois que essa estrutura estiver funcionando é que vale a pena aprofundar a redação de cada acontecimento.

2.3. Exemplo de aplicação do método: O Incauto Cavaleiro

Vamos colocar o método em prática. Para isso, vamos acompanhar a construção de uma pequena narrativa linear chamada **O Incauto Cavaleiro**. A história teria um plot mais ou menos assim:

PLOT Um jovem cavaleiro recebe do Sábio Mentor a missão de recuperar um tesouro guardado por um dragão. Ao enfrentar a criatura, falha e acaba em uma situação perigosa, mas encontra uma oportunidade de se redimir de forma pouco heroica. Ao explorar essa oportunidade, consegue vencer o dragão e recuperar o suposto tesouro. No entanto, descobre que não sabe onde está o tesouro que deveria levar ao Mentor.

2.3.1. Separando o Plot em uma estrutura de Quest: Espaço, Atores, Itens e Desafios

Uma vez definido o **Plot**, podemos começar a desmontar a narrativa linear para descobrir onde estão suas possibilidades de transformação. Para isso, separamos a história nos quatro aspectos da Quest: **Espaço, Atores, Itens e Desafios**. O **Espaço** indica onde os acontecimentos ocorrem e quais lugares podem interferir no percurso. Os **Atores** identificam quem participa da história e quais personagens podem assumir diferentes papéis nos acontecimentos. Os **Itens** são elementos que podem ser utilizados, adquiridos ou interferir nas ações. Os **Desafios** correspondem aos obstáculos, conflitos ou situações que precisam ser enfrentados. Em *O Incauto Cavaleiro*, temos o **castelo e seus arredores** como Espaço, o **Cavaleiro, o Sábio Mentor e o Dragão** como Atores, as **armas** como Itens principais e o **Dragão** como principal Desafio.

A partir dessa separação, começamos a perguntar: “E se...?” E se o Cavaleiro estivesse em outro lugar? E se um dos Atores tomasse outra decisão? E se tivesse outro Item? E se enfrentasse o Desafio de outra maneira? Essas perguntas permitem identificar possibilidades que podem alterar o percurso da narrativa. O Cavaleiro pode escolher outra arma, fugir do Dragão, conversar com ele ou tentar uma estratégia diferente. Um mesmo Desafio pode, portanto, produzir diferentes caminhos dependendo dos Atores, dos Itens e do Espaço envolvidos. É dessa relação entre os quatro aspectos da Quest que começam a surgir as **escolhas**, suas causas e consequências. A partir daqui, podemos começar a desenhar o **esboço da estrutura não linear**, relacionando cada escolha às suas possíveis consequências. É nesse momento que a narrativa linear começa, de fato, a se transformar em uma árvore de escolhas.

2.3.2. A árvore de escolhas

Uma vez que estamos definidos, vamos distribuir nossos eventos pela árvore. No caso de *O Incauto Cavaleiro*, a primeira escolha aparece quando o Sábio Mentor oferece as armas. O jogador pode escolher entre espada, machado ou escudo. Mais adiante, outras escolhas podem surgir: enfrentar o dragão, fugir, conversar com ele ou tentar outra estratégia. Cada escolha funciona como uma **causa**, capaz de produzir uma **consequência** diferente.

É importante perceber que nem toda decisão precisa criar uma história completamente nova. Uma escolha pode alterar apenas um acontecimento, levar a outro caminho ou até mesmo fazer com que diferentes percursos voltem a se encontrar. O importante é que a escolha tenha alguma consequência dentro da estrutura.



Figura 1. Conversão da narrativa linear em uma estrutura ramificada.

O exemplo demonstra que a criação de narrativas não lineares não exige a elaboração de histórias completamente diferentes para cada escolha. O processo consiste em reorganizar uma narrativa linear em uma arquitetura de decisões, reutilizando eventos, criando novos percursos e distribuindo consequências de maneira coerente. Dessa forma, o foco do método desloca-se da escrita de múltiplas histórias para o planejamento das relações entre escolhas e seus desdobramentos, bem como para as diferentes formas de protagonismo e projeção dos jogadores.

3. Discussão e Contribuições Esperadas

O objetivo deste tutorial, como visto, é desenvolver a escrita de narrativas não lineares como uma competência de design, permitindo que educadores, estudantes e desenvolvedores compreendam como estruturar escolhas, consequências e percursos narrativos antes da implementação em qualquer ferramenta ou mídia.

Salientamos que a proposta privilegia atividades analógicas e colaborativas durante a concepção da narrativa. Papel, post-its, quadros e discussão em grupo tornam visível a estrutura da história antes de qualquer implementação digital. Esse aspecto torna o método particularmente pertinente para contextos educacionais que vêm restringindo o uso de telas em sala de aula. A reflexão sobre uma "Vingança dos Analógicos", discutida por David Sax [Sax 2017], ajuda a compreender esse movimento. Práticas analógicas não representam um retorno ao passado. Representam uma resposta às limitações de experiências mediadas exclusivamente por dispositivos digitais.

Ao mesmo tempo, a proposta busca recuperar a narrativa como experiência de entretenimento e experimentação. Como observa Pedro Pacífico [Pacífico 2023], a leitura contemporânea tem sido cada vez mais associada a finalidades utilitárias, reduzindo o espaço da ficção como prática de imaginação e construção de repertório. O método apresentado procura recolocar a narrativa nesse lugar de descoberta, em que aprender também significa explorar possibilidades de forma lúdica.

Por fim, vale ressaltar o papel dos jogos e narrativas como espaços de experimentação [Carretta 2025b] [Carretta 2025a]. Criar, revisar e explorar diferentes percursos desenvolve a capacidade de projetar possibilidades, refletir sobre consequências e imaginar soluções para um mesmo problema. Essa dimensão experiencial constitui a principal contribuição do método. Construir uma narrativa não linear é criar um mundo para ser explorado. Um mundo no qual diferentes caminhos coexistem, escolhas produzem consequências e cada percurso revela uma experiência distinta. Há prazer em percorrer esse mundo. Há outro, igualmente significativo, em planejá-lo, organizá-lo e descobrir que outras pessoas encontram possibilidades que nem o próprio autor havia imaginado. É nesse encontro entre criação e exploração que a narrativa não linear revela sua maior força.

Referências

- Carretta, M. L. (2021). Como criar histórias não lineares: escolha a sua própria aventura! In *Proceedings of SBGames*.
- Carretta, M. L. (2025a). *Como Fazer Jogos de Tabuleiro: +20 Receitas Práticas*. Editora Appris, Curitiba.

- Carretta, M. L. (2025b). *Como Fazer Jogos de Tabuleiro: Manual Prático*. Editora Appris, Curitiba. 2ª edição revisada e ampliada.
- Freire, P. (1987). *Pedagogia do Oprimido*. Paz e Terra.
- Gilsdorf, E. (2016). Why dungeons & dragons is good for you. TEDx Talk. Available at: <https://youtu.be/6PaHJqpQnyw>.
- Giroux, H. A. (1988). *Schooling and the Struggle for Public Life*. University of Minnesota Press.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Perspectiva.
- Moisés, M. (2004). *Dicionário de Termos Literários*. Cultrix, São Paulo.
- Pacífico, P. (2023). Entrevista no programa sem censura. Sem Censura. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=HUD9dL1Gp4>.
- Piaget, J. (1970). *Psicologia e Pedagogia*. Forense Universitária.
- Sax, D. (2017). *A Vingança dos Analógicos: Coisas Reais e Por Que Elas Importam*. Intrínseca, Rio de Janeiro.
- Vogler, C. (2006). *A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Escritores*. Aleph, São Paulo.