

Conciliando autoria e interatividade: por uma narrativa lúdica

Fernanda de Souza Lima da Costa e Silva

Resumo

Esse trabalho tem como objetivo apontar como a atualização da narrativa no meio digital resulta em uma produção lúdica. Para tal, descreve as dificuldades de unir a estrutura autoral narrativa à liberdade processual interativa pertinente ao meio digital, demonstrando, a partir da análise da produção *Masq*, como a narrativa se materializa em jogo no meio digital por meio da performance do jogador e do computador a partir de uma autoria processual.

Palavras-chave: narrativa, interatividade, videogame, performance

Contato do autor:

fernandacostaesilva@gmail.com

1. Introdução

Diante da grande variedade de produções experimentais contemporâneas, mostra-se difícil categorizar a produção expressiva eletrônica. A diversidade de formatos – hipertextos, ficções interativas, jogos, mundos virtuais, narrativas multimídia, dramas interativos etc. – chama atenção para uma característica fundamental do computador: sua qualidade de dispositivo de dispositivos¹.

O computador remedia o cinema, o livro, a televisão, o rádio, entre outros meios. É só aos poucos que se percebe uma acomodação das novas mídias em relação às anteriores e se pode vislumbrar mais claramente a gramática desse novo meio.

Diante disso, depois de mais de vinte cinco anos da invenção do computador pessoal, parece possível pensar o que o computador traz de novo para a narrativa e para o leitor. Não se trata de propor uma nova categoria de produção digital, mas de apontar direções de desenvolvimentos literários e lúdicos que fazem uso das características particulares do meio digital e representam em alguma medida a realidade contemporânea.

São diversas as produções digitais que fazem uso da narrativa, porém são poucas aquelas que são criadas tendo em vista as especificidades do meio digital. Diante disso, este artigo pretende apontar que especificidades são essas e quais as características gerais deste tipo de produção que funde narrativa e jogo na construção de uma experiência pertinente ao meio e à contemporaneidade.

Isso será feito a partir de uma análise geral do conceito de narrativa, sua atualização no meio digital e

sua fusão com o *videogame*, confirmada no estudo de caso da produção lúdico-narrativa *Masq*.

2. A narrativa e o drama interativo

A narrativa pode se materializar em diversos meios e, em cada um, dispõe de recursos específicos para a criação de um discurso e de um texto a partir de uma história. Uma história é uma sucessão de eventos, transmitida a partir de um discurso, isto é, a partir de uma temporalidade criada de modo a produzir certos efeitos, como suspense, apreensão, surpresa etc. O texto narrativo, por sua vez, “é um texto no qual um agente relata (‘conta’) uma história em um determinado meio, como a língua, a imagem, o som, ou uma combinação destes” [Bal 2002, p.5].

Podemos considerar, para fins didáticos, a história, o discurso e o texto como três níveis da narrativa. Ainda que a história possa ser transferida de um meio para o outro, o discurso e o texto – e, conseqüentemente, a própria narrativa – variam de acordo com os recursos disponíveis para contar essa história em determinado meio.

Que recursos estão disponíveis do meio digital? Que narrativa é esta que se manifesta a partir de sua gramática e de suas especificidades?

A característica mais marcante do meio digital é a interatividade que este oferece a partir de seu comportamento processual. Entende-se por processualidade a capacidade de o computador “executar uma série de regras” [Murray 1998, p.71]. O computador é movido por dados e algoritmos. A característica processual do computador está ligada a esses algoritmos, ou seja, à capacidade do computador de seguir uma série de instruções para executar um objetivo.

A relação entre dados e algoritmos pode resultar em produções dado-intensivas ou processo-intensivas. Segundo Chris Crawford [1987], jogos e *softwares* com alta intensidade processual são mais satisfatórios do que obras digitais baseadas em altas quantidades de dados, na medida em que a característica processual é o maior diferencial do meio digital. Crawford [1987] defende o processamento de dados, em oposição a sua memorização, como a essência do funcionamento do computador, criando o termo “process intensity” como um critério para avaliar o valor de um *software* qualquer.

Enquanto mídias tradicionais nos apresentam uma materialidade fixa a partir da qual podemos ter experiências diferentes, o meio digital apresenta dois níveis materiais – um, em geral, fixo – o do código –, e outro que pode variar ou não a partir do que é programado no código – o da interface. A característica

processual está diretamente ligada à interatividade: a experiência do usuário e a influência que este tem sobre ela dependem dos processos definidos pelo código. Segundo Crawford [1987], quanto mais a variabilidade depender de processos, em vez de dados, maior a intensidade processual, a interatividade e a riqueza da experiência.

Apesar de a processualidade ser uma característica singular do meio digital, nem todas as produções mediadas pelo computador utilizam este potencial. No entanto, esta característica é fundamental na criação de uma experiência específica ao meio digital.

Neste sentido, o drama interativo busca unir a estrutura narrativa à interatividade do meio, viabilizando um novo tipo de produção lúdico/literária pertinente ao meio digital, apontando para uma utilização potencializada das características do meio e da narrativa, e traduzindo de forma exemplar a sua “gramática”.

Neste sentido, o drama interativo é um híbrido entre narrativa e jogo – o tipo de produção digital contemporânea que melhor retrata a processualidade e a interatividade do computador.

Ao fundir a imersão dramática à interatividade processual, rompe a barreira que separa a estrutura narrativa e a liberdade de ação, criando um formato com uma poderosa potencialidade estética e emocional.

2.1. O drama interativo

Em função da discussão predominante nos fim dos anos 1990 e início dos anos 2000 sobre a incompatibilidade entre narrativa – e sua estrutura mais ou menos rígida – e jogo – em sua liberdade de ação, as produções que têm como objetivo principal a expressão de uma ideia/narrativa sempre tenderam a ser excluídas do universo dos jogos. Esta linha de produção, em que narrativa e jogo se equilibram é conhecida por drama interativo, *interactive storytelling*, ciberdrama, narrativa interativa, entre outros, nomenclaturas que, por si só, já estabelecem seu distanciamento do conceito de jogo.

No início dos anos 2000, a partir do crescente sucesso de jogos com estruturas “alternativas”, como simulações, jogos sem objetivo [Juul 2007], *nongames*, MMORPGS etc., isso começa a mudar, de modo que se torna cada vez mais evidente a possibilidade e a vantagem de unir jogo e narrativa em uma única produção que não está tão distante da esfera dos *games* quanto parecia inicialmente.

A que tipo de produção estamos nos referindo? Tratam-se de:

1. produções *singleplayer* que permitam
2. a criação de uma narrativa a partir da
3. participação do jogador por meio de escolhas significativas
4. através do ponto-de-vista (do controle) de um personagem da história.

Chamemos, para fins deste estudo, esta produção de drama interativo.

3. A narrativa digital e o videogame

Ao contrário da imersão, característica à qual estamos acostumados a associar a narrativa, a interatividade, do ponto-de-vista de uma narratologia fundamentada nos meios posteriores à impressão, parece à primeira vista inconciliável tanto com a narrativa, quanto com a imersão.

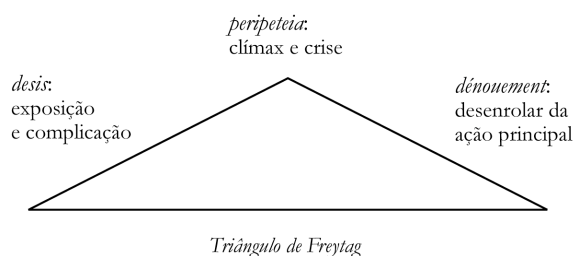
Podemos destacar duas dificuldades principais para esta fusão: a) como garantir a construção de uma narrativa no sentido tradicional – com começo, meio e fim – diante da participação e liberdade do usuário que a interatividade implica?; b) como conciliar a transparência da mediação – característica das narrativas tradicionais – com a auto-reflexão interativa?.

3.1. Jogo + narrativa

O conceito aristotélico de narrativa pressupõe um enredo com começo, meio e fim no qual a ordenação de eventos funciona como uma estrutura dirigida a um objetivo, responsável sempre por guiar a atenção do leitor ao próximo acontecimento [Brooks 1984].

Com base neste conceito, as teorias estruturalistas tomam como ideal narrativo o triângulo de Freytagⁱⁱ [apud Laurel 1991]. A análise de Gustav Freytag delinea a narrativa a partir de dois eixos: do enredo e do tempo. De acordo com esta análise, o enredo é composto por três principais momentos: *desis* (a exposição do problema e sua complicação), *peripeteia* (o clímax e a crise) e *dénouement* (o desenrolar da ação principal).

O primeiro, a *desis*, é quando o incidente central é introduzido e a curva de ação começa a subir à medida que os personagens estabelecem e vão ao encontro de seus objetivos centrais, percebendo obstáculos e reformulando suas metas no caminho. Em certo momento, essa busca chega a um ponto crítico em que importantes decisões precisam ser tomadas (crise) e algumas probabilidades vão se transformando em necessidades, enquanto outras são eliminadas. Esse é o clímax – momento em que há uma resolução em relação aos objetivos dos personagens – que junto com a crise forma o segundo estágio do triângulo de Freytag, a *peripeteia*. A última fase, conhecida pelo termo francês *dénouement*, é quando se dão as consequências do clímax que compõem a curva descendente da ação dramática em direção à “normalidade”, por meio de um “desenrolar” dos acontecimentos [Laurel 1991].



Em relação à experiência da leitura, pode-se pensar a narrativa como uma conjunção de três tempos: o tempo da história e o tempo do discurso – relativos aos personagens –, e, ainda, um terceiro tempo, o tempo da leitura – pertencente ao plano do leitor [Todorov 1973].

O tempo do discurso é um tempo linear, é o tempo da narração: a ordem em que os eventos são narrados. O tempo da história é um tempo pluridimensional: ao contrário do discurso em que todos os eventos precisam ser narrados um após o outro, na história vários acontecimentos podem ocorrer simultaneamente. O tempo da história denota a ordem em que os eventos narrados realmente aconteceram. A esses dois tempos, soma-se um terceiro: o tempo da leitura. O tempo daquele que transcorre o texto e faz sentido dos outros dois tempos.

A interatividade pode ser oferecida ao fruidor tanto no nível da história, quanto no do discurso. A interatividade a partir da produção de alterações no discurso, ou seja, a possibilidade de criar diferentes narrativas a partir de eventos e existentes fixos, é mais fácil de viabilizar e é oferecida por algumas ficções hipertextuais, por exemplo. Mesmo assim, depende-se do leitor ou, em algumas produções, da sorte, para que se alcance um arco narrativo satisfatório.

A participação do leitor na história em si é mais complicada, pois exige não só a ordenação dos eventos em um discurso narrativo, mas a determinação dos eventos que irão formar a estrutura narrativa. Percebe-se que nesse caso o tempo da história e o tempo do discurso se sobrepõem, na medida em que a história é contada simultaneamente para aquele e por aquele que a vive (o leitor/participante).

Outra dificuldade de proporcionar uma narrativa interativa é viabilizar a transparência da mediação que tradicionalmente levaria à imersão diante da participação do espectador a partir da interface com o meio.

Marie-Laure Ryan [2001] cita a experiência de Susanne Langer ao ser convidada a intervir em uma peça de teatro quando criança:

... quando era pequena, vi Maude Adams em Peter Pan. Foi a minha primeira visita ao teatro e a ilusão era absoluta e esmagadora, como algo sobrenatural. No ponto mais crítico da ação [...] Peter virou para os espectadores e pediu a eles para declarar sua crença em fadas. Instantaneamente a ilusão acabou; havia centenas de crianças, sentadas em filas, batendo palma e até gritando, enquanto a Srta. Adams, fantasiada de Peter Pan, falava conosco como uma professora ensaiando os alunos em uma peça na qual ela mesma tinha o papel principal [Langer *apud* Ryan 2001, p.283].

Quando assistimos a uma peça de teatro, vemos um filme ou lemos um livro, fazemos isso através da linguagem que nos é apresentada, nos transportando para o cenário daquela narrativa como testemunhas. No teatro ou no cinema, este transporte é mais óbvio, já que estamos diante de atores que encenam os

acontecimentos. Na leitura, isso envolve uma abstração da linguagem escrita. Este transporte é o caminho para alcançarmos a imersão, isto é, “a sensação de estar envolvido por uma realidade completamente diferente [...] que toma toda a nossa atenção, todo nosso aparato perceptivo” [Murray 1998, p.98].

Na narrativa digital, a imersão é viabilizada não só pela identificação com os personagens que uma certa distância narrativa permite, mas também pela interatividade, ou melhor, pelo agenciamento [Murray 1998]. Isto é, a participação do jogador na narrativa por meio de escolhas significativas a partir do ponto-de-vista de um personagem colabora para sua imersão no mundo narrativo. Pode-se melhor compreender essa participação do jogador na narrativa a partir do conceito de performance.

Paul Zumthor [1993, p.19], ao estudar a poesia medieval e sua vocalidade, define performance como “quando a *comunicação* e a *recepção* (assim como, de maneira excepcional, a *produção*) coincidem no tempo”.

No drama interativo, a produção completa e, por conseguinte, a comunicação, só se dá na presença do leitor/espectador, que é um dos intérpretes. É a partir da interação do espectador com a interface, isto é, com o mundo ficcional e os personagens, momento no qual ele mesmo incorpora um personagem tornando-se intérprete, que se completa a produção da obra, previamente programada por um “autor”. A obra completa tem como audiência ele mesmo, o próprio espectador. O espectador atua, portanto, em dois níveis: no de intérprete (interno à obra) e no de audiência (externo à obra).

Assim como nos *videogames*, a narrativa criada pelo drama interativo ganha seu significado justamente na participação, ainda que possa ser assistida por um observador externo: “observadores são passivos, o jogador é ativo. Se o jogador não age, não haverá jogo [...] São atividades completamente diferentes assistir e jogar um jogo” [Frasca 1999].

A performance ocorre entre esses dois mundos, o real e o representado. No caso do drama interativo, a intervenção e a colaboração para o texto são corporais, mas (ainda) não através da voz. Podem ser efetuadas através de cliques (para selecionar objetos, escolher caminhos etc.) e linguagem natural (digitada), por exemplo. O corpo não está diretamente presente, mas representado na interface através de um avatar visível ou não (quando o mundo é visto em primeira pessoa, pelos próprios olhos do espectador).

Apesar de o mundo e os outros personagens serem previamente programados por um autor, a comunicação não se realiza sem a participação do espectador. No entanto, não se trata somente de sua participação externa, como membro da audiência, mas de sua participação interna como intérprete e “autor-empírico” da obra. Cabe ressaltar a variabilidade da obra, que varia de acordo com o intérprete/audiência, sendo justamente “o jogo de um indivíduo particular, incomparável”.

A imersão do jogador pode se realizar, portanto, em dois níveis: em sua atuação como personagem e em seu

distanciamento e identificação com ele – sua atuação como audiência.

Percebemos que a narrativa e a interatividade não são incompatíveis nem em termos de sua estrutura, nem na viabilidade da imersão do leitor.

Aos poucos, começam a surgir mais produções desse tipo, descendentes de um legado eletrônico e não-eletrônico de narrativas lúdicas e jogos narrativos, como livro-jogos, RPGs, ficções interativas, mundos virtuais, hipertextos multimídiaicos e simulações.

Vejam um exemplo de modo a analisar, na prática, como esses conceitos se materializam em uma produção específica.

4. Masq

Masq é uma “experiência única de cinco episódios” criada pela Alteraction que pode ser acessada do endereço eletrônico <www.alteraction.net>. Dos cinco episódios, dois podem ser visualizados *online*. Para ter acesso aos outros três é necessário baixar a experiência completa¹ para o seu computador.

Masq mistura imagens de histórias em quadrinhos com menus de texto, por meio dos quais o leitor interage com a história, de forma muito semelhante a um hipertexto tradicional (Figura 1).

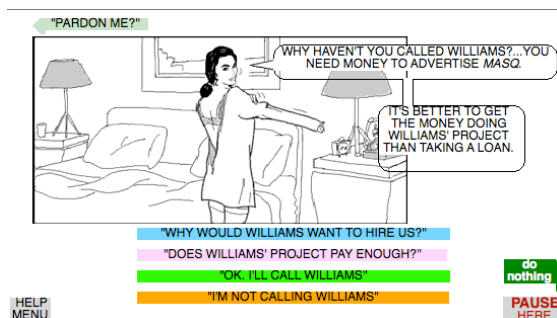


Figura 1. *Masq*.

Ao adentrar o *website* de *Masq*, você é convidado a “play” *Masq*. Após escolher experimentar *Masq* em um dos menus e garantir que você tem mais de 17 anos e não irá considerar as cenas ofensivas, você é apresentado às regras e aos personagens do jogo por um narrador (Figura 2).

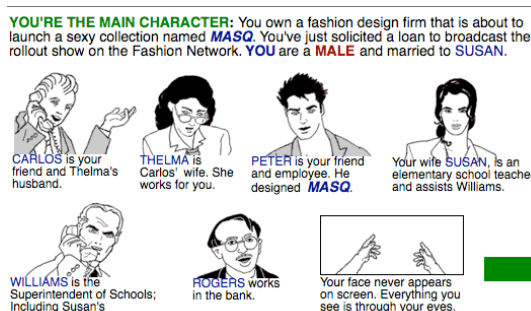


Figura 2. *Masq*.

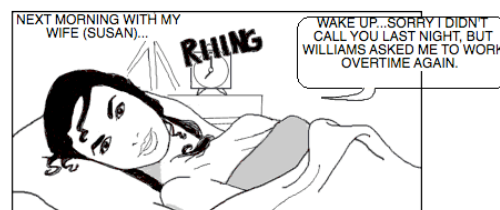
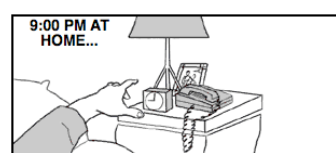
Os autores, a partir da narração de um personagem – externo à história principal – chamado Alice, deixam claro que “*Masq* não é um jogo”: a experiência não envolve ganhar ou perder, não havendo, na maioria dos casos, escolhas corretas ou erradas, de modo que o leitor deve se sentir livre a “explorar e experimentar”.

Todavia, a história de *Masq* gira em torno de um objetivo colocado ao protagonista pelos outros personagens: conseguir dinheiro para divulgar uma coleção chamada *Masq*.

A velocidade de leitura do jogador é medida no começo do jogo, de modo a determinar o caminhar de sua experiência por meio da velocidade dos acontecimentos e falas dos personagens. A velocidade dos acontecimentos pode ser determinada pelo usuário, à medida que escolhe uma das opções disponíveis, ou pelo computador, quando o usuário não escolhe no tempo pré-determinado por sua velocidade de leitura.

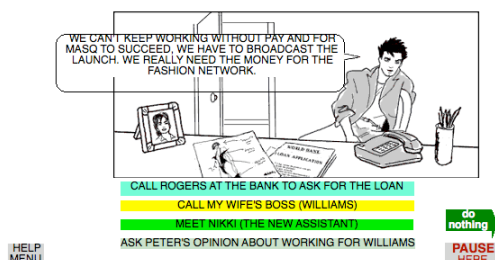
A experiência consiste no desenrolar dos acontecimentos de alguns dias da vida do protagonista: você, o protagonista, é dono de uma firma de design de moda que está prestes a lançar uma nova coleção. Para divulgar a coleção, solicitou um empréstimo. Assim começa a história que envolve o assassinato de um dos seus amigos, o chefe canalha de sua esposa que tenta envolvê-lo em negócios ilícitos, e a tentativa de manter e divulgar a coleção frente a tantos obstáculos.

A história de *Masq* é narrada pelo próprio protagonista, como se pode perceber a partir das indicações nos quadrinhos, como “9:00 p.m. at home...” (21:00 em casa), “Next morning with my wife (Susan)...” (Na manhã seguinte com minha esposa (Susan)...), “As I’m leaving...” (Ao sair...) (Figura 3). A focalização também se dá pelos olhos do protagonista, o quê, junto com as opções de escolha, deixa claro que o jogador é o personagem principal: “Call my wife’s boss” (Ligar para o chefe da *minha* esposa) (Figura 4).



HELP MENU

do nothing
PAUSE HERE

Figura 3. *Masq*.Figura 4. *Masq*.

Masq tem três tempos: o tempo da história, o tempo do discurso e o tempo da leitura. O primeiro se refere à ordem em que os eventos narrados aconteceram, o segundo se refere a como estes eventos são relatados ao jogador. Os eventos são relatados pelo próprio protagonista (subnarrador) que aparenta já ter vivido a história (Na manhã seguinte com minha esposa (Susan)...) e por um “grande imaginador” que decide o quê e quando o protagonista deve tomar conhecimento de eventos da história (como a morte de Carlos ou o fato de Andrew ser seu filho).

De acordo com Gaudreault e Jost [1995 p.59], no cinema, “a narrativa dupla se apresenta como uma concomitância da “voz” narrativa do meganarrador fílmico, responsável pela narrativa audiovisual, e aquela do (sub)narrador verbal, responsável pela (sub)narrativa oral”. No caso de *Masq* e de outras produções processuais, o meganarrador é responsável não só pelas imagens que vemos como também pelas escolhas que temos, enquanto o subnarrador – quando existe – nos conta a história, discursiva.

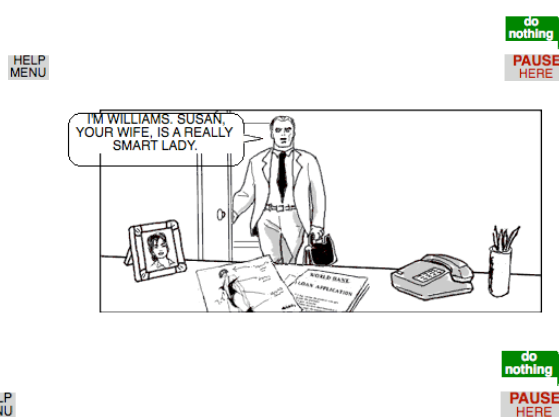
O tempo do protagonista é diferente do tempo do jogador, já que um está no nível do discurso e outro no nível do texto. Não é o protagonista que escolhe entre as diversas ações, mas o jogador. O protagonista segue uma narrativa linear, diferente do jogador que está constantemente escolhendo que caminho tomar. Esta separação é causada pelo fato de enquanto o jogador faz sua escolha, o tempo do discurso parece pausar por alguns segundos. No entanto, se o jogador demora muito a escolher, o tempo do discurso se iguala ao tempo da leitura e a história prossegue.

Essa relação entre história/discurso/leitura é complexa, na medida em que em *Masq* o leitor em alguns momentos sente-se interferir diretamente na história (mudando o curso e a ordem cronológica dos acontecimentos) e não somente no discurso (mudando a ordem em que os acontecimentos são relatados). No entanto, o tempo da leitura é sempre diferente do tempo da história, porque temos acesso à história em *Masq* a partir do discurso de ambos os narradores.

A ordem dos eventos é reorganizada no discurso de modo a causar espanto – a morte de Carlos descoberta durante a festa de lançamento da coleção ou a história de Nikki sobre quando conheceu o protagonista, ambos referentes a eventos passados no momento em que foram relatados. Esta reorganização é promovida pelo narrador, não pelo jogador.

A construção dos personagens se dá primeiramente pelo quadro “quem é quem” oferecido ao jogador no começo do jogo (ver Figura 2). Após esse momento, obtém-se mais detalhes sobre os personagens a partir de suas ações ou de comentários feitos de uns sobre os outros. Este último caso inclui informações obtidas pelo jogador sobre o protagonista.

Por utilizar uma interface de quadrinhos, muitas vezes a focalização não é idêntica à visão do protagonista. Quando falamos com Williams ao telefone, vemos Williams atender e desligar o telefone, por exemplo (Figura 5). Quando Williams chega ao escritório, o vemos entrando quando, aparentemente, estávamos no escritório (Figura 6).

Figura 5. *Masq*.Figura 6. *Masq*.

Masq apresenta uma estrutura com começo, meio e fim, cujo arco narrativo é garantido pelo menu de opções pré-programadas. Os episódios de *Masq* são totalmente dependentes e deixam o leitor em suspense, esperando as “cenas do próximo capítulo” para conhecer o desenrolar imediato da história.

A imersão no mundo da narrativa é intensa apesar das interrupções para que o jogador escolha que caminho tomar. As escolhas, mais do que quebrar imersão, funcionam a seu favor quando se percebe, ao testar o mecanismo da produção, que cada escolha tem

um resultado diferente. O fato de a não-escolha contar como uma escolha, criando um limite de tempo para a resposta do leitor, também estimula a imersão de modo a levar o fruidor a agir instintivamente, sem muito tempo para refletir sobre o assunto.

Mais do que simplesmente uma narrativa interativa e, apesar de não querer ser reconhecido como tal, *Masq* é também um jogo. Assim como os *videogames*, a experiência de *Masq* depende de regras explícitas como escolher entre uma das opções do menu, escolher antes que o tempo acabe, criar uma “estratégia” para conseguir o dinheiro etc. *Masq* também estimula o *replay*: o resultado de *Masq* é variável, dependendo da *performance* do protagonista/jogador, e quantificável na medida em que o jogador pode ou não alcançar o objetivo do protagonista. Em *Masq*, o jogador envolvido valoriza o resultado, buscando esta ou aquela reação dos personagens que o circundam a partir do objetivo que lhe é estabelecido e do contexto em que está inserido. O alcançar destes objetivos, assim como da meta principal, requer um esforço por parte do jogador, uma estratégia para percorrer a história.

Esse objetivo funciona também no sentido de guiar o jogador em direção a uma narrativa completa, com começo, meio e fim. Todavia, percebe-se em *Masq* que, independente de alcançá-lo, o jogador é apresentado com uma história completa, narrativamente satisfatória. Isso se dá em função de um forte controle autoral obtido a partir de regras progressivas que traçam previamente determinados caminhos que podem ser seguidos pelo leitor – materializado na interface pelo menu textual.

Apesar de *Masq* limitar as escolhas do usuário a um menu pré-programado, essas escolhas são significativas – resultando em eventos e reações coerentes com o mundo imaginário –, colaborando para a imersão do fruidor.

4. Conclusão

Ainda que, à primeira vista, a interatividade e narrativa pareçam caminhar em direções opostas, a participação do leitor/espectador não é estranha à narrativa. Outras formas narrativas como a canção oral, o teatro ou mesmo o livro impresso, vêm interpelando os leitores/espectadores de forma direta há tempo.

A participação na narrativa digital é uma participação performática. Isto é, a narrativa digital, em sua forma ideal, permite que o leitor/espectador faça sua *performance* a partir das possibilidades pré-estabelecidas por um autor. Tal intervenção também não é estranha à concepção contemporânea de obra.

O conceito de obra aberta criado por Umberto Eco se refere a uma espécie de tendência da arte contemporânea. Essa nova estética trata de obras inacabadas “que o autor, aparentemente desinteressado de como irão terminar as coisas, entrega ao intérprete mais ou menos como peças soltas de um brinquedo de armar” [2007, p.41].

A obra aberta não só permite, como exige, a participação do leitor/espectador para sua atualização. Trata-se do hipertexto digital, por exemplo, que permite a confecção de uma narrativa por meio da escolha entre caminhos pré-programados ou do próprio *videogame*, que não está completo sem a atuação do jogador.

O conceito de cibertexto, proposto por Espen Aarseth [1997], tem por base justamente a participação do fruidor na obra por meio de esforços ergódicos. Isto é, o cibertexto é um texto que exige do fruidor esforços não-triviais em seu percurso [1997]. Esse conceito leva em conta a materialidade do meio e o papel do usuário além de sua interpretação – já exigida por qualquer texto ou meio –, estabelecendo um novo grupo de textos, que inclui de hipertextos a jogos, nenhum necessariamente eletrônico.

O meio digital, entretanto, mostra-se o ambiente ideal para o desenvolvimento deste tipo de texto, em função de sua interatividade e processualidade, que envolvem o fruidor física e não-trivialmente no desenrolar da obra.

Ao mesmo tempo em que a exigência de participação do leitor/espectador na história – tal como as palmas para afirmar a crença em fadas – podem em pouco segundos destruir a imersão, há outras formas de manter essa imersão que não pela simples transparência do meio, a partir da participação do fruidor.

O drama interativo, portanto, no sentido a ele atribuído neste trabalho, não é uma alternativa aos *videogames*, mas uma vertente deles que tem como meta viabilizar a criação de uma narrativa por parte do jogador. Essa criação normalmente é estimulada por meio do estabelecimento de um objetivo. Todavia, o alcance deste objetivo nem sempre é necessário para a construção da experiência estética, de modo que não se pode falar em vitória ou derrota *strictu sensu*.

A interatividade, portanto, pode colaborar para um sentimento de imersão, e produções narrativas específicas do meio digital que levem em conta sua potencialidade partem não só da narrativa em si, como também da participação do jogador para envolvê-lo na história. Essa “dupla imersão” possibilitada pelo drama interativo – a imersão via personagem e a imersão via audiência – é uma qualidade fundamental deste tipo de produção e um potencial expressivo a ser explorado.

Bibliografia

- AARSETH, E. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore/Londres: John Hopkins University Press, 1997.
- ALTERACTION. *Masq*. 2002.
Disponível em: <<http://www.alteraction.com/>>.
- BAL, Mieke. *Narratology*. Toronto: University of Toronto Press, 2002.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge, MA/Londres: MIT Press, 1999.

BROOKS, Peter. *Reading for the plot. Design and intention in narrative*. Cambridge, MA/Londres: Harvard University Press, 1984.

CRAWFORD, Chris. Process Intensity. *The Journal of Computer Game Development*, 1(5), 1987. Disponível em: <http://www.erasmatazz.com/library/JCGD_Volume_1/Process_Intensity.html>. Acesso em: 25 de março de 2007.

ECO, Umberto. *Lector in fabula*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

FRASCA, G. *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*, 1999. Disponível em: <www.ludology.org>. Acesso em: 23 de março de 2007.

GAUDREAULT, André; JOST, François. *El relato cinematográfico: cyne y narratología*. Buenos Aires: Paidós, 1995.

JUUL, Jesper. Without a goal. In: Krzywinska, Tanya; Atkins, Barry. (Eds.) *Videogame/Player/Text*. Manchester: Manchester University Press, 2007. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/withoutagoal/>>. Acesso em: 20 de abril de 2007.

LAUREL, Brenda. *Computers as theatre*. Reading: Addison-Wesley, 1991.

MASQ. Alteraction. Disponível em: <www.alteraction.com>

MURRAY, Janet. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Nova Iorque: MIT, 1998.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative as virtual reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore/Londres: Johns Hopkins, 2001.

TODOROV, Tzvetan. As categorias da narrativa literária. In: *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis: Vozes, 1973.

ZUMTHOR, Paul. *A letra e a voz*. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

Notas

ⁱ Comunicação feita por Marialva Barbosa e Simone Pereira de Sá na disciplina *Textualidades Eletrônicas*, 2º semestre de 2006. Niterói: Universidade Federal Fluminense.

ⁱⁱ FREYTAG, Gustav. *Technique of the Drama*. 2 ed. Trad. Elias J. MacEwan. Chicago: Scott, Foresman, 1898.