

WILLIAM FERNANDES MOLINA

**ANÁLISE DAS CARACTERÍSTICAS NARRATIVAS E DO AMBIENTE DIGITAL
DOS JOGOS EM REDE: UM ESTUDO DE CASO DO JOGO PRISTON TALE**

FLORIANÓPOLIS, 2007

WILLIAM FERNANDES MOLINA

**ANÁLISE DAS CARACTERÍSTICAS NARRATIVAS E DO AMBIENTE DIGITAL
DOS JOGOS EM REDE: UM ESTUDO DE CASO DO JOGO PRISTON TALE**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ciências da Linguagem.

Orientador: Prof^ª. Dr^ª. Dulce Márcia Cruz

FLORIANÓPOLIS, 2007

WILLIAM FERNANDES MOLINA

**ANÁLISE DAS CARACTERÍSTICAS NARRATIVAS E DO AMBIENTE DIGITAL
DOS JOGOS EM REDE: UM ESTUDO DE CASO DO JOGO PRISTON TALE**

Esta dissertação foi julgada adequada à obtenção do grau de Mestre em Ciências da Linguagem e aprovada em sua forma final pelo Curso de Mestrado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Palhoça – SC, 15 de dezembro de 2006.

Prof^a. Dr^a. Dulce Márcia Cruz

Universidade do Sul de Santa Catarina

Prof^a. Dr^a. Marci Fileti Martins

Universidade do Sul de Santa Catarina

Prof^a. Dr^a. Dilma Beatriz Rocha Juliano

Universidade do Sul de Santa Catarina

DEDICATÓRIAS

Dedico esta dissertação a Deus e a tudo o que ele representa.

AGRADECIMENTOS

Sempre acreditei que este espaço fosse reservado para formalidades, mas neste momento compreendo o valor inestimável de poder revelar meus sentimentos mais sinceros.

Antes de mais nada, agradeço a um ser iluminado, Professora Dra. Dulce Márcia Cruz, minha orientadora, pela sua generosidade, dedicação, compreensão, colaboração e sua imensurável capacidade de motivação.

Aos meus filhos Ryan e Victor Hugo, e a minha esposa Sugui, pelo amor, apoio, estrutura e paciência, nos momentos em que estive ausente, me dedicando a este trabalho.

Um agradecimento particular para Vânia Terezinha Silva da Luz, por sua amizade incondicional.

RESUMO

Segundo Levy (1999), as novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) vêm se tornando, de forma crescente, importantes instrumentos de nossa cultura e, sua utilização, um meio concreto de inclusão e interação. Para Murray (2003,p.17) “O nascimento de um novo meio de comunicação é ao mesmo tempo estimulante e assustador”, uma invenção revolucionária como o computador esta prestes a se tornar um fascinante contador de histórias. Este cenário futurista que se desenha leva à necessidade de conhecermos um pouco mais as possibilidades que surgem a cada segundo, investigando seus reflexos sobre os seres humanos. O computador vem se tornando um poderoso meio representativo, se transformando em aparato de comunicação e instrumento indispensável para prática de jogos. Observamos que existe um crescimento bastante acentuado de pessoas que se utilizam dos computadores cada vez mais sofisticados e conectados à Internet para participar dos jogos em rede. O objetivo central desta pesquisa é investigar e analisar as características narrativas, o ambiente digital e as características hipermídia encontradas nos jogos em rede – MMORPG, visando estudar as possibilidades de ação e participação dos jogadores na construção dos enredos dessas narrativas. Para alcançar o objetivo deste trabalho, foi feita inicialmente uma pesquisa exploratória, que visava uma maior familiaridade com o problema, envolvendo desta forma, um levantamento bibliográfico e teórico sobre os jogos em rede e as narrativas. Foi necessária, também, a efetiva participação do pesquisador em um jogo de MMORPG para conhecer, pensar, investigar, ver e entender as entrelinhas das possíveis narrativas dos jogos em rede. O jogo ‘Priston Tale’ foi escolhido pelo autor porque permite a participação sem nenhum tipo de ônus para o jogador e atualmente é um dos jogos com maior número de participantes no Brasil. Além disso, apresenta como grande diferencial uma qualidade gráfica pouco alcançada por outros jogos do tipo, onde os modos de câmera 100% livres permitem uma verdadeira experiência em 3 dimensões, aproximando o jogador cada vez mais da aventura. A pesquisa mostrou que é possível construir os enredos nas narrativas encontradas nos jogos em rede do tipo MMORPG. No entanto, as opções de escolha dos jogadores em relação ao tipo de personagem, ações e conseqüentemente a construção dos enredos das narrativas, são limitadas pelas linguagens de programação utilizadas pelos desenvolvedores e inibem a criação dos autores. Portanto, cabe a sugestão para uma pesquisa posterior estudar estas limitações impostas pelos computadores e a linguagem de construção dos programas, que acabam influenciando na desistência dos jogadores.

Palavras-chave: jogos em rede, enredo, narrativa, ambiente virtual.

ABSTRACT

According to Levy (1999), the new Technologies of the Information and Communication (TIC) are becoming more and more important instruments of our culture and, its use, a concrete way of inclusion and interaction. Murray said (2003, p.17) “The birth of a new media is at the same time stimulant and frightful”, a revolutionary invention as the computer is almost becoming a fascinating history teller. This futurist scene lead us to a necessity of knowing a little bit more about the possibilities that appear each second, investigating its consequences on the human beings. The computer is becoming a powerful representative mean, becoming a new way of media and an indispensable instrument to play games. We observe an accented growth of people that use the computer to play games. The central objective of this research is to investigate and analyze the characteristics of the narratives, the digital environment and the characteristics of hypermedia found in the online games - MMORPG, aiming to study the possibilities of action and participation of the players in the construction of the plot of these narratives. To reach the objective of this work, initially an exploratory research was made, that in such a way aimed to increase the familiarity with the problem, involving this way a bibliographical and theoretical survey on the online games and in the narratives. It was also necessary, the effective participation of the researcher in a MMORPG game, to know, to think, to investigate, to see and to understand the space between lines of the possible narratives of the online games. The game 'Priston Tale' was chosen by the author because it allows the participation without any type of payment for the player and it is currently one of the most played game in Brazil. Moreover, it presents as great differential a graphical quality that is not reached by all other games of the type, where the camera modes provides the player 100% of true 3 dimensions experience, approaching each time more the player of the adventure. The research showed that it is possible to construct the plots in the narratives found in the MMORPG, which is a type of online game. However, the options of choice of the players in relation to the type of character, actions and consequently the construction of the narrative plots, are limited by the programming languages used by the developers and inhibit the creation of the authors. Therefore, the suggestion fits a posterior research to study these limitations imposed for the computers and the language of construction of the programs, which finishes influencing in the desistance of the players.

Word-key: games in net, plot, narrative, virtual environment.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Mapa do jogo Priston Tale.....	51
Figura 2 - Personagens do Priston Tale da tribo Morions	52
Figura 3 - Comandos do Jogo.....	53
Figura 4 – Dicas iniciais	55
Figura 5 - Formação de grupo	57
Figura 6 - Lista de amigos	57
Figura 7 - Armazém.....	59
Figura 8 - Sistema Force Orb	60
Figura 9 - Asas e portais	63
Figura 10 - Cristais	63
Figura 11 - Chat 1	86
Figura 12 - Chat 2.....	87
Figura 13 - Chat 3.....	88
Figura 14 - Chat 4.....	89

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Características básicas do RPG	39
Quadro 2 - Elementos de um jogo RPG	40
Quadro 3 - Característica dos Jogos MMORPG	45
Quadro 4 - Classes dos personagens	52
Quadro 5 - Pets	54
Quadro 6 - Regra dos Clans.....	58
Quadro 7 - Regra 1: Cálculo de experiência.....	61
Quadro 8 - Regra 2: Cálculo de experiência.....	61
Quadro 9 - Experiência necessária para alcançar o próximo nível.....	62
Quadro 10- Ambiente Digital.....	79

SUMÁRIO

PROJETO	4
1.1 INTRODUÇÃO.....	4
1.2 JUSTIFICATIVA.....	6
1.3 PROBLEMÁTICA.....	7
1.3.1 QUESTÕES DE PESQUISA.....	8
1.3.2 HIPÓTESES.....	8
1.4 OBJETIVOS.....	9
1.4.1 OBJETIVO GERAL.....	9
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
1.5 METODOLOGIA.....	10
1.6 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO.....	11
NARRATIVA	12
2.1 NARRATIVAS TRADICIONAIS.....	12
2.2 ESTRUTURAS NARRATIVAS.....	14
2.3 NARRATIVAS DIGITAIS.....	19
2.3.1 AMBIENTE DIGITAL.....	21
2.3.2 INTERATIVIDADE e IMERSÃO.....	23
2.3.3 AGÊNCIA.....	26
2.3.4 TRANSFORMAÇÃO.....	27
2.3.5 ENREDO.....	28
JOGO	30
3.1 LUDICIDADE.....	31
3.3 JOGOS PARA COMPUTADOR.....	34
3.4 JOGOS EM REDE.....	35
3.5 ROLEPLAYING GAME (RPG).....	37
3.5.1 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE RPG.....	37
3.5.2 CARACTERÍSTICAS DO JOGO RPG.....	39
3.5.3 ELEMENTOS DE UM JOGO RPG.....	40
3.5.4 DIFERENTES RPG'S.....	42
3.5.5 ROLEPLAYING GAME (RPG) PARA MÚLTIPLOS JOGADORES – MMORPG.....	43
ANÁLISE	46
4.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA.....	46
4.2 MÉTODO DA PESQUISA.....	47
4.3 ESTUDO DE CASO.....	49
4.4 CASO PRISTON TALE.....	49
4.4.1 Diário de um jogador.....	64
4.5 CRITÉRIOS DE ANÁLISE.....	74
4.6 ANÁLISE DO JOGO.....	75
4.6.1 NARRATIVA.....	77
4.6.2 NARRATIVA E O AMBIENTE DIGITAL.....	79
4.7 CARACTERÍSTICAS HIPERMÍDIA.....	80
CONSIDERAÇÕES FINAIS	81
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	83
ANEXO 1	86
CHATS REALIZADOS.....	86

PROJETO

1.1 INTRODUÇÃO

Segundo Levy (1999), as novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) vêm se tornando, de forma crescente, importantes instrumentos de nossa cultura e, sua utilização, um meio concreto de criar mecanismos que permitam a participação nos sistemas sociais diversificados.

Na evolução do computador digital, surgem as redes¹ de computadores e a Internet², que possibilitam a popularização de vários serviços e propõem uma nova forma de relação humana.

Para Meyer (2000), as redes de computadores permitem uma interligação entre várias pessoas, as quais podem estar em lugares diferentes. Podemos, portanto, ter acesso a vários lugares, possibilitando uma comunicação remota e abrangente.

Encontramos computadores conectados em rede em quase todos os lugares, nas indústrias, no comércio, nas escolas, etc. Atualmente não discutimos mais a importância de utilizar as novas tecnologias, e sim as possibilidades de como melhor aproveitar estas novas tecnologias na formação de uma nova sociedade. Pode-se pensar a educação envolvida com a tecnologia, acreditando que as crianças ao utilizarem recursos tecnológicos educacionais, terão melhores condições de aprender, pensar e evoluir tanto emocional como cognitivamente.

Segundo Valente (1993) na era da informação, os papéis do professor e do aluno invertem-se continuamente, uma vez que o volume de informações é tão grande e é disponibilizado tão facilmente, que tanto professor como aluno, têm acesso rapidamente a ela. A introdução das novas tecnologias na educação não significa somar informática e educação,

¹ Para NORTON (1997), a palavra *rede (network)* significa uma maneira de conectar computadores para que eles tenham consciência um do outro e possam juntar seus recursos.

² A **Internet** é uma rede de redes em escala mundial de milhões de computadores que permite o acesso a informações e todo tipo de transferência de dados. Ao contrário do que normalmente se pensa, Internet não é sinônimo de World Wide Web. Esta é parte daquela, sendo a World Wide Web, que utiliza hipermídia na formação básica, um dos muitos serviços oferecidos na Internet. A Web é um sistema de informação muito mais recente que emprega a Internet como meio de transmissão. <<http://pt.wikipedia.org>>. Acesso em: 10 mai 2006)

mas integrar esses domínios, utilizando-se a informática para a criação de um ambiente não só facilitador, mas principalmente instigador, de reflexão crítica, do prazer pela pesquisa e da aprendizagem contínua.

Uma proposta do uso do computador na educação através dos jogos detém-se na idéia de que o aluno aprende muito melhor aquilo que lhe interessa do que algo, aparentemente, desvinculado de suas necessidades.

As relações entre o jogo e o ser humano têm merecido uma constante atenção de pesquisadores. A situação dos jogos é toda estruturada e comprometida com a aprendizagem. Os jogos focalizam o cognitivo, havendo carência daqueles que permitem desenvolver aptidões artísticas e ou/manuais. Para Piaget (1973), os jogos tornam-se mais significativos e promovem o desenvolvimento da criança, pois ao interagir livremente com vários materiais, ela passa a reconstruir objetos, reinventar coisas.

A Internet possibilita uma nova modalidade de utilização de jogos na educação, os jogos em rede onde dezenas ou mesmo centenas de milhares de jogadores podem participar simultaneamente, interagindo entre si e com o jogo que funciona como cenário.

Existem vários tipos de jogos em rede, dentre eles podemos citar alguns como: os de estratégia, simuladores, jogos de aventura, passatempo, esporte, treinamento e jogos de interpretação e interação (RPG³).

O MMORPG⁴ é uma versão para Internet do RPG, desta forma pode ser jogado somente via rede, para isso é necessário que o computador no qual o jogo será instalado tenha conexão à rede mundial de computadores.

Neste tipo de jogo em rede as narrativas são diferentes das contadas através dos meios tradicionais, onde as histórias são apresentadas em linguagens próprias, que permanecem inalteradas não importa quantas vezes as percebemos.

Nos MMORPG's as narrativas dependem do jogador, que escolhe o que fazer e quando fazer dentre as inúmeras opções: participar de eventos como caçadas e buscas, conversar, formar grupos, comercializar itens, etc. Cabe apenas ao jogador decidir o destino de seu personagem, participar dessas narrativas, interagir com elas, vivê-las.

³ RPG (*role-playing game*) jogo onde o jogador, assumindo personalidades, enfrenta vários tipos de situações para ganhar experiência e evoluir na comunidade em que está inserido. <http://pt.wikipedia.org/wiki/RPG_%28jogo%29>. Acesso em: 06 jun. 2006

⁴ MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*) versão computadorizada do RPG convencional. <<http://pt.wikipedia.org/wiki/MMORPG>>. Acesso em: 06 jun. 2006

Nesse contexto, interessa-nos investigar a presença das narrativas nos jogos em rede tipo MMORPG's, que será especificado a seguir. Algumas pesquisas já realizadas, e que iremos citar no transcórre deste trabalho, mostram que é possível encontrar em qualquer jogo a presença mínima da tríade narrativa: personagem, ação e enredo, mesmo que presente implicitamente.

O problema no estudo das relações entre a narrativa e os jogos em rede está na maneira como podemos organizar, por meio da hipermídia, os elementos do jogo para sua estrutura interativa. O encontro dos elementos do jogo com as narrativas notadamente já aconteceu anteriormente em diversas manifestações da literatura, como no caso do RPG (*Role Playing Game*). No entanto, nos jogos em rede, soma-se a este encontro a complexidade das formas expressivas da hipermídia, que se manifestam na interatividade e na comunicação entre os elementos. As pesquisas na área são recentes, assim como o estudo do ambiente digital e ainda nos apresenta algumas dúvidas: Quais as características das narrativas encontradas nos jogos em rede tipo MMORPG ? Quais as possibilidades de ação e construção de enredos nos MMORPG ? Esta pesquisa busca responder estas questões, levantar outras e sugerir novas formas de ver e entender os jogos em rede.

1.2 JUSTIFICATIVA

Os recursos tecnológicos vêm ocupando espaços variados no cotidiano das pessoas. No trabalho, em casa, no colégio e nos mais diversos lugares encontramos inúmeros aparatos tecnológicos que são utilizados indistintamente. Os estudos da influência destas ferramentas na formação dos jovens são recentes e têm-se concentrado em identificar como podem contribuir para a educação das novas gerações.

Para Murray (2003,p.17): “O nascimento de um novo meio de comunicação é ao mesmo tempo estimulante e assustador”, uma invenção revolucionária como o computador esta prestes a se tornar um fascinante contador de histórias.

Santaella (2001: 389-390) considera que a transformação do computador em aparato de comunicação foi o principal elemento transitório para a atual época de pós-modernidade comunicacional. A autora assevera ainda, que a revolução digital – também chamada por alguns de revolução teleanformática – vivenciada atualmente é psíquica, cultural e socialmente mais profunda do

que outras grandes revoluções, como a invenção do alfabeto, a revolução de Gutenberg e a explosão da cultura de massa.(NESTERIUK,2000,p.9)

Este cenário futurista que se desenha leva à necessidade de conhecermos um pouco mais as possibilidades que surgem a cada segundo, investigando seus reflexos sobre os seres humanos. Tendo em vista o crescente número de pessoas que se utilizam de computadores cada vez mais sofisticados e conectados à Internet para participar dos jogos em rede.

Os MMORPG, propriamente, podem ser explorados de forma bastante diversificada, uma vez que permitem o rompimento dos conceitos de tempo e espaço geográfico. Pretendemos nesta pesquisa, a partir dos conceitos preliminares, identificar nos jogos em rede – MMORPG, a presença da narrativa neste espaço virtual que possibilite a construção de personagens capazes de encontrar dentro do contexto estabelecido pelo jogo um espaço próprio, de múltiplas escolhas e variadas possibilidades. Diante do exposto, esta pesquisa se justifica pela necessidade de investigar a presença da narrativa nos jogos e contribuir para as pesquisas e estudos já realizados sobre a temática.

1.3 PROBLEMÁTICA

O surgimento do computador digital foi uma das inovações mais significativas do século passado e vem provocando grandes mudanças em todas as áreas da atividade humana. Vivemos hoje em um mundo globalizado, extremamente competitivo, em que as novas tecnologias desbancam conceitos e tornam outras máquinas obsoletas.

Segundo Murray (2003,p.17): “[...] o computador parece cada dia mais com a câmera de cinema da década de 1890: uma invenção verdadeiramente revolucionária que a humanidade está prestes a colocar em uso como um fascinante contador de histórias”, ele é uma invenção verdadeiramente revolucionária, com habilidade para nos transportar para qualquer lugar e nos conectar a outras pessoas em lugares remotos, além de recuperar quantidades enormes de informações.

Através do computador podemos desempenhar inúmeras funções, como: armazenamento de informações, processamento de dados, tratamento de imagens gráficas, realidade virtual e jogos. Dentre estas funções do computador, destacamos os jogos do tipo MMORPG.

Os MMORPG's poderiam completar a formação educacional, colaborar para o desenvolvimento da inteligência e da criatividade e serem aliados importantes na construção da linguagem das crianças. Esses jogos utilizam ambientes, imagens, sons e personagens que prendem a atenção e encantam os jogadores, transformam o computador em uma ferramenta para criação de histórias, diferentes de jogos educativos mais comuns e tendem a se tornar uma obrigação para crianças e adolescentes.

Os jogos de MMORPG já existem há algum tempo, mas sua crescente utilização deve-se ao lançamento de vários títulos populares como: World of Warcraft, que já vendeu mais de 1,5 milhões de cópias, Priston Tale que destaca-se por ser gratuito, Ultima On-line, Everquest, Final Fantasy XI, Ragnarok, entre outros.

Um MMORPG é uma classe de jogos on-line que permitem que milhares de usuários joguem simultaneamente das mais diversas partes do mundo, interagindo e conversando das mais diversas maneiras, inclusive superando barreiras de linguagem.

Na última década os jogos do tipo MMORPG se tornaram populares entre os jogadores brasileiros. O primeiro lançado no Brasil, com servidores para os brasileiros, foi o Ragnarok, depois veio o famoso Priston Tale que será objeto de estudo deste trabalho.

1.3.1 QUESTÕES DE PESQUISA

O contexto descrito acima levou à formulação das seguintes perguntas que devem nortear as investigações deste trabalho: Quais as características das narrativas encontradas nos jogos em rede tipo MMORPG ? Quais as possibilidades de ação e construção de enredos nos MMORPG ?

1.3.2 HIPÓTESES

Buscando soluções provisórias para os questionamentos levantados, apresentamos algumas hipóteses:

- a) As características das estruturas narrativas estão presentes nos jogos em rede – MMORPG's;
- b) O ambiente digital dos jogos em rede (MMORPG's) são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos;
- c) Os MMORPG's permitem criar personagens capazes de encontrar dentro do contexto estabelecido pelo jogo um espaço próprio, de múltiplas escolhas e variadas possibilidades;
- d) Os MMORPG's possuem características de hipermídia como interação, imersão, agência e transformação.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GERAL

O objetivo central desta pesquisa é investigar e analisar as características narrativas, o ambiente digital e as características hipermídia encontradas nos jogos em rede – MMORPG.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Os objetivos específicos são:

1. Identificar e analisar as possibilidades de ação e participação dos jogadores na construção dos enredos encontrados nas narrativas dos jogos em rede tipo MMORPG.
2. Verificar as características do ambiente digital dos jogos em rede tipo MMORPG;

3. Contribuir para a pesquisa sobre a relação dos jogos em rede e as narrativas;

1.5 METODOLOGIA

Para alcançar o objetivo deste trabalho, foi feita inicialmente uma pesquisa exploratória, que visava uma maior familiaridade com o problema, envolvendo desta forma, um levantamento bibliográfico e teórico sobre os jogos em rede e as narrativas.

Além de leituras de livros e artigos sobre os jogos em rede, uma pesquisa nos materiais de mídia televisiva e digital sobre a temática, através da navegação em sites que tratam do objeto em questão.

Foi necessária, também, a efetiva participação do pesquisador em um jogo de MMORPG para conhecer, pensar, investigar, ver e entender as entrelinhas das possíveis narrativas dos jogos em rede. Em vista disso foi feita uma pesquisa qualitativa de intervenção, que, segundo Rauen (2002) são aquelas que não se conformam com os dados bibliográficos, confiam na notação qualitativa e intervêm na realidade. A técnica utilizada foi de observação participante onde o pesquisador se constitui em presença constante no contexto de observação. (RAUEN,2002)

O jogo 'Priston Tale' foi escolhido pelo autor porque permite a participação sem nenhum tipo de ônus para o jogador e atualmente é um dos jogos com maior número de participantes no Brasil. Além disso, apresenta como grande diferencial uma qualidade gráfica pouco alcançada por outros jogos do tipo, onde os modos de câmera 100% livres permitem uma verdadeira experiência em 3 dimensões, aproximando o jogador cada vez mais da aventura.

Pretendeu-se através da participação do autor no jogo em rede (MMORPG) "Priston Tale", realizar um estudo de caso, onde foi feito um diário de bordo, observações e conversas com outros jogadores que serão utilizadas para análise e fundamentais para o desenvolvimento da pesquisa.

1.6 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

A dissertação foi dividida em capítulos, o primeiro capítulo apresenta o projeto da pesquisa e a estrutura que conduziu o processo de pesquisa deste trabalho.

O capítulo seguinte irá tratar dos elementos das **narrativas tradicionais**, estruturas das narrativas, **narrativas digitais**, ambiente digital, buscaremos apresentar as características do ambiente digital e o entendimento dos conceitos de **interatividade e imersão**, agência, transformação e enredo.

No terceiro capítulo, trataremos do **jogo**, ludicidade, **jogos para computador**, **jogos em rede**, definições, características e diferenças do jogo **RPG** e sua variação para a rede – **MMORPG**.

Em seguida, no quarto capítulo apresentaremos a análise, começando pela caracterização e método adotado na pesquisa. A coleta de dados através da **participação efetiva** do autor no jogo “Priston Tale”, será descrita através de um diário relatando os momentos vividos pelo autor no jogo. Desta forma, este capítulo irá se dedicar a descrever este jogo, para posteriormente relacioná-lo com as formas expressivas da hipermídia, verificar a presença dos elementos da narrativa e as possibilidades de ação e participação dos jogadores na construção do enredo no caso estudado.

Diante das informações levantadas e analisadas, o último capítulo vai verificar se a pesquisa respondeu as questões, atingiu os objetivos e apresentar sugestões de novas pesquisas, já que não se pretende encerrar a dissertação de forma fechada e conclusiva.

NARRATIVA

Para Barthes (1971) a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades, começa com a própria história da humanidade, o ato de narrar fatos e acontecimentos, de contar histórias, acompanha o homem desde a antiguidade. A necessidade do homem de registrar essas narrativas revela-se em diversas formas, desde as pinturas antigas até os atuais trabalhos que utilizam suportes tecnológicos mais modernos.

Basicamente narrativa consiste em contar uma história, um conjunto de ações que podem ser provocadas ou circunstanciais, também podemos entender como uma série organizada de acontecimentos, e para tanto temos personagens, cenários, conflitos e cenas. Segundo Cruz (2005), a narrativa está baseada em uma seqüência unificada que leva a uma compreensão a partir de elementos essenciais e que são esperados pelo leitor do texto.

O conceito de narrativa é descrito por Doron & Parot (1998) como:

[...] um tipo de discurso que resulta da colocação de uma história em forma de texto, por meio de um ato de narração. A narrativa se distingue da descrição ou da argumentação, ainda que não exista narrativa sem um mínimo de descrição e embora uma narrativa possa servir para argumentar. A despeito de evidentes diferenças, narrativa histórica e narrativa ficcional encerram uma estrutura comum, que nos permite considerar a narrativa como um modo homogêneo de se colocar em forma de texto. (DORON & PAROT,1998,p.524).

Para entender melhor as narrativas considera-se adequado expor primeiramente o que chamamos de narrativas tradicionais.

2.1 NARRATIVAS TRADICIONAIS

A narrativa, como objeto, é alvo de uma comunicação, pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pelo cruzamento arbitrário de todos estes elementos, elas estão presentes na história, no mito, no virtual, no cinema, na conversação.

Barthes (1971,p.20) alega que os formalistas russos ensinaram-nos a resolver o seguinte dilema: ou a narrativa é uma simples acumulação de acontecimentos ou então possui em comum com outras narrativas uma estrutura acessível à análise. Na procura por tal estrutura da narrativa, os pesquisadores desenvolveram estudos tipológicos, categorizações e pressupostos gerais, dentre os quais podemos destacar Tzvetan Todorov.

Todorov (2006) apresenta dois princípios fundamentais em toda e qualquer narrativa: o princípio de sucessão e o de transformação. As mudanças ou transformações, próprias da narrativa, recortam o tempo em unidades descontínuas. Entende-se como princípio da sucessão, encadeamento de unidades descontínuas. No princípio da transformação, o paradigma é a negação ou oposição (passagem de X para não-X), onde a natureza das transformações são variadas. Todorov (2006) defende que a estrutura da narrativa aparece tanto nos textos literários, pesquisados por ele, quanto em outros sistemas simbólicos. Sobre o tema, ainda podemos citar:

[...] por mais familiar, por mais negligente que seja hoje o fato de abrir um romance, um jornal ou ligar um aparelho de televisão, nada pode impedir que este ato modesto instale em nós, de um só golpe e no seu todo, o código narrativo do qual teremos necessidade. O nível narracional tem deste modo um papel ambíguo: contínuo à situação da narrativa ele abre o mundo onde a narrativa se desfaz; mas ao mesmo tempo, coroando os níveis anteriores, ele fecha a narrativa, constituindo-a definitivamente como fala (parole) de uma língua que prevê e contém sua própria metalinguagem. (BARTHES,1971, p.53)

Para Nesteriuk (2004), a narrativa precisa de alguns elementos essenciais, como: ação, personagem e espaço. A ação que podemos definir como um conjunto de acontecimentos que se desenrola em um determinado tempo e espaço; o personagem que não pode apenas ser visto como pessoas, seres humanos, ele pode ser um animal, a morte pode ser personagem, uma cidade decadente ou um objeto em transformação podem ser personagens, desde que estejam num espaço e praticando uma ação, ainda que involuntária; os personagens ainda podem ser classificados como: protagonista, personagem principal ou herói, que é aquele que desempenha um papel central, a sua atuação é fundamental para o desenvolvimento da ação; personagem secundária que assume um papel de menor relevância que o personagem principal; e o figurante que tem um papel irrelevante no desenrolar da ação, cabendo-lhe, no entanto, o papel de ilustrar um ambiente ou um espaço social de que é representante e para completar a tríade dos elementos temos o ambiente que é o espaço onde a ação acontece. O espaço pode ser físico, serve de cenário à ação, onde as personagens se movem, pode ser o espaço social que é constituído pelo ambiente social ou ainda o espaço

psicológico que representa o espaço interior da personagem, abarcando as suas vivências, os seus pensamentos e sentimentos.

Segundo Nesteriuk (2004), podemos entender como "narrativas tradicionais", independentemente do suporte utilizado, uma designação genérica de narrativas herdeiras do modelo aristotélico estruturado no sujeito e no objeto, calcadas em um comum modelo progressivo linear das ações e em estruturas básicas de ordenação de seus elementos constituintes. A narrativa está distribuída em três *atos*: início / apresentação; meio / confrontação e fim / resolução. Desta forma, normalmente a história é apresentada com o início e final fechados, sem possibilidades de alterações.

Em casos que a narrativa permite no seu final mais de uma interpretação, percebe-se a manipulação por parte do autor para uma conclusão previamente elaborada, há um direcionamento da percepção do leitor, ou seja, ele só terá acesso àquilo que o autor apresenta ou deixa transparecer com palavras, sons e imagens.

Normalmente o leitor não tem como acompanhar elementos deixados de lado pelo tronco principal da narrativa. Porém a importância desses elementos "fora de cena" nem sempre é secundária; muitas vezes ela pode ser central, como nas narrativas de terror ou suspense, em que o que justifica o acompanhamento da trama é justamente descobrir o que havia ocorrido nos bastidores.

2.2 ESTRUTURAS NARRATIVAS

O ato de narrar pode suscitar interesse, causar tristeza, provocar indagações, traduzir anseios, fazer buscar uma compreensão dos sentidos nelas e por elas produzidos. Uma vez que simbolizam a própria humanidade, as narrativas parecem que estão inscritas nas complexidades da vida do sujeito.

Segundo Todorov (2006), o método estrutural desenvolvido na lingüística, encontra partidários cada vez mais numerosos em todas as ciências humanas, inclusive no estudo da literatura. O estruturalismo é uma corrente da análise literária que discrimina as obras de acordo com seus elementos constituintes, para então examinar essas estruturas gerais e integrá-las a algum gênero. Neste sentido, o gênero se constitui de obras similares na narrativa, na temática, na composição e importância dos personagens, dentre outras

características. Em outras palavras, o estruturalismo parte do particular para o geral na descrição de modelos. Em seu livro *As Estruturas Narrativas*, Todorov destaca a ramificação que uma obra tem com as outras produções de um mesmo autor, ou com as obras de uma época.

O estruturalismo lingüístico apoiou-se em idéias do formalismo, pois seus campos de estudo e seus objetivos são praticamente os mesmos, assim, encontram-se nos estruturalistas, marcas de uma influência formalista, tanto em seus princípios gerais quanto em suas técnicas de análise.

Todorov (2006) afirma que é necessário lembrar que o interesse pelo estudo estrutural da literatura renasce as principais aquisições metodológicas devidas aos formalistas compará-las com as da lingüística contemporânea. Assim sendo as implicações metodológicas não são suficientes para formalismo, pois seu grande mérito é a profundidade e a finura de suas análises concretas, sendo suas conclusões teóricas muitas vezes mal formuladas e contraditórias.

Segundo Todorov (2006) os próprios formalistas sempre tiveram consciência que sua doutrina está em constante elaboração. Na doutrina formalista, fala-se muito no método formal, que engloba um conjunto de processos e técnicas que servem de descrição da obra literária e das investigações científicas. Já no estudo literário, que hoje se denomina estrutural, a caracterização do ponto de vista é escolhido pelo observador e não pelo seu objeto, que de outro ponto de vista poderia analisar-se em uma análise psicológica, lingüística, psicanalista, entre outros.

Ainda para o mesmo autor o objetivo da pesquisa formalista é a descrição do funcionamento do sistema literário, análise de seus elementos constitutivos, e a evidenciação de suas leis, num sentido mais estreito.

A literatura possui certas aplicações das propriedades da linguagem. A literatura segundo Todorov (2006) revela não só o primeiro campo que se pretende estudar a partir da linguagem, como também o primeiro conhecimento que se possa lançar através de uma nova luz sobre as propriedades da própria linguagem. Dessa maneira, a literatura determina uma relação com a lingüística, mas de certa forma a lingüística ignora provisoriamente certos traços da linguagem a fim de estabelecer a homogeneidade dos outros e deixar transparecer a sua lógica (TODOROV, 2006).

Nesse contexto, os níveis de análise são variados, por isso é preciso ter um modelo mais adequado para uma análise estrutural de uma obra literária, pois, caso contrário, as nossas regras de decodificação podem distorcer o objeto.

Segundo Todorov (2006), a análise estrutural foi criada no interior de uma ciência que era destinada a descrever um sistema fonológico de uma língua, não um som, o sistema de parentesco numa sociedade, não um parente. É um método científico e ao aplicá-lo fazemos ciência. Dessa maneira, a descrição de uma obra pode estar ligada à ciência e, portanto permitir aplicação dos métodos estruturais.

A análise estrutural terá sempre um caráter essencialmente teórico e não descritivo assim, o objetivo de tal estudo nunca será a descrição de uma obra concreta. A obra será sempre considerada como manifestação de uma estrutura abstrata da qual ela é apenas uma das realizações possíveis, assim sendo, o conhecimento dessa estrutura será o verdadeiro objetivo da análise estrutural (TODOROV, 2006).

Todorov (2006) propôs uma teoria da estrutura e do funcionamento do discurso literário, como forma de colaboração para uma gramática que desse conta de uma estrutura subjacente a toda intriga. A busca dessa estrutura leva o autor a apresentar um quadro de possíveis interpretações do discurso narrativo literário, a estabelecer um repertório de intrigas e de categorias identificatórias da intriga tais como ação, personagens, reconhecimento e outras.

A seguir será ilustrado e comentado um exemplo da análise estrutural da narrativa segundo Todorov (2006):

1º passo: identificação do gênero: intriga

2º passo: síntese da narrativa

3º passo: formulação esquemática da intriga

X viola uma lei → Y deve punir X → X tenta evitá-lo →
 → Y viola uma lei/Y acredita que X não viola a lei → Y não pune X

Por esta análise, Todorov (2006) propõe, a analogia entre as categorias da língua e da narrativa: os agentes (X e Y) são sujeitos ou objetos da oração, ou predicado (verbo) designa uma ação que modifica a situação precedente e a qualidade (adjetivo) não transforma a situação que aparece. As ações podem ter uma forma positiva e outra negativa. A sucessão organizada de orações formam uma seqüência, que é percebida pelo leitor através da repetição modificada da oração inicial.

A análise estrutural narrativa possui três grandes subdivisões: estudo da sintaxe, narrativa que estuda o gênero de organização em um nível mais concreto; estudo temático, que estuda as ações concretas através das quais se percebe as unidades abstratas e estudo retórico, que estuda a matéria verbal que suporta as unidades abstratas.

O objetivo da análise estrutural da narrativa para Todorov é criar uma imagem da literatura e tem como objeto de estudo os modos narrativos, ou os pontos de vista, ou as seqüências. Neste sentido, conclui-se que a teoria estrutural da narrativa de Todorov, encontra-se em aberto em relação às narrativas visuais, pois não oferece fundamentos necessários para se constituir enquanto teoria, desse modo a teoria estrutural da narrativa não possui parâmetros para analisar outros tipos de narrativas que não a verbal.

A linguagem visual não possui o status de língua, assim, ela não consegue falar por si própria, tendo sempre que recorrer a linguagem verbal. Contudo, a linguagem visual e a verbal serão sempre dependentes, pois a verbal sempre acaba recobrando a visual, dificultando o isolamento da narrativa visual.

Para Todorov (2006), a gramática só pode ser uma ciência se for única para todos os homens. Dessa maneira, a gramática enuncia regras próprias a uma língua particular. A estrutura da intriga narrativa, para Todorov (2006) apresenta intriga sob a forma de um resumo, no qual cada ação distinta da história corresponda a uma oração. Os agentes e objetos sempre serão nomes próprios.

O predicado (descrição) acontece por dois tipos de episódios: os que descrevem um estado de equilíbrio ou de desequilíbrio, relativamente estático que pode ser repetido indefinidamente (adjetivos) e os que descrevem a passagem de um estado para outro, sendo dinâmico e que só se produz em princípio, uma única vez (verbo).

As categorias do discurso podem ser primárias e secundárias. As primárias permitem definir as partes do discurso e as secundárias permitem definir as propriedades dessas partes, como a voz, os modos, o tempo, entre outros. As orações modais existem pelo fato de a linguagem servir não só para descrever como também para exprimir nossa vontade. Assim, os modos de vontade podem ser obrigativo e optativo. O obrigativo é o modo de uma oração que deve acontecer, é uma vontade codificada e o optativo se refere às ações desejadas pela personagem.

Os modos condicional e predictivo se distinguem por uma estrutura sintática particular. A condicional põe em relação de implicação duas orações atributivas, de sorte que o sujeito da segunda oração e aquele que põe a condição sejam uma só e mesma personagem, já no predictivo se tem a mesma estrutura que o condicional, mas o sujeito que prediz não deve ser o sujeito da segunda oração. As relações que se estabelecem entre as orações podem ser: temporal, uma oração que segue a outra dentro do tempo da narrativa; lógica, implicações e suposições; espacial, justaposição de duas orações por semelhança.

A seqüência, unidade sintática superior à oração, é a repetição incompleta da primeira oração que marca seu fim. Segundo a relação entre as orações estas podem ser:

- a. Alternativas (exclusão: o-ou): uma delas deve ser escolhida e deve acontecer.
- b. Facultativas (conjunção: e/ou): qualquer uma pode acontecer não-obrigatoriamente.
- c. Obrigatórias (disjunção: e/e): aparição obrigatória com um lugar definido.

Assim sendo, a gramática da narrativa possui um certo grau de indefinição em relação à gramática visual. Isso ocorre na tentativa de adaptar conceitos e categorias da gramática verbal para a visual. Assim, faltam categorias de sintaxe, o que afirma a dependência da narrativa visual e as leis que a regem para a narrativa verbal e sua gramática.

Segundo Todorov (2006) os constituintes da narrativa são as personagens e a ação. Não há personagens fora da ação e nem ação sem personagens. As duas estão ligadas, mas, entretanto, as personagens são mais importantes. Neste sentido, as narrativas podem ser:

a) narrativa psicológica: onde a ação é transitiva, a literatura é subjetiva, a causalidade difusa, mediatizada, as ações revelam a psicologia da personagem ao longo da narrativa.

b) narrativa a-psicológica: onde a ação é intransitiva, a literatura é predicativa, a causalidade imediata.

c) encaixe: aparição de uma nova personagem na primeira narrativa. As histórias encaixadas servem como argumentos. A narrativa encaixante é a narrativa da narrativa.

d) loquacidade e curiosidade: a personagem é uma narrativa. Sem ter o que contar, não tendo mais função, ela pode morrer.

e) narrativa suplente: o suplemento é também uma falta, para suprir a falta criada pelo suplemento, uma outra narrativa se faz necessária. O suplemento pede para ser integrado em outra história, assim, ele se torna um simples argumento.

Contudo, nas narrativas psicológicas as personagens apresentam densidade emocional e estão sujeitas a mudanças durante a narrativa. Na narrativa a-psicológica as personagens normalmente servem apenas de apoio para a história se desenvolver. Assim, para Todorov em termos estruturais, o que constitui a personagem em seu fundamento não são as densidades psicológicas ou atributos, mais sim a condição mínima que uma personagem tem para desempenhar alguma ação.

O aparecimento de inúmeras fontes de entretenimento digital, desde a simples navegação na Internet até os populares jogos em rede, sugerem estruturas narrativas diferentes. Para Nesteriuk (2003,p.131): “O espaço narrativo digital do *videogame* oferece um novo conceito de estrutura, não fechada nem unitária, mas uma estrutura de estruturas possíveis”.

A forma da narrativa em um ambiente digital permite criar novas realidades, descobrir objetos, mundos e fenômenos e nossas aptidões para reconhecimento e experimento de modelos visuais, sonoros e táteis utilizados abertamente sobre os algoritmos computacionais, diferente da narrativa tradicional que mantém uma seqüência e leva sempre ao mesmo ponto final.

2.3 NARRATIVAS DIGITAIS

Segundo Murray (2003) a expressão “narrativa digital” é utilizada para designar tanto ficções hipertextuais baseadas nas redes, também chamadas de hiperficções, quanto os jogos computacionais. Para Nesteriuk (2002), um dos relevantes atributos apresentados pelas tecnologias digitais é a chance na construção de teor interativo⁵. Os experimentos com teor digital na maneira de narrativas, se arrebatam de modelos clássicos, podendo se oferecer de maneira simultânea e interativa e não somente linear. O novo meio em oposição ao tradicional admite uma maneira participativa de interação que reage aos dados que introduzimos. Sua maneira de representação admite a constituição de espaços navegáveis no qual podemos nos movimentar, recuperar e guardar dados.

Essas opções narrativas atualmente são intensamente significadas pelos jogos eletrônicos de computadores mais conhecidos como *videogames* ou só *games*.

Para se entender a narrativa digital, é preciso, antes de mais nada, levar em consideração os meios de interação que são usados pelo jogador. Nos jogos gráficos que, graças à sofisticação tecnológica cada vez mais acentuada, são hoje processados em animações tridimensionais, o jogador interage através de uma personagem gráfica que ele

⁵ Permite ao leitor continuamente intervir e controlar o curso das atividades, fornecendo novas entradas (de dados ou comandos) à medida que observa os efeitos das anteriores.

escolhe e com a qual se identifica para representá-lo no interior do jogo. É essa identificação encarnada que se responsabiliza pela intensificação da competitividade e pelo envolvimento emocional e afetivo do interator. (NESTERIUK,2002).

Murray (2003) explica que cada forma de expressão tem o seu próprio modelo de desejo; seu próprio modo de compreender, de criar beleza, de entender o que sentimos acerca do que é adequado sobre a vida; sua própria estética. Ao explicarmos os meios digitais como um meio potencial para a fabricação de teor de expressão com a fabricação de narrativas digitais, podemos ressaltar papéis através dos quais este meio pode chamar a atenção do público para novos anseios e criar a demanda por uma ativação de prazeres característicos.

De acordo com Murray (2003), o anseio ancestral de vivenciar uma fantasia causada por um universo ficcional foi possibilitado por um meio participativo e imersivo. O meio digital pode conduzir-nos a um local onde podemos montar nossas fantasias. A experiência de ser conduzido para um local primorosamente parecido com a realidade é satisfatório em si próprio independente do teor da fantasia. Murray (2003) se refere a esse experimento como imersão.

As narrativas digitais adicionam um novo e intenso componente por meio de seu potencial transformador. Apresenta-nos a chance de montar as histórias ao invés de meramente testemunhá-las e por meio destas histórias, podemos assimilar melhor nossos experimentos particulares e aplicá-las no mundo verdadeiro.(MURRAY,2003)

Quando encaramos as chances trágicas nas narrativas digitais, como a morte de um personagem, temos a chance de experimentar de um procedimento trágico diferentemente de só imaginar uma escolha trágica. Isto é, é admissível simular uma seqüência de chances diferentes que nos levem ao mesmo rumo trágico na narrativa admitindo desse modo uma avaliação mais vasta sobre os pontos implicados no fato. Em um computador, podemos recomeçar a história e viver mais de uma vez a mesma simulação como se estivéssemos em um procedimento trágico.

Porque o computador é um meio procedimental, ele não se restringe a expor ou a mostrar modelos de conduta, como os textos impressos e como os filmes o fazem; ele aciona e põe em atividade esses modelos. E, como meio participativo que é, ele admite que cooperemos na construção desta atuação (MURRAY, 2003).

Segundo Murray (2003) as narrativas digitais são próprias de ambientes digitais. Neste espaço, a narrativa adquire um novo contorno, contando com recursos característicos do espaço computacional, tais como os aspectos multimidiáticos, da interatividade e do hipertexto.

2.3.1 AMBIENTE DIGITAL

Murray (2003) apresenta quatro propriedades essenciais do ambiente digital, eles são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos.

Ambientes digitais são procedimentais por sua capacidade de executar uma série de regras, embora através do computador possamos participar das atividades no ambiente virtual, ele não é, em sua essência, um condutor ou um caminho, mas simplesmente uma máquina capaz de realizar inúmeros processos, desde calcular uma folha de pagamento, fazer voar um aeroplano até contar histórias.

[...] o computador pode ser um atraente veículo para contar histórias, desde que possamos definir regras para tanto que sejam reconhecíveis como uma interpretação do mundo. O desafio para o futuro é descobrir como tornar a redação dessas regras tão acessível aos escritores quanto as anotações musicais o são para os compositores. (MURRAY,2003, p.80)

A segunda característica dos ambientes digitais apresentada por Murray (2003) é sua organização participativa, através da construção de um mundo imaginário que responde a comandos digitados, onde computador cria ambientes digitais cada vez mais atrativos.

A evolução da capacidade do computador em estruturar a participação do interator de modo mais firme através da linguagem é o desafio dos programadores. Para a autora o ambiente virtual ainda obriga o interator a seguir um conjunto de comandos restrito, drasticamente apropriado e o desafio para o futuro é inventar roteiros que sejam flexíveis o bastante para abrangerem uma maior variedade de comportamentos humanos.

Segundo Murray (2003) quando dizemos que os computadores são interativos, significa que eles atendem as duas características descritas, ou seja, criam um ambiente que é tanto procedimental quanto participativo.

Murray (2003) apresenta a terceira característica dizendo que os ambientes digitais são espaciais, tem a capacidade de representar espaços navegáveis. Diferente dos meios lineares, os ambientes digitais proporcionam um espaço pelo qual o interator pode mover-se através da interface gráfica criada pelo computador. O surgimento da Internet foi determinante para o crescimento e mapeamento de um espaço virtual cada vez mais real, criando um ambiente próprio no qual experimentamos uma nova geografia e transformamos nosso monitor em um lugar de visita a lugares distantes na grande teia mundial de computadores.

Apesar do computador exibir mapas, imagens ou até modelos tridimensionais, a qualidade do espaço digital é criada pelo processo interativo de navegação, o interator é responsável por acionar uma tecla ou clicar com o mouse e definir os passos conforme sua ordem.

A quarta característica apresentada por Murray (2003) é que os ambientes digitais são enciclopédicos e segundo a autora esta característica é promissora para a criação de narrativas. A possibilidade gigantesca de armazenar e recuperar quantidades de informações jamais dimensionadas faz do computador uma ferramenta instigante para a narrativa.

Toda forma de representação está sendo armazenada em formato eletrônico, livros, jornais, banco de dados, revistas, filmes, ... e ainda todos os computadores são potencialmente acessíveis entre sí, criando uma grande biblioteca que pode ser acessada de qualquer parte do planeta. Porém a realidade ainda é caótica e fragmentada, uma vez que as informações são difíceis de serem encontradas e ainda não são totalmente confiáveis.

A característica enciclopédica dos ambientes digitais e sua enorme capacidade de representar grandes quantidades de informações em formato digital, oferece um potencial artístico muito rico em detalhes que pode dar novas perspectivas às histórias narrativas.

Os ambientes de jogo de representação on-line fazem uso das propriedades do computador, ao combinar seus elementos espaciais, participativos e procedimentais com sua cobertura enciclopédica, obtendo cada vez mais sucesso entre os jogadores. Murray (2003,p.91): “Todavia, a natureza enciclopédica do meio também pode ser um obstáculo. Ela incentiva narrativas de grande fôlego e sem formato definido e deixa os leitores/interatores imaginando qual dos pontos finais é, de fato, o final ...”

Por exemplo, o jogo SimCity permite ao jogador uma representação completa de uma cidade ocupando o papel do prefeito, ele pode fazer o que bem quiser na construção da cidade, o programa apresenta somente os efeitos de suas ações, o jogador tem a poder completo sobre o jogo e experimenta sensação de onipotência no controle da cidade, porém se não tiver claro os seus objetivos o jogo torna-se um vaivém sem fim.

De acordo com Murray (2003) a compreensão dos perigos e encantos das narrativas digitais está na interpretação das características apresentadas e no julgamento dos aspectos que elas dão em relação à continuidade às narrativas tradicionais e de que maneira podem contribuir para descoberta de novas verdades sobre nós mesmos e o mundo em que vivemos.

2.3.2 INTERATIVIDADE e IMERSÃO

Murray (2003) defende a idéia de um modelo de prazeres característicos da narrativa digital, são eles: imersão, agência e transformação. Esses prazeres dão continuidade àqueles dos meios tradicionais, porém, são únicos. A combinação desses prazeres é inteiramente nova e oferecem aos jogadores acesso a uma nova beleza e a novas verdades sobre o mundo.

Uma característica fundamental de todo e qualquer jogo, inclusive dos tradicionais, não-eletrônicos, encontra-se na sua natureza participativa. A participação ativa e concentrada do jogador é fundamental. Mantendo essa característica básica e comum a qualquer jogo, a grande distinção do jogo eletrônico em relação a quaisquer outros encontra-se, antes de tudo, na interatividade e na imersão. A interatividade se dá entre o homem e a máquina, diferentemente da interação que ocorre entre o homem.

Para Murray (2003) a interatividade está em possibilitar a participação efetiva, em permitir escolhas durante o transcorrer da estória e modificar o papel de mero expectador na narrativa. É justamente um ideal desse tipo que o game como produto criador visa atingir: a interatividade não apenas como experiência ou agenciamento do interator, mas como possibilidade de co-criação de uma obra aberta e dinâmica, em que o jogo se reconstrói diferentemente a cada ato de jogar.

Inseparável da interatividade, a imersão é outra propriedade fundamental da comunicação digital. Ela nos permite a sensação de estarmos totalmente envolvidos em uma situação completamente estranha; nela encenamos nossas fantasias, vivendo experiências e experimentando situações diferentes do nosso cotidiano. A experiência de ser transportado para um lugar completamente simulado no ambiente digital é instigante e fascinante, independente do conteúdo da fantasia (MURRAY, 2003).

Para Murray (2003) a imersão pode requerer um simples inundar da mente com sensações estimuladas através das emoções experimentadas numa sala de televisão, num cinema ou ouvindo música. Nas narrativas digitais a imersão implica em aprender a nadar, a fazer coisas que o ambiente digital torna possível, por isso podemos dizer que a imersão é uma atividade participativa.

A imersão apresenta graus, desde os mais leves até os mais profundos. No grau mais leve, basta estar plugado em uma interface computacional para haver algum nível de imersão. Ela vai acentuando-se na medida mesma da existência de um espaço simulado

tridimensional e na possibilidade de o usuário ser envolvido por esse espaço como na realidade virtual, quando se realiza o grau máximo de imersão. Mas há graus intermediários, como ocorrem nos jogos eletrônicos providos da simulação que é própria da espacialidade audiovisual 3D. Esta se constitui no paradigma da construção espacial do mundo digital – a geração de objetos e ambientes tridimensionais navegáveis através da modelagem de polígonos. (MURRAY, 2003)

Segundo Nesteriuk (2002), entende-se:

[...] a interatividade não apenas como possibilidade de imersão, experiência ou agenciamento do interator, mas como possibilidade comunicacional na construção de narrativas abertas e dinâmicas. O jogador, por meio de sua participação ativa, torna-se co-autor de uma obra dinâmica que se reconstrói diferentemente a cada jogar. (NESTERIUK, 2002, p.198)

Além dessa aparência visual, a simulação visa modelar realisticamente como os objetos e os humanos agem, reagem, movem-se, crescem, evoluem, pensam e sentem. Não parece haver meio mais propício para isso do que o game, especialmente quando este lança mão de segmentos de animação 3D, como ocorre no game de grande sucesso Tomb Raider, ou quando o interator é colocado na posição de um demiurgo que evolui na medida mesma em que vai aprendendo a criar a gerenciar um mundo simulado, como é o caso do gameplay Black & White.

Embora se possa afirmar que os games tenham realizado um giro paradigmático do domínio da temporalidade para o domínio da espacialidade navegável, não se pode negar que a narrativa digital encontra no game um habitat fértil. (NESTERIUK, 2002)

Para Nesteriuk (2002), por exemplo, em vez de contar uma boa história, a qualidade dos jogos computacionais está baseada em fatores inteiramente diferentes, entre os quais se destaca a liberdade que o jogador de um game tem para explorar e compreender a estrutura de um mundo irreal e para aprender a manipulá-lo.

Murray (2003) diz que em termos psicológicos, os computadores são objetos liminares, assim como as narrativas são experiências liminares, ambos situados entre a realidade externa e nossas próprias mentes.

Um meio digital imersivo pode compreender várias tecnologias de gráficos interativos compreendendo dispositivos de *hardware e software* característicos para domínio e modernização dinâmica de movimento, som e texto entre outros. Sobre o domínio da dinâmica de movimento, os objetos podem ser vistos e agitados em tempo real. Para a visualização desses componentes na tela do computador ou por meio de projeções, o

interator⁶ realiza seus movimentos como se estivesse vendo as imagens do local virtual por meio de uma câmera.

Nessa relação, podemos ter a agitação da câmera admitindo uma viagem em volta ou por meio dos objetos gráficos. Com a câmera fixa podemos seguir ou aproximar a imagem de um objeto que se move. As modernizações da dinâmica de movimento no local virtual estão associadas com as alterações da forma, cor e outros atributos próprios aos objetos vistos.

Para Murray (2003, p.113): “A grande vantagem de ambientes participativos na criação da imersão é sua capacidade de induzir comportamentos que dão vida a objetos imaginários”, este fenômeno é perceptível quando uma criança embala sua boneca ou faz o seu caminhão carregar uma carga imaginária de areia.

O poder imersivo das narrativas digitais é obtido através de efeitos visuais impressionantes possibilitados pelos recursos disponíveis no ambiente digital, onde o computador permite a criação de visuais fascinantes e as alucinantes aparições de paisagens de realidade virtual. (NESTERIUK,2002)

Murray (2003) apresenta três estruturas de participação num ambiente imersivo, são elas:

Participação como uma visita: estabelece uma fronteira entre o mundo virtual e a vida real, colocando limites explícitos tanto no tempo quanto no espaço. “Passeios na casa maluca dos parques de diversão constituem um modelo familiar de visita imersiva que é também uma narrativa.” (MURRAY,2003,p.108)

Este tipo de história contém um início e um fim, o visitante avança na história, existe uma tensão dramática, ocorrem surpresas, sustos, sensação de terror que termina com um ataque final qualquer.

A tela de um computador também pode proporcionar a estrutura de uma visita de imersão, onde a tela é a quarta parede e os controles são os objetos que permitem entrar e sair do passeio. Em ambientes baseados nos parques de diversões, a narrativa e a visita podem ser amarradas, mesmo sem modificarmos os objetos ao passarmos por eles, suas alterações podem decorrer da nossa presença (MURRAY,2003)

Participação com uma máscara: Os fascinantes efeitos provocados pelos recursos visuais tem um grande poder imersivo, esse esplendor visual une o ambiente virtual

⁶ Pessoa que interage, pode continuamente intervir e controlar o curso das atividades do computador, fornecendo novas entradas à medida que observa os efeitos das anteriores. (Ferreira,1980)

às antigas formas de entretenimento. Tradicionalmente os espetáculos eram usados para criarem exultação e pendiam para o lado das narrativas participativas. As pessoas comuns vestiam fantasias ou máscaras para participarem dos eventos. A máscara separa os participantes e reforça a realidade compartilhada, cria fronteiras da realidade imersiva e sinaliza a representação, ela indica o limiar da realidade, permite criar um mundo artificial.

Quando atuamos em ambientes digitais, por meio de um personagem gráfico, que podemos chamar de avatar, podemos usar uma máscara que possibilita que as fantasias virtuais aconteçam e transformem a visão, a voz e os movimentos do interator à medida que ele participa da história. (MURRAY,2003)

Participação coletiva com papéis: A existência de mais participantes apresentam novos desafios à imersão. “Compartilhar um ambiente de fantasia improvisado com outras pessoas envolve uma negociação constante de enredo e também dos limites entre a ilusão consensual e o mundo real.” (MURRAY,2003,p.117)

Na participação coletiva, os participantes dependem do desenrolar da história, caso tudo correr bem todos compartilham de um faz-de-conta de sucesso. Mas quando as coisas não andam bem, o participante fica sozinho numa seqüência narrativa confusa, pela falta de consenso.

O computador permite um novo espaço para criação participativa e quanto mais persuasiva for a representação de sensações no ambiente virtual, maior será o encantamento da imersão e mais ativos seremos dentro do ambiente digital.

2.3.3 AGÊNCIA

Quando as ações realizadas proporcionam resultados tangíveis, surge o segundo prazer característico dos ambientes digitais – o sentido da agência. (MURRAY,2003)

De acordo com Murray (2003), “agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas.”, podemos entender como os conhecimentos expressivos experimentados pela participação ativa do jogador em sistemas interativos. Isto ocorre quando enviamos através do mouse ou teclado, dados ao computador e recebemos imediatamente as informações processadas ou os resultados.

Existem várias maneiras de participar de uma narrativa, mas geralmente a participação é circunscrita de tal forma que limita nosso sentido de agência, diferente das

narrativas em ambientes digitais que mesmo possuindo fórmulas e regras para estruturar a participação, pode-se ter a sensação de que tudo está sob o nosso comando, e essa sensação chamamos de agência. (MURRAY,2003)

2.3.4 TRANSFORMAÇÃO

Murray (2003) ainda explora um terceiro prazer característico do ambiente digital que é o da transformação, através do computador tornam-se possíveis incontáveis maneiras para mudanças de formas. Ainda, segundo a autora no ambiente digital não tomamos decisões definitivas, quando as coisas não dão certo podemos voltar ao início e começarmos novamente.

Segundo Nesteriuk (2002) a transformação se distingue da modificação. Na modificação o que é alterado permanece estático, a modificação pertence ao âmbito da qualidade, já na transformação as alterações não são definitivas e quando as coisas dão errado, podemos simplesmente alterar a versão em uma nova experiência. Gadamer diz:

A transformação, ao contrário, significa que algo, de uma só vez e no seu conjunto, se torna uma outra coisa, de maneira que essa outra coisa, que é enquanto transformada passa a ser seu verdadeiro ser, em face do qual seu ser anterior é nulo. (Apud NESTERIUK,2002,p.98)

Para Murray (2003) é preciso definir novas convenções narrativas para lidar com a transformação, para não haver riscos desnecessários quando um autor contar uma história em um ambiente tão fluido. Essas convenções irão sinalizar aos interatores quando eles podem ir de uma ação para outra e ajudá-los a identificar onde e quando as ações estão acontecendo. Porém tais convenções surgirão apenas quando tivermos uma melhor compreensão dos tipos de prazeres que buscaremos numa literatura de transformação.

Murray (2003) acrescenta que podemos começar pelas convenções teatrais de entrada e saída do palco, lembrando que numa história digital, o palco pode ter múltiplos cenários, isto é, vários ambientes separados onde acontecem a história e o interator deve ser capaz de acompanhar os personagens se deslocando por esses cenários. Para isso o enredo deverá ser construído de forma a seduzir o interator e conduzi-lo de um cenário para outro.

2.3.5 ENREDO

Para Gancho (2001) enredo é o conjunto dos fatos de uma história, tem o sentido de arranjo de uma apresentação ou representação de uma situação, de personagens envolvidos e as sucessivas transformações que vão ocorrendo entre elas, criando novas situações, até chegar ao desfecho final.

O enredo contém uma história, podemos dizer que é o esqueleto da narrativa, aquilo que dá sustentação à história, ou seja, é o desenrolar dos acontecimentos. Um relato de fatos vividos por personagens e ordenados em uma seqüência lógica e temporal, por isso ele se caracteriza pelo emprego de verbos de ação que indicam a movimentação das personagens no tempo e no espaço.

Duas são as questões fundamentais a se observar no enredo: sua estrutura e sua natureza ficcional. A estrutura não é somente a organização dos fatos, ela também diz respeito ao conflito que existe na história e a natureza ficcional é a lógica interna do enredo, que o torna verdadeiro para o leitor, pois é a essência da ficção. (Gancho,2001)

Segundo Gancho (2001) a estrutura não é somente a organização dos fatos no enredo, para compreender melhor a estrutura é necessário entender o elemento estruturador: o conflito. Tomemos como exemplo as histórias infantis, e tentamos imaginar o Chapeuzinho Vermelho sem o Lobo Mau, o Patinho Feio sem a feiúra, o João e o pé de feijão sem o Gigante; faltaria o conflito que dá vida e movimento as histórias. O conflito é qualquer componente da história, pode ser o personagem, fato, ambiente ou idéias que se opõe a outro, criando uma tensão que organiza os fatos da história e prende a atenção do leitor.

Rodrigues (2004) sugere utilizar apenas um conflito aparente na história, para fazer as personagens acreditarem que é o principal, devendo-se mascarar outros considerados menos importantes.

Conflito é representado numa história quando ocorrem dificuldades de convivência entre as personagens, devido a incompatibilidade, antagonismo ou divergência de interesses. Influencia o curso da Trama e motiva os personagens. (Rodrigues,2004,p.106)

A natureza ficcional diz respeito à lógica interna do enredo, que o torna verdadeiro para o leitor. Os fatos de uma história não precisam ser verdadeiros, no sentido de corresponderem exatamente a fatos ocorridos no universo exterior, mas devem induzir o leitor a acreditar na sua existência. Essa credibilidade advém da organização lógica dos fatos dentro

do enredo e isso acontece através da verificação na relação casual do enredo, isto é, cada fato tem uma causa e desencadeia uma consequência.

Para Rodrigues (2004) o que distingue a história de natureza ficcional de uma notícia de jornal, por exemplo, é a ausência de compromisso com a realidade, muito embora, é possível encontrar notícia de jornal manipulada e até mesmo fabricada.

Murray (2003) apresenta alguns escritores que asseguram haver um número limitado de enredos no mundo, correspondentes aos modelos básicos de desejo, realização e perda na vida humana. Segundo a autora é difícil encontrar alguma história que não se enquadre, pelo menos em parte, em uma das categorias apresentadas.

Ronald B. Tobias, num dos mais competentes manuais para escritores, sugere a existência de vinte 'enredos mestres' em toda a literatura. Eis sua lista: Busca, Aventura, Perseguição, Resgate, Fuga, Vingança, Enigma, Rivalidade, Injustiça, Tentação, Metamorfose, Transformação, Amadurecimento, Amor, Amor proibido, Sacrifício, Descoberta, Vilania extrema, Ascensão e Queda. (Murray,2003,p.180)

Para Murray (2003) na maior parte dos jogos o enredo pode ser resumido em combater o malvado, resolver o quebra-cabeça e morrer. Esse fato gera uma limitação nas escolhas dos jogadores, no entanto qualquer história com meia dúzia de pontos de ramificação, com apenas duas opções de desdobramento, exigiria centenas de finais possíveis tornando-se muito densa e confusa para ser escrita. A autora diz que os jogos que possuem uma variedade narrativa costumam fazê-lo através de um sistema simples de substituição.

Segundo Murray (2003) a elaboração de enredos digitais ainda está num estágio inicial e os recursos tecnológicos dos desenvolvedores de jogos estão direcionados para o visual, ficando a narração em segundo plano. Os experimentos dos laboratórios de computação indicam a possibilidade de aprimorar as ferramentas narrativas, ainda que não seja o desejo dos desenvolvedores de jogos, que querem, apenas, contar algo mais real do que a própria realidade.

JOGO

Procuramos no dicionário o verbete relativo ao termo jogo e constatamos que Aurélio Buarque de Holanda apresenta, na edição consultada, 17 acepções para este vocábulo, dentre as quais destacamos ‘jogo é uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que define a perda ou o ganho’, para Laudelino Freire no Grande e Novíssimo, Dicionário da Língua Portuguesa apresenta 29 acepções para o vocábulo jogo das quais destacamos ‘divertimento público composto, principalmente, de exercícios em que os concorrentes disputam entre si certos prêmios’ e ‘exercício ou passatempo recreativo, sujeito a certas regras e combinações’.

Apesar destas definições encontramos em Huizinga (2001), que o conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais expressamos a estrutura da vida espiritual e social. Teremos, portanto, de limitar-nos a descrever suas principais características.

Desde os tempos mais remotos o ser humano sempre demonstrou fascínio pelos jogos, mostrando que possuem funções importantes na sociedade. Alguns autores vão além, afirmando que o jogo não se limita apenas à humanidade. Huizinga (2001,p3) diz que: “... os animais brincam tal como os homens. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbem morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo.”

Para Huizinga (2001) as brincadeiras dos animais são apenas formas mais simples de jogo, e obviamente existem formas muito mais complexas, que são verdadeiras competições, belas representações destinadas ao público. Mas mesmo em suas formas mais simples, o jogo constitui mais que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico, o jogo possui algo que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação.

Reconhecer o jogo é reconhecer o espírito, pois o jogo não é somente material, ultrapassa os limites da realidade física. Os animais são capazes de brincar porque são mais do que seres mecânicos e se os seres humanos brincam e jogam é porque são mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional. (HUIZINGA,2001)

Por meio da brincadeira o ser humano envolve-se no jogo e sente a necessidade de envolver-se com o outro, mantém a relação mesmo com o adversário. Esta relação expõe as

potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova as aptidões testando limites. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado. “O jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, [...] trata-se do exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo.” (HUIZINGA,2001, p.4)

Segundo Kishimoto (1994) o jogo favorece o aprendizado pelo erro e, por ser livre de pressões e avaliações, cria um clima adequado para a investigação e a busca de soluções. Vários são os motivos que levam alguém a jogar e ainda não são claros nem explicados com exatidão pela ciência, podendo ser: dinheiro, competição, simplesmente diversão, etc.

Para Huizinga (2001), o jogo possibilita que qualquer criança em fase de desenvolvimento intelectual possa entender melhor o mundo a sua volta. A curiosidade em querer se relacionar e compreender os motivos pelos quais o mundo é do jeito que é nos faz pensar, e estudar, o contexto desse mundo que nos cerca. Ao pesquisarmos e entendermos um pouco melhor os jogos, podemos, além de vislumbrar outros horizontes e possibilidades, enriquecer nossa visão sobre as características e potencialidades intrínsecas aos jogos.

Para Rodrigues (2004), o jogo em si é oposto à seriedade, no sentido de ser uma suspensão temporária dos compromissos com o real. O jogo, contudo, requer uma seriedade em relação as suas regras e na característica de absorver o jogador, a autora ainda afirma que, “O jogo é uma atividade voluntária, é uma escolha não obrigatória que se torna uma necessidade apenas à medida que provoca prazer. Não é tarefa, não é necessidade física, não é dever.” (RODRIGUES,2004, p.43)

O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. De alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore.

3.1 LUDICIDADE

O lúdico tem sua origem na palavra latina ludus que quer dizer jogo, o termo refere-se ao ato de jogar, brincar, ao movimento espontâneo, faz parte das atividades

essenciais da dinâmica humana, caracterizando-se por ser funcional. Sendo funcional, a atividade lúdica não deve ser confundida como mera repetição, com a monotonia do comportamento cíclico, aparentemente sem alvo ou objetivo, a atividade lúdica visa produzir o máximo, com o mínimo de dispêndio de energia.

De acordo com Santaella (2001), há duas categorias de necessidades básicas de que a sobrevivência humana depende: as necessidades físicas e as necessidades psíquicas. As primeiras são mais facilmente explicáveis: o alimento, o abrigo, a reprodução, a reposição da energia etc. Estas o ser humano compartilha com os animais. As segundas são bem mais complexas, pois nelas está cifrado o enigma da condição humana em cujo seio se aloja um milagre até hoje tão inexplicável quanto o da própria vida: o milagre da fala. Dele resulta a capacidade especificamente humana, distinta dos outros animais, de plantar e colher o alimento, de projetar e construir seus abrigos, enfim, de transformar pelo trabalho a face da natureza.

Um elemento motriz e comum a todas essas criações, que brotam dos arcanos do psiquismo humano, é o lúdico, a capacidade para brincar, o dispêndio, sem finalidade utilitária, da energia física e psíquica acumulada. Alguns animais também brincam: gatos, cachorros, golfinhos, macacos. É por isso que, para Huizinga (2001), o lúdico é mais antigo do que a cultura. Aliás, trata-se de um potencial que parece aumentar na mesma medida da inteligência. Não é por acaso que o humano, único animal que chora e ri, foi capaz de transmutar a brincadeira em jogo, em arte, em música, em poesia, todos eles brincadeiras codificadas e, por isso mesmo, complexas, emblemas da dignidade humana e do orgulho que a espécie pode ter de si mesma.

[...], o elemento lúdico é de tal modo inerente à poesia, todas as formas de expressão poética estão de tal modo ligadas à estrutura do jogo, que é forçoso reconhecer entre ambos a existência de um laço indissolúvel. (HUIZINGA, 2001, p.177)

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão, importa observar que a ludicidade não vem nem pode vir sempre do brincar, o que não quer dizer que não possa existir um 'brincar'. O brincar da criança é brincar, o brincar do adulto é 'brincar' é ter uma ludicidade de adulto, diversa da ludicidade da criança. Essa questão acabou se tornando um campo amplo de estudos e pesquisas e hoje é consenso a importância do lúdico. O tema passou a ser comum também nas pesquisas científicas, revelando que há uma forte tendência de que o papel do jogo na escola seja mais valorizado. Há ludicidade nas atividades da criança e do adolescente e do adulto. São

experiências lúdicas, mas tendo por base atos diferentes. O que permanece é o estado interno de alegria, de realização, de experiência plena. (LUCKESI,2000)

O lúdico está presente em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. De alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore.

Para Luckesi (2000) a ludicidade dá preferência, antes de tudo, à liberdade e ao desenvolvimento integral do sujeito participante do jogo, as atividades são realizadas de forma agradável porque estas se utilizam do lúdico como peça essencial de sua formação e o brincar dá prazer àquele que participa do jogo. Com raras exceções, o jogo leva à valorização de todos e não apenas de uma minoria, como acontece na maioria das outras práticas onde o sujeito é observado. Uma atividade pode ser considerada lúdica em sua essência quando esta valoriza os comportamentos de seus participantes, afinal de contas, o processo de como a atividade acontece é relevante e não se resume aos resultados obtidos no final da atividade.

Evidentemente podemos estar no meio de uma atividade lúdica e, ao mesmo tempo, estarmos divididos com outra coisa, desta forma não estaremos verdadeiramente participando dessa atividade. Estar com o corpo presente, mas com a mente em outro lugar não significa participar plenamente da atividade lúdica.(LUCKESI,2000)

Brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão; e, as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência. Se estivermos num salão de dança e estivermos verdadeiramente dançando, não haverá lugar para outra coisa a não ser para o prazer e a alegria do movimento ritmado, harmônico e gracioso do corpo. Contudo, se estivermos num salão de dança, fazendo de conta que estamos dançando, mas de fato, estamos observando, com o olhar crítico e julgativo, como os outros dançam, com certeza, não estaremos vivenciando ludicamente esse momento.(LUCKESI,2000,p.21)

A atividade lúdica promove uma educação lúdica, que é uma orientação adequada para uma prática educativa que esteja atenta à formação de um ser humano ou de um cidadão saudável para si mesmo e para a sua convivência com os outros, seja na vida privada ou pública. (HUIZINGA, 2001)

Dentre todas as brincadeiras codificadas, aquela que serve única e exclusivamente para entreter, que não tem outra finalidade senão divertir, recrear, distrair, distender, contentar, passar o tempo prazerosamente, é o jogo que, em razão disso, é definido como uma brincadeira com regras. As formas que o jogo adquiriu ao longo da cultura humana são múltiplas, exibindo desde os extremos de crueldade e violência do circo romano até a leveza

inofensiva do domínio. Hoje, convivendo com uma grande diversidade de jogos tradicionais e de jogos que atraem multidões tanto para os estádios quanto para as telas de transmissão, o que caracteriza o nosso tempo são os jogos para computador.

3.3 JOGOS PARA COMPUTADOR

Os games – entendido nessa dissertação como um tipo de jogo para computador, estão desempenhando na cultura humana deste início do terceiro milênio, basta dizer que a movimentação financeira de sua indústria é a primeira na área de entretenimento, superior à do cinema, e a terceira no mundo, perdendo apenas para a indústria bélica e a automobilística. Segundo a revista ‘Isto É Dinheiro’, no ano de 2005, a indústria dos games faturou cerca de 27 bilhões no mundo. Disso pode-se supor que os games são os grandes estimuladores e responsáveis pelo avanço tecnológico da indústria do entretenimento.

O conceito de jogos para computador ou games é bastante amplo e diversificado, porém, de acordo com Nesteriuk (2002), podemos defini-lo como qualquer software de simulação computacional que permite a interação com usuário, desenvolvido com o propósito primário de entretenimento, ou simplesmente um jogo de computador é um jogo de qualquer tipo que é jogado através de um computador.

Nesteriuk (2002) divide os games em três grandes tipos que dependem do suporte utilizado: jogos para consoles⁷ ocorrem em um monitor de televisão a partir de um console próprio, como o Atari ou o Playstation; os jogos para computador ocorrem no monitor do computador a partir de seu próprio hardware e os jogos para arcade, que podemos definir como um videogame profissional usado em estabelecimentos de entretenimento, é um vídeo game composto de: gabinete, tubo de imagem, monitor, fonte de alimentação, placa mãe e cartucho, e que alguns chamam equivocadamente de Fliperama, são grandes máquinas integradas (console – monitor) dispostas em lugares públicos.

A classificação apresentada por Nesteriuk (2002), segundo Neitzel, agrupa a diversidade dos games em três grandes classes: a) jogos baseados em ação, não-narrativos (luta, competição, pular e correr, esportivos etc.); b) jogos de inteligência, construir e destruir

⁷ Terminal privilegiado usado para acesso direto do operador ao equipamento, e que permite intervir em diversos processos em execução.

(simulação, quebra-cabeça, estratégia, enigmas etc.); c) jogos de exploração, de aventura, narrativos (RPG gráficos e textuais). Muitos desses gêneros nos soam familiares na medida em que aparecem nos jogos tradicionais.

Há autores que fazem questão de marcar a diferença entre os jogos para computadores e os jogos para consoles. Entretanto, embora o termo videogame em português se refira mais propriamente aos jogos exclusivos para consoles dedicados, acoplados a um monitor de vídeo, ele acabou por se firmar para designar genericamente quaisquer desses tipos de jogos. Segundo Nesteriuk (2002), isso se deu porque todos eles tiveram um desenvolvimento comum e também porque utilizam o computador para produzir e processar os jogos em estruturas digitais. De todo modo, a expressão mais apropriada e genérica para todos esses jogos em português seria “jogos eletrônicos”. Inúmeras tecnologias e acessórios vêm sendo criados e adaptados a eles, como sintetizadores de som e voz, luvas de realidade virtual, reprodução de imagens tridimensionais, videogames portáteis, CDs, DVDs, etc.

3.4 JOGOS EM REDE

Os jogos em rede tratam-se de uma variação dos jogos para computador que têm a possibilidade de ser conectados via rede (internet ou rede local), geralmente através do protocolo TCP/IP⁸, para permitir uma ligação entre os participantes do jogo. Neste caso o usuário⁹ tem a possibilidade de jogar com outros jogadores (se este tiver a opção "multiplayer¹⁰").

Os jogos em rede são imitações transformadas, no plano das emoções e das idéias, de uma realidade não vivenciada. No ato de jogar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao jogar, os sujeitos recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão jogando. Este é um fator que reforça a idéia de que o uso de atividades lúdicas favorece o desenvolvimento da

⁸ TCP/IP é a sigla de Transmission Control Protocol / Internet Protocol. É um conjunto de protocolos da Internet, que constitui o padrão contemporâneo. Os protocolos são regras, ou seja uma definição de como os mesmos funcionam, para que possam ser desenvolvidos ou entendidos.

⁹ Na informática o termo *usuário* é utilizado para designar aquele que usa o computador.

¹⁰ Termo utilizado para significar vários jogadores.

criatividade do indivíduo. É no contato com estas atividades que o sujeito transforma os conhecimentos que já possuía anteriormente em conceitos gerais com os quais joga.

A quantidade de sites¹¹ que atendem à realidade do mundo moderno tem crescido bastante no intuito de desenvolver cada vez mais cedo competências que possibilitem o indivíduo a interagir com esse contexto social. Encontramos inúmeros sites na internet que apresentam jogos e atividades lúdicas com o objetivo de incentivar e estimular a criatividade, o desenvolvimento do raciocínio lógico e outras habilidades dos seres humanos. Podemos citar alguns exemplos, como: <http://games.terra.com.br/online/>, www.sobresite.com/rpg/jogoonline.htm, <http://jogos.uol.com.br/>, www.brturbo.com.br/game, www.microsoft.com/brasil/security/consumer/gaming_online.mspx, entre outros.

Alguns jogos em rede são de ação e tiros e a filosofia é matar tudo o que se mexe. Um exemplo de um destes jogos que se tornou bastante popular na rede é o *Quake*, jogo violento, com muito sangue, monstros e outros jogadores para exterminar.

Para encontrar parceiros para jogar, a forma mais fácil é procurar uma comunidade de jogos na Net, sendo hoje a mais popular a MSN Gaming Zone. Nesta comunidade, além de encontrarmos companheiros de jogo, podemos conhecer e descarregar novos jogos para o nosso computador e também podemos criar a nossa própria comunidade.(NESTERIUK,2002)

Outra opção que é oferecida aos usuários de computador é o jogo que envolve apostas em dinheiro. Existem vários cassinos virtuais – o mais famoso é o www.casino.com – onde se podem jogar diversos jogos de azar como a roleta, o bingo, o *poker* ou *slot machines*, para isso o internauta precisa estar conectado à Internet e possuir cartão de crédito.

Destes jogos se destacam os RPG's que inicialmente forma desenvolvidos como jogos de mesa, são jogos eletrônicos onde o jogador controla os personagens que seguem uma história pré-determinada. Existem também os MMORPG's que são jogos onde diversas pessoas se conectam a Internet e jogam simultaneamente em um mesmo mundo, estes jogos serão explorados na seqüência do trabalho.

¹¹ Um **site** ou **sítio**, mais conhecido pelo nome inglês site, de *website* ou *Web site*, é um conjunto de páginas Web, isto é, de hipertextos acessíveis geralmente via http na Internet. As páginas num site são organizadas a partir de um URL básico, onde fica a página principal, e geralmente residem no mesmo diretório de um servidor. <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Site>>. Acesso em: 12 de jun. 2006.

3.5 ROLEPLAYING GAME (RPG)

3.5.1 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE RPG

Rodrigues (2004,p.18) afirma que: “O Roleplaying Game é um jogo de produzir ficção. Uma aventura é proposta por um narrador principal – o mestre – e interpretada por um grupo de jogadores. [...] As regras do RPG são as narrativas.” O RPG é uma forma única de atividade, com sentido e função social, ele é um jogo de produzir ficção oral e em grupo.

Segundo Schmit (2006) é preciso reconhecer que o RPG não é apenas um jogo, mas uma categoria de jogos, ou uma forma de jogar. Da mesma forma que existem os jogos de tabuleiro, os esportes coletivos, os jogos eletrônicos, há também os RPGs. A tradução de ‘Roleplaying Games’ para o português seria ‘jogos de representação’, mas no Brasil, tradicionalmente, esses jogos ficaram conhecidos por meio de sua sigla ‘RPG’.

Essencialmente, os RPGs são jogos nos quais um grupo de participantes conta uma história de forma interativa. Cada jogador assume para si o papel de um personagem fictício e é responsável por representá-lo e definir as suas ações dentro da história contada. O jogo, desta forma, toma corpo a partir da interação entre os personagens e o ambiente fictício no qual estão inseridos. O resultado de uma partida de RPG será, assim, uma narrativa ou história contada em grupo, em que as ações de cada personagem protagonista são decididas de improviso pelo jogador que o representa. (RODRIGUES,2004)

Um dos jogadores da partida assume um papel especial, diferente dos demais: na verdade ele é o mestre de RPG é o narrador principal e o diretor da cena. O narrador principal não assume para si nenhum personagem especificamente. Personagens são apenas um dos muitos elementos do RPG. Se cada jogador do grupo de jogo toma para si um personagem protagonista, todos os demais elementos da narrativa ficam a cargo do narrador. Ele é responsável por descrever todo o ambiente exterior aos protagonistas: o cenário, os espaços em que os personagens agem, as situações com as quais eles se deparam e todos os outros personagens “coadjuvantes” da história. Além disso, o narrador tem outra função importante: é ele quem decide o resultado das ações realizadas pelos personagens.

O mestre do jogo – sempre autodidata, porque não existem cursos para formar ficcionistas de RPG – é alguém que lê livros de regras, pesquisa o cenário em que a aventura vai se desenvolver, as personagens, os possíveis antagonistas ou aliados, os

caminhos que a narrativa pode seguir no cenário e nas condições propostas. (RODRIGUES,2004,p.19)

Podemos chamar os demais os jogadores que interpretam um dos personagens protagonistas da história de ‘jogadores protagonistas’, estes costumam criar suas próprias personagens junto com o mestre, decidem as ações de seus personagens e as interpretam, mas não detêm controle sobre seu resultado. O mestre decide os resultados das ações e a forma como elas repercutirão no universo ficcional, é geralmente auxiliado por um conjunto de regras estabelecidas.

O mestre começa o jogo descrevendo o lugar onde a aventura se passa, as características dos personagens, inicia a história e coloca os jogadores protagonistas em dificuldades e surpresas para eles resolverem. A partir desse momento se dá seguimento à história. Toda vez que um jogador protagonista decide que seu personagem exercerá alguma ação, ele a declara ao narrador, que então decide as repercussões e a forma como a história reage à ação deste personagem. Da mesma forma como um jogador protagonista nunca decide os resultados das ações de seu personagem, um narrador nunca decide as ações de um personagem protagonista. A partir dessa interação, que constitui o elemento essencial da dinâmica lúdica do RPG, a história vai sendo contada de forma interativa e imprevisível. (RODRIGUES,2004)

Um jogo de RPG tem sua duração vinculada à história contada, de modo que ela termina quando a história chega ao fim. No RPG não existe competição, vitória ou derrota. Existe apenas uma história narrada de forma conjunta, e a partida termina quando os jogadores sentirem que a história foi concluída. O objetivo do jogo, portanto, não é vencer, mas contar uma história. Dentro da narrativa, um personagem protagonista pode ter metas e objetivos, sem que isso constitua uma “vitória” ou “derrota”. Na maior parte das partidas de RPG, inclusive, todos os personagens protagonistas buscam atingir objetivos razoavelmente semelhantes dentro da história, de modo que cooperam entre si num grau maior ou menor dependendo da natureza da interação e das discrepâncias de objetivos entre os personagens.

O mestre não é adversário dos personagens protagonistas, ele não tem como meta derrotar os jogadores protagonistas, mas ajudar a encaminhar a história, mesmo porque o jogo só tem sentido enquanto eles puderem agir. Se o narrador impedir ou frustrar suas ações, ele não estará vencendo o jogo, apenas abreviando a narrativa e, portanto, encerrando o jogo indevidamente. (RODRIGUES,2004)

Para Andrade (2006) uma história sempre pode ter sido iniciada a partir de uma história anterior, num movimento infinito de recriação que só dependeria dos limites impostos

pelo mestre e jogadores protagonistas. Um grupo de RPG sempre pode criar os ganchos para continuar as histórias e prolongar o jogo indefinidamente.

Normalmente quando o conflito que deu origem à história se resolve, o jogo chega ao fim. Qualquer situação alcançada pelos personagens, como atingir seus objetivos iniciais, fazer concessões, obter apenas um sucesso parcial ou fracassar e até morrer, não garante o fim do jogo. Contudo, se a história chegar ao fim pode ser o gancho para o início de uma nova, e os jogadores geralmente representam os mesmos personagens, como continuação da anterior, este movimento é chamado pelos jogadores de campanha. É estabelecido um novo conflito pelo mestre e mais uma história é contada pelo grupo, normalmente as histórias são conectadas com continuidade gerando uma espécie de histórias interligadas que podem prolongar-se por muito tempo. (ANDRADE,2006)

O jogo acontece num determinado tempo, que os jogadores chamam de sessão, cuja duração varia de grupo para grupo, que é uma medida de tempo real onde as pessoas se reúnem para jogar, em uma ocasião específica. A sessão não tem definida a medida exata para a quantidade de tempo narrativo, que transcorre durante uma sessão de jogo, pode ser um intervalo tão curto quanto alguns minutos ou tão longo quanto semanas ou até mais. Uma história inteira pode se desenvolver em uma única sessão, ou ela pode ser quebrada em várias sessões, de acordo com o ritmo e as preferências do grupo de jogo. (RODRIGUES,2004)

3.5.2 CARACTERÍSTICAS DO JOGO RPG

Para Schmit (2006) o jogo RPG pode ser definido como um jogo no qual uma narrativa é elaborada de forma conjunta por dois ou mais participantes, obedecendo a regra básica que requer ao menos um mestre e um jogador protagonista, adotando certos critérios de resolução de ações sob o controle do narrador e apresentando certas características conforme apresenta o autor no quadro abaixo.

Quadro 1 - Características básicas do RPG

Características	
Diversão	O objetivo de um jogo de RPG é divertir os participantes através de uma história que eles elaboram conjuntamente.
Tempo	O tempo do RPG tem um sentido próprio, distinto do tempo cotidiano e expresso através das unidades de sessão, história e campanha.

Regras pré-estabelecidas	A dinâmica do RPG obedece a algumas regras pré-estabelecidas que são seguidas com forma de organizar a elaboração coletiva da história. A vinculação de cada jogador protagonista a um personagem específico, o papel do mestre como controlador do ambiente narrativo e seu poder de resolução das ações deliberadas pelos jogadores protagonistas para seus personagens são as regras mais genéricas e essenciais do jogo, mas cada grupo pode elaborar outras regras próprias, condizentes com seu estilo e suas preferências. Além delas, é comum (embora não obrigatório) que o narrador se ampare em uma série de parâmetros definidos para guiar e auxiliar a resolução de ações, geralmente sistematizados em torno de um sistema de regras que pode variar em cada partida de RPG.
Representação da realidade e criação de sentido	O RPG leva a representação de uma realidade própria ao limite da aceção do termo: ele de fato cria uma realidade virtual e ficcional caracterizada em termos descritivos e narrativos. Essa realidade é tão genérica ou definida quanto os jogadores desejarem, e muitos grupos criam universos ficcionais com alto grau de detalhismo para ambientar suas narrativas. Os personagens, espaço, tempo e enredo das narrativas compõem essa representação, a partir de um foco narrativo peculiar.

Fonte: Modificada pelo autor buscado em SCHMIT (2006,p.43)

3.5.3 ELEMENTOS DE UM JOGO RPG

Segundo Rodrigues(2004) o jogo RPG tem como regra principal a narrativa, vejamos no quadro a seguir alguns elementos comuns ao jogo RPG e a narrativa.

Quadro 2 - Elementos de um jogo RPG

Elementos		
Personagens	Mestre	Num jogo de RPG, temos o mestre que é narrador, em torno do qual se articula a narrativa e os demais jogadores protagonistas. Em geral, eles buscam os mesmos objetivos, e por isso colaboram entre si.

	Protagonistas (principal)	Pela própria dinâmica do jogo e da interação entre os jogadores, os personagens protagonistas tendem a ser o foco do jogo. Os personagens podem ser esféricos (com grande profundidade e dinamismo psicológico) ou planos (com menor profundidade psicológica, geralmente estereotipados ou arquetípicos), dependendo do estilo de jogo e do envolvimento dos jogadores. Em geral, cada jogador protagonista é responsável por elaborar seu próprio personagem, enquanto ao narrador cabe elaborar todos os demais, que não são os protagonistas.
Tempo	Tempo	O tempo narrativo no RPG é frequentemente cronológico e não psicológico, pois o que está em foco são as ações dos personagens e a interação entre eles, mas pode haver momentos de tempo psicológico, quando as sensações de um personagem são o centro de um momento da narrativa. Quanto às unidades de tempo, além de história e campanha, uma partida de RPG geralmente também se divide em unidades de tempo menores: as cenas e turnos.
	Cenas	Cenas são unidades de tempo nas quais uma determinada ação ou complexo de ações relacionadas se desenrola, e geralmente estão atreladas a um espaço e a personagens específicos buscando objetivos imediatos, como, por exemplo, travar uma negociação, vencer ou perseguir um inimigo, entrar em um lugar etc.
	Turnos	Turnos são divisões ainda menores, e essenciais para organizar a dinâmica do jogo em algumas situações. Um turno corresponde ao intervalo de tempo no qual cada personagem pode exercer uma única ação.
Espaço	São os lugares e ambientes em que se desenrolam as ações é descrito pelo mestre, e os personagens protagonistas podem interagir com ele da forma como desejarem. É o mestre quem decide, em última instância, de que forma as ações dos personagens interferem no espaço e o alteram. Cabe ao mestre ainda descrever quaisquer novos espaços que sejam observados pelos personagens. Se um personagem protagonista age de modo a adentrar um novo espaço previamente desconhecido, o mestre o descreve e tem controle absoluto sobre seus elementos.	
Enredo	O enredo é a trama ou sequência das ações dos personagens que, encadeadas, compõem a narrativa. Cada jogo possui um enredo com um conflito distinto, e seu desfecho ocorre com a resolução do conflito.	
Foco narrativo	É a perspectiva a partir da qual uma história é contada. Um jogo de RPG constrói uma narrativa polifônica, ou seja, criada a partir de várias vozes distintas. Daí deriva sua configuração peculiar para o foco narrativo. Em geral, o narrador narra em terceira pessoa, a partir da percepção que os personagens protagonistas têm dos fatos. Embora ele geralmente saiba	

	algumas coisas que os protagonistas e, portanto, os jogadores não sabem, ele não as narra para os jogadores, de modo que seu relato não revela onisciência. Os jogadores protagonistas, por sua vez, geralmente declaram suas ações em primeira pessoa, representando seus personagens e freqüentemente falando e gesticulando por eles, empregando o discurso direto nos diálogos com outros personagens. O discurso indireto pode ser empregado em algumas cenas a critério do grupo, normalmente resultando em representações dramáticas menos intensas.
Tema	Um tema é uma espécie de mote a partir do qual os conflitos e o enredo são desenvolvidos. O tema está relacionado aos assuntos que são trazidos à tona na narrativa e ao(s) conflito(s) que estruturam o enredo. O tema sintetiza a natureza dos conflitos da narrativa e dos desafios que os personagens enfrentam e, assim, é um conceito que permite analisar e atribuir significado ao enredo.
Atmosfera	A atmosfera está relacionada às sensações que são desencadeadas pela forma como a narrativa é contada e à maneira como o mestre narra os fatos e os personagens os apreendem. Numa história coesa, a atmosfera obtida está em sintonia com o tema, de modo que cada tema potencialmente oferece um leque de opções coerentes para o grupo criar a atmosfera da partida.

Fonte: Modificada pelo autor de SCHMIT (2006,p.77)

3.5.4 DIFERENTES RPG'S

Para Bolzan (apud Otte 2002), podemos separar os jogos RPG'S eletrônicos em jogos de campanha e aventura solo.

Nos jogos de aventura solo, existe um objetivo definido dentro de uma aventura que tem fim e proposta de jogo determinada, o jogador tem que alcançar uma vitória definitiva.

Em jogos do tipo campanha, o objetivo é o crescimento dos personagens dentro do jogo, o que ocorre por meio de uma seqüência de aventuras que não possuem uma vitória definitiva, e sim etapas específicas para serem conquistadas para a melhoria da experiência, dos bens e capacidades dos personagens no jogo. Neste tipo de jogo, não há competição direta entre os personagens, no entanto, os personagens vão se destacando de acordo com sua capacidade e conseqüentemente aqueles que apresentam menor capacidade de desenvoltura na trama tomam um lugar secundário e possivelmente enfrentam uma situação de 'morte' de seus personagens.

Bolzan (apud Klimick 1992) diz que ‘continuar vivo’ talvez seja o maior objetivo do jogo. No entanto o personagem deve estar sempre no limite, assumindo riscos e vivendo situações intensas. O jogo não impede que o personagem ‘morra’, porém quando isso ocorre, o jogador tem que começar novamente, isso pode representar uma grande perda para o jogador que no decorrer do jogo cria um forte vínculo afetivo com seu personagem. Desta forma, acaba prejudicando sua performance, e ainda, levando em consideração o envolvimento do grupo onde existe um comprometimento mútuo, a morte pode ser muito mal encarada pelos demais jogadores tornando difícil a superação do personagem.

Mas acima de tudo, deve ser claro para todos os jogadores de que se trata de um jogo e o mais importante é o aprendizado e crescimento do jogador e não do personagem.(BOLZAN, 2002)

3.5.5 ROLEPLAYING GAME (RPG) PARA MÚLTIPLOS JOGADORES – MMORPG

MMORPG é uma sigla em inglês que significa ‘*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*’ se traduzido para português ‘*jogo de interpretação online para múltiplos jogadores*’, o MMORPG é um jogo de computador que permite a milhares de jogadores criarem personagens em um mundo virtual dinâmico ao mesmo tempo na Internet.

Podemos classificar o MMORPG como um tipo de RPG, onde milhares de pessoas podem controlar seus personagens em um mundo virtual compartilhado pela Internet em todo o mundo e mesmo que o jogador não esteja conectado existem pessoas interagindo e modificando o mundo, por isto a terminologia mundo virtual persistente.

Neste jogo o usuário cria um personagem virtual que irá viver em um mundo de fantasia. Ele tem características próprias de acordo com as opções do jogador, pode ser um guerreiro ou um mago famoso, pode atingir níveis maiores através de treinamento em lugares específicos ou através da experiência obtida em batalhas contra criaturas do jogo. Formam-se verdadeiras comunidades e os personagens interagem entre si, estabelecendo relações comerciais, grupos cooperativos ou mesmo competindo uns com os outros.

Outra característica dos MMORPG é a intervenção da equipe de desenvolvimento “Mestre do jogo” que são responsáveis pela criação de tramas e desafios para os personagens. As tramas não são lineares com começo, meio e fim, existe um conceito de mundo virtual para ser explorado, uma história em aberto.

Podemos destacar como principais características dos MMORPG:

- Permite centenas de jogadores interagindo em um mundo virtual;
- Exploração do mundo extremamente ampla;
- Tramas não lineares, um mundo virtual a ser explorado;
- Grande possibilidade de interpretação e cooperação, pois o jogador mantém uma relação virtual;
- Permite a personalização do personagem e criação de objetos que farão parte do mundo virtual, portanto acessível por outras pessoas;

No quadro abaixo, apresentamos um breve resumo de alguns jogos:

Jogo	Característica
World of Warcraft	Criado pela editora Blizzard, o jogo possui todas as características dos jogos massivos, acontece num mundo fantástico povoado por muitas raças e criaturas. Para jogar é necessário pagar uma mensalidade para a empresa provedora, é um dos mais populares MMORPG de todo o mundo, a Blizzard divulgou em novembro de 2006 que possui 7,5 milhões de jogadores.
Ultima Online	Sendo o primeiro dos MMORPGs, foi lançado comercialmente em 30 de setembro de 1997 pela Origin Systems e ainda é um dos três MMORPGs mais jogados no mundo. No Brasil o Ultima Online nunca teve um servidor oficial de verdade, os planos da Origin Systems ficaram no papel.
Ragnarök	É um jogo onde a batalha levará ao fim do Mundo, acontece na região de Rune-Midgard e será travada entre os deuses e as forças do mal. O provedor brasileiro conta com 1,5 milhões de jogadores, de acordo com a divulgação da Level Up!, empresa que distribui o game no Brasil.
Priston Tale	O jogo Priston Tale tem um grande diferencial dos demais MMORPG's, ele consegue manter uma qualidade gráfica que alcança a da maioria dos jogos offline do mercado. Os

	<p>modos de câmera 100% livres permitem uma verdadeira experiência em três dimensões, além disso as músicas e belezas dos cenários são de excelente qualidade, aproximando o jogador cada vez mais do ambiente virtual. Para participar do jogo é necessário fazer a instalação do software no computador onde ele será executado, ter conexão com a Internet e fazer o cadastro no website do provedor Priston Tale.</p>
--	---

Quadro 3 - Característica dos Jogos MMORPG

ANÁLISE

O capítulo da análise inicialmente vai apresentar e justificar os procedimentos metodológicos utilizados nesta pesquisa.

Para Rauen (2002, p.47): “uma pesquisa se caracteriza pela presença de atos sistemáticos e intensivos que visam à descoberta e à interpretação de fenômenos da realidade”.

4.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

Pesquisar é buscar novos conhecimentos, a pesquisa é ilimitada e sem preconceitos, através da pesquisa temos a sistematização do conhecimento em qualquer área, alargando a base do conhecimento.

A pesquisa é uma atividade voltada para a solução de problemas, através do emprego de processos científicos. A pesquisa parte, pois, de uma dúvida ou problema e, com o uso do método científico, busca uma resposta ou solução. (CERVO,1996,p.23)

Pesquisar é realizar a verificação sistemática, através de experimentos planejados, controlados e rigorosos, com o objetivo final de explicar os fatos. A pesquisa terá objetivos e resultados diferentes, conforme a qualificação do investigador e deverá ser redigida de tal maneira que outro pesquisador possa reproduzir as experiências e obter os resultados descritos no trabalho com igual ou menor número de erros, repetir as observações e formar opinião sobre as conclusões iniciais e verificar a exatidão das análises apresentadas. (CERVO,1996)

Para Rauen (2002) a pesquisa possui três principais fases: planejamento, execução e relatório. A fase do planejamento é o momento de organizar a investigação para garantir os critérios de cientificidade, ela ainda pode ser dividida em três momentos:

- a) a definição do problema de pesquisa;
- b) a definição do desenho metodológico;
- c) a redação do projeto.

A fase de execução é a realização do planejamento, ou seja é o momento de colocar em prática os elementos que foram planejados no projeto e a fase de relatório é a apresentação à comunidade científica dos resultados alcançados na pesquisa. (RAUEN,2002). Todas as etapas do trabalho devem ser contempladas com a revisão teórica, conforme apresenta a figura abaixo.

4.2 MÉTODO DA PESQUISA

Segundo Rauen (2002), toda pesquisa possui um desenho metodológico, que implica na forma como são desenvolvidas, o autor apresenta a seguinte classificação:

- 1) Pesquisa bibliográfica é uma pesquisa exclusivamente bibliográfica, sendo realizada a partir do material já elaborado, que constitui o acervo bibliográfico da humanidade, ela é considerada como condição básica em qualquer outra classificação de pesquisa, desta forma, não há qualquer pesquisa que não faça uso de uma revisão da literatura.
- 2) Pesquisa quantitativa de descrição pode ser descrita como levantamento de dados, consiste na solicitação de informações a um grupo estatisticamente significativo de pessoas sobre o problema estudado, para posterior análise qualitativa e/ou quantitativa.
- 3) Pesquisa quantitativa de intervenção é experimental lida com um evento controlado, isto é, quando o pesquisador estabelece variáveis que se constituem causa para um determinado efeito.
- 4) Pesquisa qualitativas de descrição são aquelas que não se conformam com os dados bibliográficos, baseiam-se na notação qualitativa e não intervêm na realidade. Rauen (2002) destaca o estudo de caso e a pesquisa fenomenológica.
 - 4.1) Estudo de caso procura analisar profunda e exaustivamente um objeto, de modo a permitir o seu amplo e detalhado conhecimento, tem como

vantagens o estímulo a novas descobertas, ênfase na totalidade e simplicidade dos procedimentos. As fases do trabalho são as seguintes:

- a. definição do problema;
- b. definição do desenho metodológico;
- c. delimitação da unidade-caso;
- d. coleta de dados;
- e. tratamento dos dados;
- f. análise e interpretação dos dados;
- g. redação do relatório.

- 5) Pesquisa qualitativas de intervenção são aquelas que não se delimitam a dados bibliográficos e diferentemente das pesquisas de descrição, intervêm na realidade. Rauen (2002) apresenta três desenhos metodológicos: pesquisa-ação, pesquisa-participante e pesquisa mediadora.

Após análise dos desenhos metodológicos apresentados por Rauen (2002), optou-se nesta pesquisa por uma pesquisa qualitativa de descrição onde o objeto de estudo requer uma análise de forma consistente com base na fundamentação teórica. Aplica-se nesta pesquisa um estudo de caso, que obtém evidências a partir de fontes de dados, tais como documentos, registros de arquivos, entrevistas, observação direta através da participação no jogo, o estudo de caso consiste no recolhimento de informações e não segue uma linha rígida de investigação. Caracteriza-se fundamentalmente por descrever um evento ou caso de uma forma longitudinal e o resultado se constituirá num relatório dissertativo.

Para desenvolver a pesquisa, optou-se por seguir a estratégia a seguir:

- 1º - Definição do jogo a ser estudado.
- 2º - Amplo conhecimento e estudo do jogo escolhido através de pesquisa bibliográfica, incluindo Internet e periódicos.
- 3º - Definição dos critérios de análise a partir da teoria utilizada como base para a interpretação dos dados.
- 4º - Prática do jogo, participação efetiva no jogo escolhido.
- 5º - Análise e interpretação dos dados coletados.
- 6º - Redação do relatório

4.3 ESTUDO DE CASO

Neste item iremos apresentar a descrição completa do jogo escolhido para esta pesquisa e posterior análise da narrativa, seguindo o modelo apresentado anteriormente.

4.4 CASO PRISTON TALE

Priston Tale ou “História de Priston” é um jogo online, do tipo MMORPG, o que significa que milhares de pessoas participam e se divertem ao mesmo tempo, em um mundo virtual - a história do personagem se passará no continente de Priston, é um jogo para pessoas de todas as idades, um mundo mágico e repleto de aventuras. O jogador poderá optar por um entre vários tipos de personagens para treiná-lo e, com o tempo, se tornar cada vez mais forte. Conforme a força ou poderes aumentam, o jogador poderá encarar aventuras cada vez mais perigosas, explorando lugares com inimigos cada vez mais fortes. O continente é repleto de cenários dos mais variados tipos: cidades, ruínas, florestas, cavernas, desertos, calabouços, templos, enfim, uma variedade imensa de locais para visitar.

O jogo Priston Tale tem um grande diferencial dos demais MMORPG's, ele consegue manter uma qualidade gráfica que alcança a da maioria dos jogos offline do mercado. Os modos de câmera 100% livres permitem uma verdadeira experiência em três dimensões, além disso as músicas e belezas dos cenários são de excelente qualidade, aproximando o jogador cada vez mais do ambiente virtual.

Para participar do jogo é necessário fazer a instalação do software no computador onde ele será executado, ter conexão com a Internet e fazer o cadastro no website do provedor Priston Tale.

As duas principais cidades do jogo são: Pillai que é a cidade da tribo dos Morions, ao extremo norte do continente, na qual reinam a religião e a caridade. A cultura é simples e o povo sereno; e Ricarten é a cidade da tribo dos Tempskrons, ao extremo sul da terra de Priston, na qual predomina a tecnologia e o comércio. A tecnologia é avançada e abundante.

Existem diversos outros lugares como as vilas Ruinen e Eura, e a cidade chamada Navisko, que fica localizada no meio do deserto, é uma cidade atacada pelas forças do mal,

dizem que em suas noites os cidadãos se transformam em monstros e atacam todos sem piedade.

O jogo consiste na batalha do personagem contra os monstros espalhados pelos mapas de Priston. Nestas batalhas o personagem vai obtendo itens, equipamentos e dinheiro, desta forma o personagem avança em níveis e adquire experiência. Com o passar dos níveis a dificuldade também vai aumentando, e o personagem pode acessar outros locais do game, os mapas, onde encontrará outros monstros diferentes para enfrentar, e conseqüentemente o personagem vai conseguir novos equipamentos, armas, armaduras, escudos, arcos e espadas, entre outros.

Figura 1 - Mapa do jogo Priston Tale



Fonte: Retirado do jogo on-line.

O Priston Tale possibilita que o jogador escolha seu personagem entre duas tribos diferentes os Morions de Pillai ou os Tempskrons de Ricarten, sendo que cada tribo possui quatro classes diferentes de personagens.

Figura 2 - Personagens do Priston Tale da tribo Morions



Fonte:

Retirado do jogo on-line.

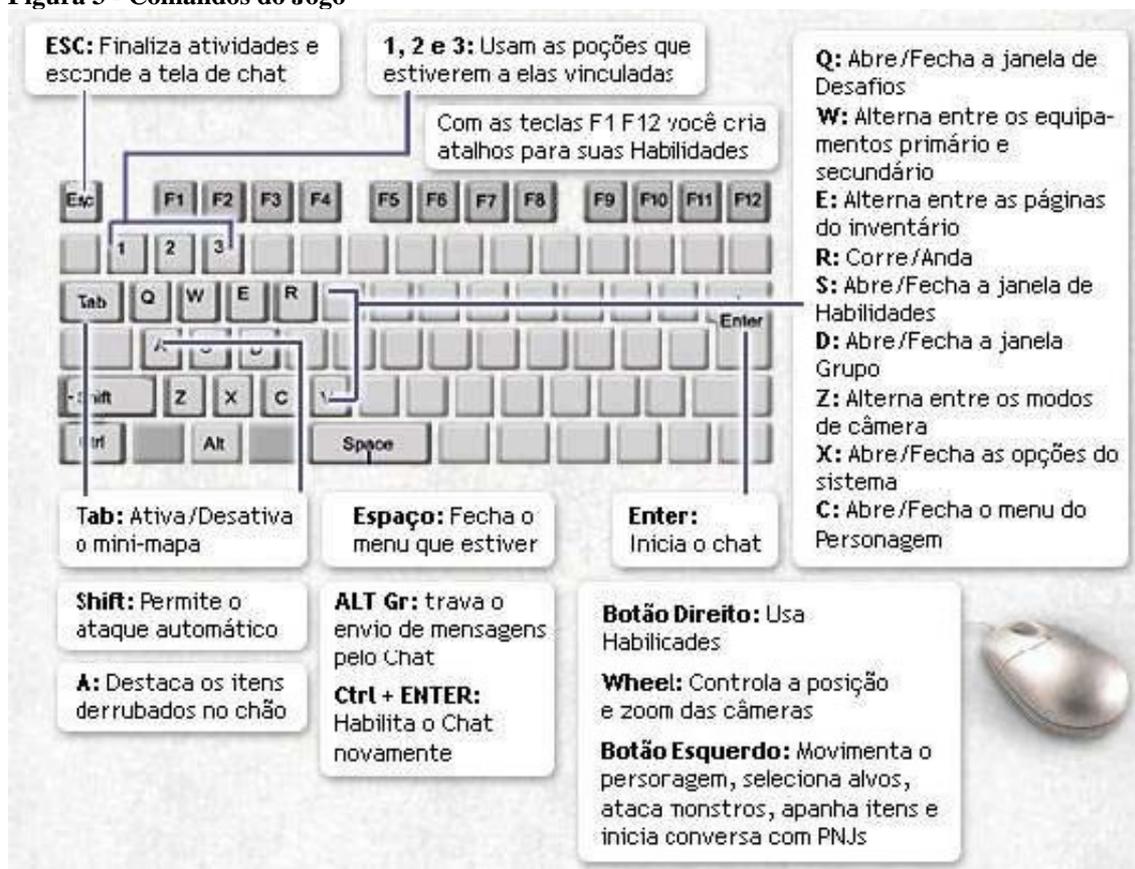
Quadro 4 - Classes dos personagens

CLASSES			
	Nome	Designação	Evolução (Classe)
Morions	Atalanta	Usa lanças de arremesso	Atalanta - Valquíria - Brynhild - Valhalla
	Mago	Usa suas varinhas ou cajados para aplicar magias elementais	Mago - Feiticeiro - Feiticeiro Real - Bruxo
	Sacerdotisa	Usa suas varinhas ou cajados para aplicar magias divinas	Sacerdotisa - Santa - Episcopisa - Celestial
	Cavaleiro	Usa espadas e possui poder divino	Cavaleiro - Paladino - Cavaleiro Divino - Cavaleiro Santo
Tempskrons	Pikeman	O Mestre da Foice	Pikeman - Combatente - Lancer - Lancelot
	Mecânico	O Mestre das armas, exceto varinhas e cajados	Mecânico - Mestre Mecânico- Líder Mecânico- Metaleiro
	Lutador	O Mestre do Machado	Lutador - Guerreiro - Campeão - Guerreiro Imortal
	Arqueira	Portadora de Arco	Arqueira - Mestra da Caça - Discípula de Dion – Sagitária

Fonte: Elaborado pelo autor.

A interface de comando do jogo é bastante simples, o participante poderá utilizar tanto o teclado como o mouse tornando mais rápido seus comandos e facilitando algumas ações.

Figura 3 - Comandos do Jogo



Fonte:

Guia do jogo Priston Tale.

O Priston Tale possui ferramentas de suporte online através do website ou através de contato telefônico, que permitem aos participantes realizar solicitações de várias espécies, requisitar serviços, postar suas dúvidas e, enfim, ter o atendimento necessário para aumentar ainda mais sua confiança para jogar.

O jogo consiste na batalha do personagem contra os monstros espalhados pelos mapas de Priston. Nestas batalhas o personagem vai obtendo itens, equipamentos e dinheiro, com objetivo inicial de passar para o próximo nível, ou seja, adquirir experiência, que os jogadores chamam de “XP”. A medida que o personagem vai acumulando “XP”, adquire novos equipamentos, armas, armaduras, escudos, arcos e espadas, vai passando de nível e pode acessar outros locais do game, onde encontrará outros monstros e desafios diferentes para enfrentar.

Ao atingir um novo nível o personagem recebe cinco pontos para serem distribuídos nos seus status de: força, inteligência, talento, agilidade e vida. Dependendo da

classe do personagem ele vai investir mais em um do que em outro. Por exemplo: um Lutador investe pontos em força, pois aumenta o seu poder de ataque.

O personagem também recebe pontos de habilidade e de magia. O que lhes confere poderes extras que serão utilizados para evoluir mais rapidamente. Os pontos de habilidades “EP” são conferidos a cada 2 níveis de evolução a partir do nível 10, sempre em números pares. E a partir do nível 60 é concedido um ponto especial “SP”, para a última categoria de habilidades, conhecida no game por T4 “Tier 4”, que nada mais é do que a árvore de habilidades de cada jogador.

Para conseguir abrir novas magias o jogador precisa realizar o "Desafio de Classe", para abrir as magias da Tier 2 o desafio ocorre no nível 20, Tier 3 ocorre no nível 40 e como citado acima a Tier 4, última árvore de magias atualmente ocorre no nível 60. Existem também algumas tarefas de buscar, encontrar ou investigar que são chamadas de “quests”, que servem para diversão e alguns bônus tais como pontos extras para serem distribuídos tanto nas magias quanto no status.

Os eventos fixos do jogo Priston Tale são dois: Bellatra e Castelo Bless. Bellatra, é um local situado na cidade de Navisko conhecido como Torre do Medo, no qual os jogadores podem enfrentar diversos monstros dentro de salas com limite máximo de 10 usuários. Após pagar uma taxa o jogador é tele-transportado para dentro destas salas e a sala que fizer a maior pontuação permanece até o último estágio conhecido como Celeste. Castelo Bless, é um dos maiores eventos fixos do Priston Tale, que ocorre uma vez por semana, se trata de uma guerra de clãs pelo domínio do castelo.

No início do jogo, até chegar ao nível 10 o personagem é guiado por um animal de estimação ou "Pet". Esses "pets" ajudam e dão dicas ao personagem.

Quadro 5 - Pets

Pets			
Eor	Napsys	Mut	Terry
Poder Elétrico	Poder de Gelo	Poder de Cura	Poder de Fogo

Fonte: Elaborado pelo autor.

O processo para jogadores que iniciam no jogo, pode ser descrito da seguinte maneira:

Figura 4 – Dicas iniciais





Fonte: Guia do jogo Priston Tale.

O jogador poderá formar grupos para evoluir mais rapidamente, uma vez formado o grupo, uma pequena janela aparecerá, indicando os integrantes e o líder (no topo) do grupo formado.

Figura 5 - Formação de grupo

Fonte: Guia do jogo Priston Tale.

O jogo permite selecionar os amigos, mesmo aqueles que não fazem parte do grupo, para poderem trocar informações, mensagens e bater papo através da ferramenta chat do jogo.

Figura 6 - Lista de amigos

Fonte: Guia do jogo Priston Tale.

O jogo Priston Tale conta com um sistema de clans. Clans são grupos de personagens que se unem, seja pelo simples prazer de jogar juntos, seja pelas novas amizades, enfim, fazer parte de um grupo assim é realmente divertido, especialmente quando o clan é um dos mais respeitados do continente de Priston.

O personagem também pode criar seu próprio Clan, basta dirigir-se até o Mestre dos Clans na cidade principal e seguir as regras:

Quadro 6 - Regra dos Clans

Regras dos Clans	
Gerais	<ul style="list-style-type: none"> • Após criado o clan, o líder terá 10 dias para organizar, no mínimo, um grupo de 6 membros, ou seu clan será automaticamente desfeito; • Somente personagens acima do nível 40 podem criar clan; • O limite máximo de membros de um clan é igual ao Nível do Líder menos 20 (Ex.: Nível do personagem = 53, máximo de membros do clan = 33); • Nenhum personagem pode pertencer a dois clans ao mesmo tempo; • Todas essas atividades relativas ao sistema de clans são feitas com a ajuda do Mestre dos Clans de cada cidade;
Líder	<ul style="list-style-type: none"> • Tem o controle total do clan; • Ele poder delegar um membro como novo líder; • Expulsar um membro do clan; • convidar novos membro;
Vice-líder	<ul style="list-style-type: none"> • Convidar novos membros;
Demais membros do clan	<ul style="list-style-type: none"> • Podem sair do clan quando bem entenderem;

Fonte: Elaborado pelo autor.

Durante o jogo o personagem participa de batalhas e vai obtendo ítems, equipamentos e dinheiro que ele tem que carregar, no entanto, para cada personagem existem limites de peso e capacidade para levar seus objetos, desta forma o personagem pode utilizar o ‘armazém’ para deixar seus pertences enquanto não os utiliza. No armazém o personagem pode guardar quaisquer de seus itens, exceto poções e itens de ‘quests’. Também é possível depositar ouro no armazém, basta clicar no ícone correspondente e escolher a quantia desejada. Existe um personagem não-humano em cada cidade que controla o armazém. O armazém de Pillai está conectado ao de Ricarten, e vice-versa .

Figura 7 - Armazém



Fonte: Guia do jogo Priston Tale.

As lojas ou shopping pessoal servem para vender os itens que o personagem encontra pelo caminho e não irá utilizar dentro da sua estratégia, vender alguns itens poder ser realmente um bom negócio. Existem duas maneiras básicas de se conseguir dinheiro com itens – é permitido trocá-los com outros jogadores ou armar sua própria loja. O dinheiro arrecadado com a venda dos itens e poções cai automaticamente na conta do personagem.

Para melhorar as armas o personagem poderá fazer a mixagem, usar “aging”¹² ou o sistema de Force Orb (Poder da esfera), aumentando o poder de ataque. A mixagem de itens custa ouro, e o preço é determinado de acordo com a arma e/ou combinação de “sheltoms” utilizada. Se o personagem errar tanto na combinação de sheltoms quanto no item que tentar mixar, perderá o dinheiro e os sheltoms gastos. O aging serve, assim como a mixagem, para aumentar o potencial de armas, escudos, armaduras, roupões e etc. O personagem não-humano responsável pelo aging fica em Pillai. Para realizar o aging, o personagem tem que usar combinações certas de sheltoms. A cada nível avançado no aging, o efeito é maior, ficando acumulado, mas a cada +2 níveis de aging o personagem deverá passar um nível a mais do que o normal para usar o item. O efeito do Force Orb não altera o dano causado por habilidades, melhorando somente o dano causado por ataques físicos.

Figura 8 - Sistema Force Orb

	Sheltom Usado	Custo	Requisito (Nível)	Poder de Ataque adicionado (Min. e Max.)	Duração (seg.)
<i>Força Lucidy</i>		200	1-19	+2	500
<i>Força Sereneo</i>		500	1-29	+4	500
<i>Força Fadeo</i>		1.000	1-39	+6	500
<i>Força Sparky</i>		2.000	1-49	+10	500
<i>Força Raident</i>		4.000	50+	+15	700
<i>Força Transparo</i>		5.000	50+	+25	900
<i>Força Murky</i>		10.000	50+	+40 +10%	1.800
<i>Força Devine</i>		120.000	50+	+60	2.400
<i>Força Celesto</i>		240.000	50+	+80	2.400

Fonte: Guia do jogo Priston Tale.

¹² Sistema que envelhece a arma do personagem melhorando o seu desempenho.

O personagem passa para os níveis superiores à medida que participa das batalhas, realiza quests e desafios. Desta forma ele ganha experiência ou 'XP' como chamam os jogadores. A experiência em Priston Tale varia de acordo com dois fatores: o número de pessoas no grupo, caso o personagem esteja participando de algum e a média dos níveis dos personagens do grupo.

Quadro 7 - Regra 1: Cálculo de experiência

1. EXPERIÊNCIA APLICADA	
ITEM	MATURA COM:
Diferença de nível com a média dos níveis dos personagens no grupo	Experiência adquirida
-81 ~ ±10	100%
±11 ~ ±20	90%
±21 ~ ±30	80%
±31 ~ +8	70%

Fonte: Guia do jogo Priston Tale.

Os pontos de experiência 'XP', passam primeiro pela regra 1 e, em seguida, pela regra 2, na qual a distribuição é feita de acordo com o número de participantes do grupo.

Quadro 8 - Regra 2: Cálculo de experiência

2. EXPERIÊNCIA ADQUIRIDA		
Número de integrantes do grupo	Experiência final adquirida	Experiência final distribuída
1	100%	100%
2	120%	120%/2
3	140%	140%/3
4	160%	160%/4
5	180%	180%/5
6	200%	200%/6

Fonte: Guia do jogo Priston Tale.

Caso o personagem esteja participando sozinho, ele ganha todos os pontos da experiência, porém existem algumas desvantagens, como a demora para liquidar um monstro e o desperdício de tempo na execução das tarefas.

O personagem alcança o próximo nível quando atinge certa quantidade de experiência, como pode ser visto no quadro a seguir:

Quadro 9 - Experiência necessária para alcançar o próximo nível

Nível	Exp. Necessária	Exp. Necessária para atingir o próximo nível	Perda em caso de morte e retorno à Pillai ou Ricarten (penalidade de 3%)	Perda em caso de morte e retorno ao campo de batalha (penalidade de 4%)
10	140,001	72,800	-	
20	1,824,702	357,541	10,726	14,301
30	8,443,919	1,131,485	33,945	45,259
40	26,861,232	3,089,042	92,671	123,561
50	77,236,719	8,573,276	257,198	342,931
60	221,789,738	24,840,451	745,214	993,618
70	642,636,640	72,617,940	2,178,538	2,904,717
80	1,878,851,308	226,000,000	6,780,000	9,040,000
90	6,252,000,000	1,250,000,000	37,500,000	50,000,000
100	38,712,000,000	???	???	???

Fonte: Guia do jogo Priston Tale.

A partir do nível 10, sempre que o personagem morre, ele será penalizado, perdendo experiência 'XP', o percentual que será perdido dependerá da escolha do jogador, para onde o personagem voltar, conforme apresentado no quadro acima.

Durante o jogo outro recurso que o personagem terá necessidade é o ouro, que é a moeda do jogo Priston Tale, pois através dele é possível comprar poções, armas e itens de defesas novos. Para conseguir ouro, o personagem deve recolher os que são deixados pelos monstros e também apanhar os itens derrubados pelos monstros para vendê-los ou trocá-los.

Os personagens podem mover-se dentro do continente Priston para participar de batalhas, realizar 'quests' ou desafios conforme o nível alcançado, para isso podem andar, correr ou utilizar o portal. O "Portal" é um meio pelo qual o personagem pode ir de maneira fácil e rápida a lugares distantes. Para usá-lo, a cada região a que deseje ter acesso, deverá obter uma "Asa" correspondente. Asas não podem ser depositadas em armazéns e, se o personagem perder ou se livrar da Asa de alguma maneira, terá que seguir todos os passos novamente até chegar àquela que "perdeu". Se o personagem estiver um nível sequer abaixo do nível necessário para entrar em áreas restritas, nem as asas poderão levá-lo até lá. As asas existentes são as seguintes:

Figura 9 - Asas e portais

Asa	Nível	Acesso liberado à:
	1° - Asa de Metal	Floresta dos Bamboos, Terra dos Dusk
	2° - Asa de Prata	Vila Ruinen
	3° - Asa de Ouro	Cidade de Navisko
	4° - Asa de Diamante	Terra Proibida (Nível 55)
	5° - Asa do Caos	Vila Eura (Nível 90)

Fonte: Guia do jogo Priston Tale.

Durante as batalhas os monstros derrubam “cristais”, que contém monstros presos e quando são libertados são leais ao personagem que o libertou. Dependendo do nível do monstro e do nível do personagem, diferentes cristais podem ser conseguidos. Os cristais só poderão ser usados no campo de batalha, ou seja, será impossível invocar um monstro em Pillai ou em Ricarten.

Figura 10 - Cristais

Fonte: Guia do jogo Priston Tale.

4.4.1 Diário de um jogador



*18.março.2006 – Hoje fiquei algum tempo observando meu filho de 17 anos jogar *Priston Tale*, ele já participa do jogo à aproximadamente 2 anos. Durante esses anos sempre tive curiosidade em perguntar por que ele passava horas na frente do computador e não correndo atrás de uma bola como eu fazia na minha infância e adolescência, qualquer interrupção parecia incomodá-lo, ele fica completamente absorvido com o jogo, olhos grudados na tela, a mão movendo habilmente o mouse e o teclado, parecia distante, porém seu corpo estava bem ali na minha frente. Como sempre tivemos um bom relacionamento, disse pra ele que gostaria de conversar após o fim do jogo, e sua resposta foi mais surpreendente “Quer que eu pare agora? Pois não existe fim neste jogo.” Fiquei ainda mais perplexo com aquela resposta e pensei “Como? Jogar um jogo que não tem fim?”, aquilo aguçou ainda mais minha curiosidade, além do interesse que tinha em fazer a minha pesquisa. Nosso papo foi bem curto, mas proveitoso, ele me disse que não tem como aprender esse tipo de jogo somente com explicações, leituras e teorias e se eu quisesse realmente aprender teria que participar do jogo, e ele estava disposto a passar algumas dicas para melhorar o meu desempenho inicial.*



*19.março.2006 – Domingo, acordei cedo para usar o computador, fiz algumas visitas a sites de Internet que tratavam do jogo *Priston Tale* e coletei material informativo sobre o jogo. Como tenho pouco tempo de acesso ao computador em casa, decidi que vou fazer minha participação no computador da Universidade e desta forma poder jogar no mesmo tempo que meu filho, que combinamos ser o meu ajudante.*



*20.março.2006 – Criei uma conta no site www.priston.com.br como usuário ‘wfmolina’, fiz o download e instalei o jogo. Clicando no ícone que aparece na tela do computador o software pede para escolher um servidor, hoje no Brasil tem o *Awell* e o *Migal*, optei*

pelo Migal e em seguida cliquei sobre o botão conectar. Escolhi uma personagem da Tribo Tempuskrons, um Lutador e coloquei o nome de 'm0l1n4'. Meu personagem nasceu na cidade de Ricarten que é o centro comercial do mundo de Priston. Apareceu sobre a cabeça do meu personagem um dragãozinho muito simpático 'Pet' que será meu ajudante até o nível 10. Fui lutar no Jardim da Liberdade, matei vários monstros, recolhi o ouro deixado no chão e alguns itens que estes monstros derrubavam, até alcançar o level 10. Em seguida fui até a cidade pegar minha primeira magia: Mestre Melee. Fui até o mapa "Refugio dos Anciões", fiquei lá por 2hrs até alcançar level 17. Voltei até a cidade para pegar mais 3 magias, resistência ao fogo, Raiva e Impacto. Fiquei impressionado com o relógio, passei 4 horas jogando e parece que foram alguns minutos.



22.março.2006 — Ontem não pude entrar no jogo e fiquei muito ansioso

para continuar a minha história. Já equipado com todas as magias possíveis para o meu nível fui para "Vila Ruinen". Encontrei alguns personagens e fizemos um grupo, que torna mais fácil ganhar experiência e evoluir no jogo. No grupo em que entrei, haviam mais 5 personagens, 3 de São Paulo, 1 do Paraná, e 1 de Blumenau. Fiquei lá até chegar no nível 20, trocamos e-mails entre os componentes do grupo e combinamos de nos encontrar posteriormente. Percebi que cada nível que o personagem alcança as batalhas vão ficando mais complicadas.



23.março.2006 — Logo que entrei no jogo fui para a cidade de Ricarten

para pegar um Desafio que faria meu personagem passar para outra classe e com isso ganharia novas magias. Meu desafio era matar alguns lobos que nasciam apenas a noite na "Floresta Bamboo", esperei 15min (o tempo de um dia no jogo), quando caiu a noite logo encontrei os lobos e consegui matá-los, pegando os itens que precisava. Voltei para a cidade e passei para minha nova classe, agora era um Guerreiro. Com isso já pude aprender uma nova magia: Impacto Triplo, e também ganhei um adereço na cabeça por ter completado o desafio.



27.março.2006 — Alguns dias sem poder entrar no jogo por problemas no

computador. Meu objetivo hoje foi passar de nível para pegar as novas magias que adquiri com minha nova classe. Fui para a "Vila Ruinen" e lá consegui entrar num grupo, eram dois magos, dois piques, uma arqueira e eu um lutador. Fiquei lá até alcançar o nível 23 para poder pegar mais uma magia a "Girada Brutal".



30.março.2006 — *Apreendi que para avançar no jogo e alcançar níveis é importante traçar alguns objetivos. Meu objetivo hoje foi chegar ao nível 28, fui lutar em um novo lugar, na "Terra Maldita", no nível 26 ganhei uma nova magia: "Rugido", por sinal muito útil, o lutador dá um grito que paralisa os monstros por determinado tempo.*



31.março.2006 — *Juntamente com alguns amigos que fiz no dia anterior na "Terra Maldita", fui passar de nível na "Terra Esquecida". Alcancei o nível 30 e com isso ganhei a ultima magia de minha classe: a "Fúria de Zecram". Percebi que cada vez fica mais difícil*



04.abril.2006 — *A partir desse nível passei a ganhar 1 ponto de magia a cada 2 níveis. Joguei pouco, passei apenas para o nível 32. Com o ponto de magia que ganhei aumentei minha magia "Mestre Melee", que aumenta minha força de ataque..*



06.abril.2006 — *Fui o nível 34, mais uma vez aumentei "Mestre Melee", ela é uma magia muito boa e por isso vou botá-la no nível 10(máximo para magias). A demora para passar de nível é ainda maior e as dificuldades são enormes.*



23.abril.2006 — *Fiquei alguns dias sem jogar para ler alguns livros e escrever sobre a pesquisa. Senti falta do jogo e parece que a vontade de jogar aumentou. Passei para*

o nível 35 e fiz 50% desse nível. Conheci algumas pessoas na "Terra Esquecida", combinamos de no outro dia irmos até o "Oásis"; para passarmos de nível mais rapidamente.



24.abril.2006 — Com os meus amigos do dia anterior, fui para o Oasis, lá existem bichos muito fortes e por isso, morri 2 vezes o que fez eu perder 7% dos 50% que já havia feito. Mas em compensação consegui pegar um "Transparo" um pedrinha muito valiosa. Fui até Ricarten que é o centro comercial da cidade e abri uma lojinha para vender a pedra. Vendi por 250k(200.000) com esse dinheiro comprei uma armadura nova e um novo machado. Fiquei bem mais forte e agora tenho melhores chances nas batalhas em "Oasis".



27.abril.2006 — Peguei o 'messenger' (ferramenta de bate-papo na Internet) dos personagens que conheci no jogo, e combinamos marcar encontros para jogar. Fomos para "Oasis" lá evolui até o level 38. Aumentei a magia "Mestre Melee". Eu e meus amigos decidimos que quem chegasse primeiro ao nível 40 seria o líder do nosso Clan (somente personagens do nível 40 ou mais podem criar um Clan).



03.Maio.2006 — Entrei antes que meus amigos, pois nenhum estava no messenger. Fui até "Oasis", lá consegui um grupo. E em algumas horas já estava no nível 40. Agora com "Mestre Melee" no nível 10 e eu no nível 40 estava habilitado a passar de classe. Fui até Ricarten e falei com o "Mestre Verkan" de lá. Meu desafio para passar de classe era: pegar algumas pedras de "Minique Prateado" que aparece à noite na cidade de Naviskø e trazê-las de volta para o "Mestre Verkan", depois disso ele me daria uma arma especial para eu terminar o desafio. Já era tarde e deixei para fazer o desafio outro dia.



10.Maio.2006 — Estipulei uma regra para continuar jogando e disciplinar o tempo que me dedico ao jogo: "Jogar apenas uma vez por semana e no máximo 4 horas seguidas",

pois percebi que estava passando horas no jogo e acabei atrasando alguns prazos que havia definido para a pesquisa. Hoje logo que entrei meus amigos já estavam jogando, mas apenas eu estava no nível 40. Fizemos uma pequena "reunião" no jogo para decidir o nome do Clan. O nome escolhido foi "WorldHeroes". Fizemos uma "vaquinha" para arrecadar o dinheiro necessário (500k) para fazer o Clan. Com o dinheiro em mãos fui até o "Mestre dos Clans" e criei o Clan. Com a arma que havia recebido do "Mestre Verkan", fui até a "Terra esquecida" matar alguns monstros para completar o desafio. Depois me dirigi até o primeiro andar do "Calabouço Antigo" aonde matei mais alguns monstros. Depois disso fui até o "Mestre Verkan" e concluí meu desafio.



17. Maio. 2006 — Agora com meus amigos de Clan já no nível 40, fomos lutar no primeiro andar do "Calabouço Antigo". Lugar muito bom para passar de nível, achei 2 "Transparos" e com isso comecei a ficar rico. Com o nível 40 ganhei a magia "Concentração" que quando usada aumenta minha chance de acerto dos golpes. Não passei nenhum nível hoje. Fiz 65% do nível 40.



24. Maio. 2006 — Joguei algumas horas no "Calabouço Antigo" e passei até o nível 42. Depois fiquei ajudando alguns amigos que estavam começando no jogo, fui até o "Refugio dos Anciões" onde servi de "escudo" para que os meus amigos pudessem passar de nível mais rápido.



31. Maio. 2006 — Ao entrar no jogo estava acontecendo uma discussão entre os membros do Clan, um não queria ajudar o outro que havia sido "hackeado" e perdido todos os seus itens. Por motivos de hacke 4 dos 10 integrantes do Clan pararam de jogar. Fiz 58% do nível 42. Pude verificar que além das dificuldades do jogo também existem os tais "hackers" que são pessoas que roubam personagens e atrapalham o jogo, além disso algumas vezes os servidores ficam fora do ar para fazer manutenção.



06. Junho. 2006 – Alguns personagens de nível mais alto pediram para entrar no Clan e deram alguns novos itens para ajudar meu personagem. Fui logo ganhar experiência para poder usar meus novos itens. Cheguei ao nível 43 e agora estava equipado com novo machado, nova armadura, novo escudo, novo bracelete, nova bota e uma nova luva. Isso me deu ânimo para continuar jogando e acabei quebrando minha regra, joguei por 8 horas seguidas. Não fiz nenhuma experiência apenas fiquei na cidade negociando meus itens antigos e com isso arrecadei 150K.



07. Junho. 2006 – Hoje fiquei muito ansioso para jogar e novamente quebrei minha regra, quero chegar ao nível 50 o mais rápido possível. Passando pela cidade de Ricarten, vi uma armadura do nível 47 á venda. Ela custava 200k, com os 150k arrecadados da venda dos meus antigos itens e mais 400k que já estavam guardados, comprei ela. Fiz apenas 20%, com isso cheguei aos 60% do nível 44, faltam mais 3 leveis até poder usar a nova armadura nova.



13. Junho. 2006 – Os provedores brasileiros estão fora do ar, tenho a impressão que meu personagem foi removido. Estou muito desapontado, mandei um e-mail para os responsáveis pelo provedor explicado que o jogo faz parte de minha pesquisa e pedindo providências.



14. Junho. 2006 – Uma onda de “hackers” tirou itens de muitos personagens, bem como apagaram outros. Os administradores e os game masters responsáveis pelo provedor brasileiro, estão com dificuldades para combater os hackers e restaurar os personagens que haviam sido apagados. Alguns conhecidos estão com medo de jogar e perder tudo por causa dos hackers, outros pararam de jogar, estou indeciso e preciso continuar meu trabalho.



04. Agosto. 2006 — Neste tempo que fiquei sem possibilidade de jogar organizei este diário e escrevi alguns capítulos do meu trabalho de dissertação. Alguns amigos do jogo me mandaram e-mail dizendo que os administradores do provedor estavam recuperando os personagens 'hackeados' e tinha uma lista no site www.priston.com.br que mostrava a situação de cada personagem. Entrei no site e verifiquei que meu personagem estava disponível, bastava informar o login e a senha para ativá-lo novamente. Fiz os procedimentos e para minha alegria consegui recuperar o personagem no mesmo nível, também não senti falta de nenhum item. Estava com 60% do nível 44 e fui para "Oasis" onde fiquei até alcançar o nível 45.



05. Agosto. 2006 — Combinamos com o Clan de lutar no Calabouço Antigo, e com isso consegui fazer 20%. Participei de um evento que fez a experiência ser multiplicada por 3, e rapidamente cheguei ao nível 46.



08. Agosto. 2006 — Hoje fiquei na Terra Proibida e consegui vários itens como machado, roupão, armadura e arco, depois fui para Ricarten vender os itens e conseguir dinheiro para comprar porções de vida.



11. Agosto. 2006 — O provedor está muito lento e dificulta a participação dos jogadores, mesmo assim fiquei um tempo em Ricarten e depois fui até Pillai, onde encontrei alguns amigos e membros do Clan, trocamos alguns itens e conversamos um pouco, todos reclamam da lentidão do provedor. Fui lutar na terra Proibida, morri várias vezes perdendo experiência e porções de vida, quando o provedor está ruim é muito complicado participar do jogo.



12. Agosto. 2006 – Dessa vez o provedor está muito bom e assim fica muito melhor para jogar. Entrei no Calabouço Antigo e matei muitos monstros junto com o grupo que formamos, consegui bastante experiência e estou quase chegando ao nível 47. Meu personagem esta equipado com um machado morcego, armadura anelar, escudo scutum, bracelete rijo, luvas góticas e botas de bronze. Possui algumas características que definem o poder de ataque e defesa do personagem e são especificadas por valores, como: força = 130, inteligência = 25, talento = 63, agilidade = 46 e vitalidade = 30.



18. Agosto. 2006 – O clan WorldHeros, do qual meu personagem faz parte marcou um encontro hoje, mas poucos compareceram e ficou marcada uma nova data que será dia 19 de agosto de 2006 (sábado).



19. Agosto. 2006 – Hoje estávamos em 25 personagens do Clan WorldHeros reunidos, primeiro fizemos algumas trocas de itens e depois fomos lutar juntos na Terra Esquecida, consegui avançar bastante na minha experiência e cheguei ao nível 47. Aumentei minha pontuação e agora meu personagem possui as seguintes características: força = 133, inteligência = 27, talento = 63, agilidade = 46 e vitalidade = 30.



26. Agosto. 2006 – Novamente o provedor está muito ruim, as informações do site são que o provedor foi invadido por hackers e muitos personagens foram apagados, espero poder recuperar meu personagem.



01. Setembro. 2006 — *Somente hoje consegui entrar no jogo, fiquei uma*

semana sem ter notícias do meu personagem. Isso mostra a fragilidade do provedor e começo a desconfiar da qualidade do serviço 'gratuito' oferecido pela empresa. Também tenho recebido por e-mail várias propagandas do provedor brasileiro do jogo Priston Tale, desde ofertas para comprar itens e experiência até convites para participação em eventos, todos eles com um custo considerável. Percebo que a questão do jogo gratuito é para fazer os jogadores optarem pelo Priston Tale e depois terem que comprar os itens, porções e experiência para poder evoluir. Estou no nível 47 e para ganhar experiência e passar de nível está muito difícil e demorado, na última vez que participei de batalha para ganhar experiência, apesar de estar com todo o clan evolui apenas 3%.



07. Setembro. 2006 — *Conseguí reaver meu personagem, mandei um e-*

mail para o provedor e eles conseguiram recuperar completamente os dados. Entrei no jogo e fui para a cidade de Ricarten, encontrei alguns amigos e todos estão falando da batalha no Castelo Bless que irá acontecer no dia 16 de setembro de 2006. Essa batalha é bastante esperada pelos jogadores, pois promovem um encontro de vários clans em busca do domínio do castelo e quem consegue ganha muito experiência e aumenta o nível do personagem mais rapidamente.



16. Setembro. 2006 — *Chegou o grande dia, a batalha pelo Castelo Bless*

está começando. Tem muita gente no jogo e quase não consigo ver o meu personagem na luta, além disso a conexão com a Internet está ruim, mas é impressionante a quantidade de personagens no mesmo espaço. Pelo que percebi meu clan ainda é muito fraco para este tipo de batalha, mesmo assim consegui pegar alguns itens novos que devem valer bastante dinheiro. Alguns personagens que compraram itens extras no site conseguem um desempenho melhor nas lutas, tem um item que está sendo vendido no site que torna o personagem imortal, isto é, mesmo que acabe as porções de vida do personagem ele não perde experiência como normalmente acontece, isto tira um pouco a motivação

para participar das batalhas e assim p personagem não toma os cuidados necessários para não morrer.



17.Setembro.2006 – Hoje fiz a conexão no jogo para saber o resultado da batalha pelo Castelo Bless, as informações são que não houve um vencedor e o provedor ficou fora do ar durante um bom período. Esta situação vem confirmar minhas suspeitas sobre a qualidade da empresa brasileira que detém os direitos do Priston Tale, pois não é a primeira vez que isso acontece e muitos jogadores estão deixando o jogo por este motivo. Também fui informado que o provedor não oferece segurança para os dados dos personagens, um personagem do clan foi apagado pelos hackers e causou muita tristeza aos demais integrantes, porque era um dos mais experientes do grupo e já tinha mais de um ano.



20.Setembro.2006 – Meu personagem faz 6 meses hoje e recebi mensagens de vários membros do clan. Fui lutar na terra Proibida e avancei até 40% do nível 47, mudei minhas armas e agora estou usando um machado de duas cabeças e armadura escamas.



22.Setembro.2006 – Está muito difícil avançar de nível e o jogo começa a ficar entediante, as batalhas e os lugares são variados, mas sempre os mesmo objetivos. Tenho falado com outras pessoas que para superar esta fase criam novos personagens de tribos e classes diferentes e assim participam alternadamente com estes personagens, talvez seja uma boa idéia.

4.5 CRITÉRIOS DE ANÁLISE

Definimos um roteiro de análise contemplando os principais itens apresentados no referencial teórico. Desta forma estaremos verificando os seguintes temas presentes no jogo: narrativa, narrativa e ambiente digital e características hipermídia.

Após uma verificação inicial, constatou-se que seria inapropriada a completa utilização da teoria estrutural da narrativa de Todorov para análise das narrativas digitais encontradas nos jogo 'Priston Tale', por duas principais razões: a primeira é que a teoria de Todorov, conforme cita o próprio autor, encontra-se ainda em aberto, não oferecendo os fundamentos necessários para se constituir enquanto teoria, desse modo a teoria estrutural da narrativa permanece sem parâmetros para analisar outros tipos de narrativa que não a verbal. A segunda razão refere-se à própria natureza das narrativas digitais, pois por serem ainda um campo recente de pesquisa, os parâmetros de análise de uma narrativa no ambiente digital são ainda pouco definidos. Ainda não se verificou a possibilidade de reduzir as narrativas digitais a um número determinado e fixo de elementos que constituam sua sintaxe, de modo a classificá-las e categorizá-las segundo padrões próprios de análise estrutural proposta por Todorov.

No entanto, mesmo que não seja possível utilizar completamente as estruturas propostas por Todorov, alguns princípios e características apresentadas pelo autor puderam ser verificados durante a coleta de dados e serão apresentados na análise.

Ainda em relação às narrativas serão contempladas os elementos essenciais e a distribuição dos atos apresentados por Nesteriuk (2004).

Na análise do ambiente digital será verificado se o jogo possui as quatro propriedades essenciais apresentadas por Murray (2003), que são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos.

A partir de então, o autor preocupou-se em participar ativamente do jogo para coleta de dados.

4.6 ANÁLISE DO JOGO

Analisando as observações realizadas e apresentadas através do diário do jogador, construído durante a participação no jogo, verificamos que o jogo *Priston Tale* permite a criação de oito diferentes tipos de personagens, que fazem parte de duas tribos distintas. Percebe-se neste caso, que apesar de limitadas, há várias possibilidades de escolha na criação da personagem, com características próprias dentro do contexto estabelecido pelo jogo. A personagem desloca-se no espaço fictício criado no *Priston Tale* de acordo com suas escolhas e interesses, normalmente com intuito de cumprir algum desafio ou simplesmente participar de batalhas e ganhar experiência para evoluir nos níveis, confirmando uma das hipóteses levantadas no início da pesquisa.

A interação que ocorre entre o homem, diferente da interatividade se dá entre o homem e a máquina, é percebida logo no início do jogo, onde foi possível conhecer novas pessoas através do uso da ferramenta de comunicação do jogo - *chat*¹³. Através do chat foi possível trocar informações em tempo real com outros jogadores de diversas partes do mundo, saber sobre eventos promovidos pelos desenvolvedores do jogo, fazer amigos, marcar encontros para participar de batalhas e outras atividades, em anexo inserimos alguns chats que foram realizados durante a construção do diário.

Também foi possível identificar os prazeres característicos defendidos por Murray (2003), a sensação de envolvimento com o jogo é muito intensa e o grau de imersão vai se aprofundando a medida que a trama se desenvolve, os cenários vão sendo descobertos e o espaço de navegação se amplia. A participação é uma mistura do uso da máscara e coletiva, possibilitando desta forma que as fantasias virtuais aconteçam e transformem a visão, a voz e os movimentos do jogador à medida que ele participa da história. No entanto as ações são definidas por cada jogador, os participantes dependem do desenrolar da história e caso tudo correr bem todos compartilham do sucesso.

Outro prazer identificado é o da agência, através do clique do mouse tem-se o controle do jogo e as intervenções apresentam resultados imediatos, que transformam as características do jogo em andamento. As transformações ocorridas, que é o terceiro prazer

¹³ Um **chat**, que em português significa "conversa", é um neologismo para designar aplicações de conversa em tempo real. <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Chat>>. Acesso em 15 jun. de 2006

apresentado por Murray não são definitivas, assim que quando os comandos executados não geravam os resultados esperados, voltava ao ponto anterior e escolhia outro caminho.

Neste momento do jogo, foram observados alguns problemas com o provedor e que viriam a acontecer com mais frequência a partir de então. Em várias oportunidades o provedor estava desconectado por razões distintas: invasão de hackers, manutenção e excesso de jogadores ao mesmo tempo. O fato do provedor, ser gratuito e ter 1,5 milhões de jogadores acaba tendo suas implicações na qualidade de conexão, tornando o jogo lento, também chamou atenção a venda de itens e experiência através do site da empresa responsável pelo jogo, alegando ser uma fonte de renda para a manutenção dos serviços.

A cada nível alcançado o jogo vai se tornando mais difícil e complicado, as batalhas e os desafios vão ficando mais demorados e o percentual de experiência adquirido vai crescendo mais lentamente. Para conseguir alcançar os níveis acima foi necessário traçar objetivos, participar sempre junto com um grupo ou membros do clan e permanecer cada dia mais tempo conectado ao jogo, chegando a ficar durante sete horas seguidas jogando.

Outra reflexão que podemos fazer, é que a maioria dos jogadores que conheci tem faixa etária entre 12 e 25 anos, criam vários personagens para participarem do mesmo jogo e quando ficam cansados, simplesmente trocam de personagem e continuam a participar do jogo com empolgação renovada.

A troca e venda de itens como armas, pedras preciosas, armaduras e escudos nos níveis mais elevados são mais comuns, é preciso estar sempre muito bem equipado para conseguir melhor desempenho nas batalhas.

O provedor apresenta problemas como desaparecimento de personagens do banco de dados que causam frustração nos jogadores, e quando se pede uma explicação aos responsáveis alegam que foram hackers que invadiram o provedor e como não cobram mensalidade não se responsabilizam por estas perdas. Isto é extremamente desagradável, pois o jogador se dedica na construção do personagem, passa horas conectado ao jogo para evoluir e conquistar itens, correndo o risco de na próxima conexão com o provedor ter perdido tudo.

Além dos fatores expostos acima o jogo torna-se muito complicado para avançar nos níveis, exige um tempo muito longo de conexão com o provedor e a maioria das batalhas são repetitivas, tornando o jogo entediante.

Confirmamos desta forma a proposição de Nesteriuk (2004), onde diz que nos jogos que apresentam formas narrativas o final da história é determinado pelo jogador, acontecendo por cansaço, tédio, falta de interesse, é o jogador que decide como e quando acabar.

4.6.1 NARRATIVA

Para Nesteriuk (2004), a narrativa precisa de alguns elementos essenciais, como: personagem, ação e espaço. A personagem não pode apenas ser visto como pessoas, seres humanos, ele pode ser um animal ou um objeto em transformação, desde que estejam num espaço e praticando uma ação, ainda que involuntária, é um elemento vivo de uma obra narrativa. No *Priston Tale* ele é criado a partir de características pré-estabelecidas pelo mestre do jogo e evolui conforme suas ações durante o jogo, na classificação do autor serão sempre protagonistas, até podem alcançar grande destaque na criação dos Clans e Grupos dentro das batalhas, mas jamais podem assumir o papel de personagem principal ou herói.

Em Nesteriuk (2004) ação é um conjunto de acontecimentos que se desenrola em um determinado tempo e espaço. Ao longo da narrativa o personagem encontra situações em que se depara com uma determinada tarefa; diante dela, este pode aceitá-la ou não. Aceitando, a tarefa se transforma em ação e o personagem tem duas possibilidades distintas: completá-la até o fim e obter sucesso ou tentar executar e não obter sucesso. Após a definição de uma dessas opções, é montada uma seqüência narrativa e assim, sucessivamente, a própria história. No caso do jogo *Priston Tale* pode se constatar que as tarefas são apresentadas ao personagem pelo mestre do jogo e seguem exatamente a proposta apresentada por Nesteriuk, o personagem se decide em aceitar ou não cada tarefa e cumpri-las ou não até o fim, sendo que os resultados afetarão a narrativa e o desenrolar de sua história. Por exemplo, o jogador comanda um *lutador*, que participa de uma batalha para obter experiência. Durante as lutas, diversas outras coisas vão acontecendo permitindo a escolha de sua própria história. A cada luta vitoriosa alguns itens são deixados no chão pelos monstros derrotados, cabe ao jogador decidir qual deles irá pegar e qual irá abandonar. Assim como novos monstros vão surgindo, cabendo ao jogador aceitar o desafio de enfrentá-los ou simplesmente afastar-se do local. Em caso de derrota ou morte do personagem, novas opções surgiram como desistir do personagem e encerrar a história, ou reiniciar o personagem no local que estava quando foi derrotado, ou voltar para outro local definido pelo mestre do jogo. Cada opção oferece uma seqüência narrativa diferenciada. O próprio jogador constrói, em função de suas decisões e ações, sua seqüência, determinando assim o desdobramento da história e sua própria experiência.

Inicialmente o espaço tem o papel de localizar geograficamente a história, isto quer dizer onde se desenrolam as ações, onde a história ocorre. No caso estudado a

localização é o continente Priston. O espaço no jogo Priston Tale é espaço do mundo digital, diferente das narrativas tradicionais, onde a história é apresentada de forma linear e culmina com uma conclusão. No espaço digital, a personagem pode escolher e determinar o início e o final de uma narrativa, que enquanto história é sempre um fragmento, um recorte temporal – espacial.

Nesteriuk (2004), diz que:

A noção de espaço na narrativa também está associada, em um outro momento, a um estado anímico vinculado ao reflexo de uma condição humana, isto é, um *locus* simbólico. Nesta concepção, o espaço atinge o *status* de *situação – ambiente* e vai se tornando uma decorrência do tempo, interagindo com os demais elementos narrativos. (NESTERIUK,2004,p.65)

Para Nesteriuk (2004), a narrativa tradicional está distribuída em três *atos*: início / apresentação; meio / confrontação e fim / resolução. Desta forma, normalmente a história é apresentada com o início e final fechados, sem possibilidades de alterações. No caso estudado percebe-se a distribuição dos atos de maneira diferente da apresentada pelo autor, conflitando com as características das narrativas tradicionais. Neste caso a narrativa permite mais do que um final previamente estabelecido, percebe-se a possibilidade de manipular a história conforme as ações escolhidas por parte do personagem. Mesmo que o autor ou mestre tenha feito previsões para um final, no caso de Priston Tale é possível até que a história não tenha fim, isto é, o personagem pode continuar o jogo por tempo indeterminado.

Quanto às narrativas digitais podemos confirmar a presença de características no caso do jogo Priston Tale, como a possibilidade de criar novas realidades, descobrir objetos, mundos e fenômenos. Aguçar nossas aptidões para reconhecimento e experimento de modelos visuais, sonoros e táteis utilizados abertamente sobre os algoritmos computacionais, diferente da narrativa tradicional que mantém uma seqüência e leva sempre ao mesmo ponto final.

Para Nesteriuk (2002), um dos relevantes atributos apresentados pelas tecnologias digitais é a chance na construção de teor interativo, característica que encontramos no jogo Priston Tale.

4.6.2 NARRATIVA E O AMBIENTE DIGITAL

Através das observações realizadas, podemos constatar que o ambiente digital do jogo Priston Tale apresenta as propriedades encontradas em Murray (2003), conforme quadro:

	Procedimentais	Participativos	Espaciais	Enciclopédicos
Priston Tale	sim	sim	sim	sim

Quadro 10- Ambiente Digital

O jogo possui regras claras para participação do personagem, no entanto não impede que os jogadores tenham muitas alternativas e caminhos para seguir, a máquina simplesmente realiza as funções programadas, que permitem ao jogador participar da história que desejar através da construção de um mundo imaginário que responde aos comandos digitados. Foi possível identificar nas observações feitas através da participação no jogo, outra afirmação de Murray (2003), que diz que os computadores são interativos, isto é, eles atendem às duas características descritas acima.

Outra característica descrita por Murray (2003) é a capacidade de representar espaços navegáveis. Esta característica também foi possível identificar no jogo Priston Tale, onde apesar do computador exibir mapas, imagens ou até modelos tridimensionais, a qualidade do espaço digital é criada pelo processo interativo de navegação, o jogador é responsável por acionar uma tecla ou clicar com o mouse e definir os passos conforme sua ordem e criar sua história.

A possibilidade de armazenar e recuperar quantidades de informações é outra característica descrita por Murray (2003) e que podemos perceber claramente no jogo Priston Tale.

4.7 CARACTERÍSTICAS HIPERMÍDIA

O jogo *Priston Tale* permite escolhas durante o transcorrer da história e modifica o papel do jogador para uma participação efetiva, característica apresentada por Murray (2003) como ‘interatividade’. No *Priston Tale* o jogador tem a possibilidade de co-criação de uma obra aberta e dinâmica, em que o jogo se reconstrói diferentemente a cada ato de jogar.

Podemos observar também outra característica apresentada por Murray (2003) e Nesteriuk (2004) a ‘imersão’, que é sensação de estar completamente envolvido com o jogo, tendo a experiência de ser transportado para um lugar fascinante que é o ambiente digital.

Para Murray (2003) a imersão apresenta graus, desde os mais leves até os mais profundos. No grau mais leve, basta estar plugado em uma interface computacional para haver algum nível de imersão. Ela vai acentuando-se na medida mesma da existência de um espaço simulado tridimensional e na possibilidade de o usuário ser envolvido por esse espaço como na realidade virtual, quando se realiza o grau máximo de imersão. De acordo com a classificação apresentada pela autora, podemos observar durante a participação no jogo *Priston Tale*, que o mesmo apresenta um grau intermediário de imersão.

No jogo *Priston Tale* podemos verificar os resultados provocados por nossas decisões e escolhas, isto ocorre quando enviamos através do mouse ou teclado, dados ao computador e recebemos imediatamente as informações processadas, tem-se a sensação de que tudo está sob o nosso comando, e essa sensação chamamos de agência.

Com a participação no jogo, percebe-se outra característica apresentada por Murray (2003), onde as narrativas digitais adicionam um novo e intenso componente por meio de seu potencial transformador, possibilitando ao personagem montar as histórias ao invés de meramente testemunhá-las.

A transformação, ao contrário, significa que algo, de uma só vez e no seu conjunto, se torna uma outra coisa, de maneira que essa outra coisa, que é enquanto transformada passa a ser seu verdadeiro ser, em face do qual seu ser anterior é nulo. (Nesteriuk apud Gadamer, 1997: 188)

Desde o início da história é possível reencaminhar o destino do personagem, podendo optar por preservar suas conquistas e seu passado, ou simplesmente descartando tudo, é um recomeço e a cada instante o personagem se transforma em arte, diferente da simples modificação do enredo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há geralmente, uma postura inicial que acompanha a todos aqueles que se iniciam na utilização de computadores: uma maneira preconceituosa de concebê-los. Primeiramente, os usuários partem da crença de que eles são máquinas que não pensam. Na verdade, eles são produtos de ponta de uma tecnologia inteligente, isto é, uma tecnologia que se desenvolve e se estrutura a partir de componentes oriundos da decodificação de processos cerebrais. São máquinas semânticas, utilizando formas de linguagem bastante sofisticadas tais como: imagens, códigos de linguagem, processadores de texto e cálculo, etc... (GATES,1995)

Em segundo lugar, os computadores costumam ser vistos como máquinas frias que não possibilitam o contato humano. Contudo, este processo tem mudado rapidamente através das redes de computação. O que possibilitou a emergência de novas maneiras de conceber as relações sociais. Surgiram as chamadas relações virtuais. Elas são estabelecidas através dos microcomputadores conectados em rede, em decorrência dos grandes bancos de dados, das mensagens trocadas por correio eletrônico, dos jogos em rede e acabam por estruturar novas formas de interação, onde as distâncias e o tempo se encurtam nos processos de comunicação entre as pessoas. (GATES,1995)

Gates (1995) diz que ‘Na Era da Informática’, que é o tratamento computadorizado do conhecimento e da informação, lidamos mais com signos do que com coisas. Preferimos a imagem ao objeto, a cópia ao original, o simulacro que é a reprodução técnica ao real. Porque o simulacro, tal qual a fotografia a cores, embeleza, intensifica o real. Ele fabrica um hiper-real, espetacular, um real mais real e mais interessante que a própria realidade.

Conforme proposto inicialmente, o objetivo central desta pesquisa era investigar e analisar as características narrativas, o ambiente digital e as características hipermídia encontradas nos jogos em rede tipo MMORPG, visando estudar as possibilidades de ação e participação dos jogadores na construção dos enredos dessas narrativas. Foi realizado um estudo bibliográfico detalhado na visão de diversos autores como Janet Murray, Sonia Rodrigues e Sergio Nesteriuk, e aplicada uma pesquisa, através da elaboração de um roteiro, para verificar a relação com os jogos em rede - MMORPG. A pesquisa mostrou que podemos afirmar que é possível construir os enredos nas narrativas encontradas nos jogos em rede do tipo MMORPG.

Quanto aos objetivos específicos, identificar e analisar as possibilidades de ação e participação dos jogadores na construção dos enredos encontrados nas narrativas dos jogos em rede tipo MMORPG, verificar as características do ambiente digital dos jogos em rede tipo MMORPG e contribuir para a pesquisa sobre a relação dos jogos em rede e as narrativas, também foram alcançados.

Desta forma as hipóteses iniciais também foram confirmadas, as características das estruturas narrativas estão presentes nos jogos em rede – MMORPG's, o ambiente digital dos jogos em rede (MMORPG's) são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos, os MMORPG's permitem criar personagens capazes de encontrar dentro do contexto estabelecido pelo jogo um espaço próprio, de múltiplas escolhas e variadas possibilidades, os MMORPG's possuem características de hipermídia como interação, imersão, agência e transformação.

O chat utilizado durante a participação no jogo constitui em uma importante ferramenta de comunicação através da Internet, fica como sugestão um aprofundamento na pesquisa focando as possibilidades de construção de narrativas através deste eficiente mecanismo de interação.

As opções de escolha dos jogadores em relação ao tipo de personagem, ações e conseqüentemente a construção dos enredos das narrativas, são limitadas pelas linguagens de programação utilizadas pelos desenvolvedores de software e inibem a criação dos autores dos jogos. Portanto, cabe a sugestão para uma pesquisa posterior estudar estas limitações impostas pelos computadores e a linguagem de construção dos programas, que acabam influenciando na desistência dos jogadores.

Finalizando, acredito que este trabalho pode colaborar com novas pesquisas na área, e que irão ajudar a resolver questões como a limitação imposta pelas linguagens de programação e o uso do computador como construtor de narrativas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, Flávio. Possibilidades de uso do RPG. Disponível em: <<http://www.historias.interativas.nom.br/educ/rpgtese.htm>>. Acesso em: 26 set. 2006.

ATAÍDE, Vicente. A narrativa da ficção. Curitiba, PR: Ed. dos Professores, 1972.

BARTHES, Roland. Análise estrutural da narrativa. São Paulo, SP: Vozes, 1971.

BOLZAN, Regina de Fátima Frutuoso de Andrade. O Aprendizado na Internet utilizando estratégias de Roleplaying Game (RPG). Florianópolis, SC: UFSC, 2003 (tese de doutorado)

CERVO, Armando Luiz e BERVIAN, Pedro Alcino. Metodologia Científica. São Paulo, SP: Makron books, 1996.

CRUZ, D. M. Tempos (pós-) modernos: a relação entre o cinema e os games. Fronteiras, São Leopoldo - RS, v. 9, n. 3, p. 175-184, 2005.

CRUZ, D. M., FOITTE, Vanessa. O universo dos jogos eletrônicos: a evolução dos seus personagens, sua narrativa e a fascinação infantil. Relatório Iniciação Científica, PIBIC/FURB, mimeo, 2001.

DORON, Roland & PAROT, Françoise. Dicionário de Psicologia. São Paulo: Ática, 1998.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Novo dicionário da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1980.

FREIRE, Laudelino. Grande e Novíssimo, Dicionário da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro, José Olympio, 1954, 2ª ed., vol. IV.

GANCHOS, Cândida Villares. Como analisar narrativas. São Paulo: Ática, 2001, 9ª ed.

GATES, Bill. A estrada do futuro. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

LEÃO, Lucia. O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no hiperespaço. São Paulo, SP: Iluminuras, 1999.

LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência. O futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

_____. O que é virtual. São Paulo: Editora 34, 1996.

_____. Cíbercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. A conexão planetária. São Paulo: Editora 34, 2001.

LUCKESI, Cipriano Carlos. “Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese”, in *Educação e Ludicidade*, Coletânea Ludopedagogia Ensaio 01, organizada por Cipriano Carlos Luckesi, publicada pelo GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, 2000.

MEYER, Marily; BABER, Roberta; PFAFFENBERGER, Bryan. Nosso futuro e o computador. 3. ed. Porto alegre: Bookman, 2000.

MORAN, José Manoel; MASETTO, Marcos T; BEHRENS, Marilda Aparecida. Novas tecnologias e mediação pedagógica. São Paulo: Papirus, 2000.

MURRAY, Janet H. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo. Itaú Cultural: Unesp. 2003.

NESTERIUK, Sérgio. A narrativa do jogo na hipermídia: a interatividade como possibilidade comunicacional. Dissertação de mestrado defendida no Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica da PUC-SP. São Paulo: 2002.

NESTERIUK, Sérgio. Breves considerações acerca do videogame. PUC/SP, 2004.

NORTON, Peter,. Introdução à informática. São Paulo: Makron Books, 1997.

PIAGET, Jean. A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho. 3^a ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

_____. Psicologia e Pedagogia. Rio de Janeiro: Forense, 1973

RAUEN, Fábio J. Roteiros de investigação científica. Tubarão, SC: Unisul, 2002.

RODRIGUES, Sonia. Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual e verbal. São Paulo, SP: Iluminuras, 2001.

SANTAELLA, Lúcia. A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas. São Paulo, SP: Editora Pioneira, 2000.

SCHMIT, Wagner Luiz. Definição e Histórico dos Jogos de Representação. Disponível em: <<http://www.sonhar.hostnacional.com/site/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=6>>. Acesso em: 24 mar. 2006.

TENÓRIO, Robinson Moreira. Computadores de papel: máquinas abstratas para um ensino concreto. São Paulo: Cortez, 1991.

VALENTE, José Armando. Computadores e Conhecimento: repensando a educação. Campinas: Gráfica Central da UNICAMP, 1993.

Wikipédia: Disponível em: < <http://pt.wikipedia.org/wiki/Narrativa> > Acesso em 20 de maio de 2006

Revista Isto É Dinheiro http://www.terra.com.br/istoedinheiro/454/ecommerce/mestre_jogos.htm . Acesso em 28 de outubro de 2006.

ANEXO 1

Chats Realizados

Chat 1



Figura 11 - Chat 1

To> m011n4: sim tenho 1 char level 82, esse chara ki é 1 char para segura itens

From> m011n4: po que legal

From> m011n4: voce mora onde?

To> m011n4: eu moro em São Paulo Capital e você?

From> m011n4: moro em Brusque-SC

From> m011n4: quantos anos voce tem?

To> m011n4: 20 anos e vc?

From> m011n4: tenho 36, vou indo tenha um bom jogo

To> m011n4: pra você também

Chat 2



Figura 12 - Chat 2

JÃO : COMPRO VARINHA ARCH PERFECT SACER

m011n4 : Compro machado mecânico para lutador

To> m011n4> eu tenho

Sarinha91: quanto da

ATLAS: inútil e eu

From> m011n4: opa

From> m011n4: quanto você quer nele?

To> m011n4: 50k ta bom pra você?

From> m011n4: 50000 voce quer dizer?

To> m011n4: sim, isso msm

m011n4 está online agora

Chat 3

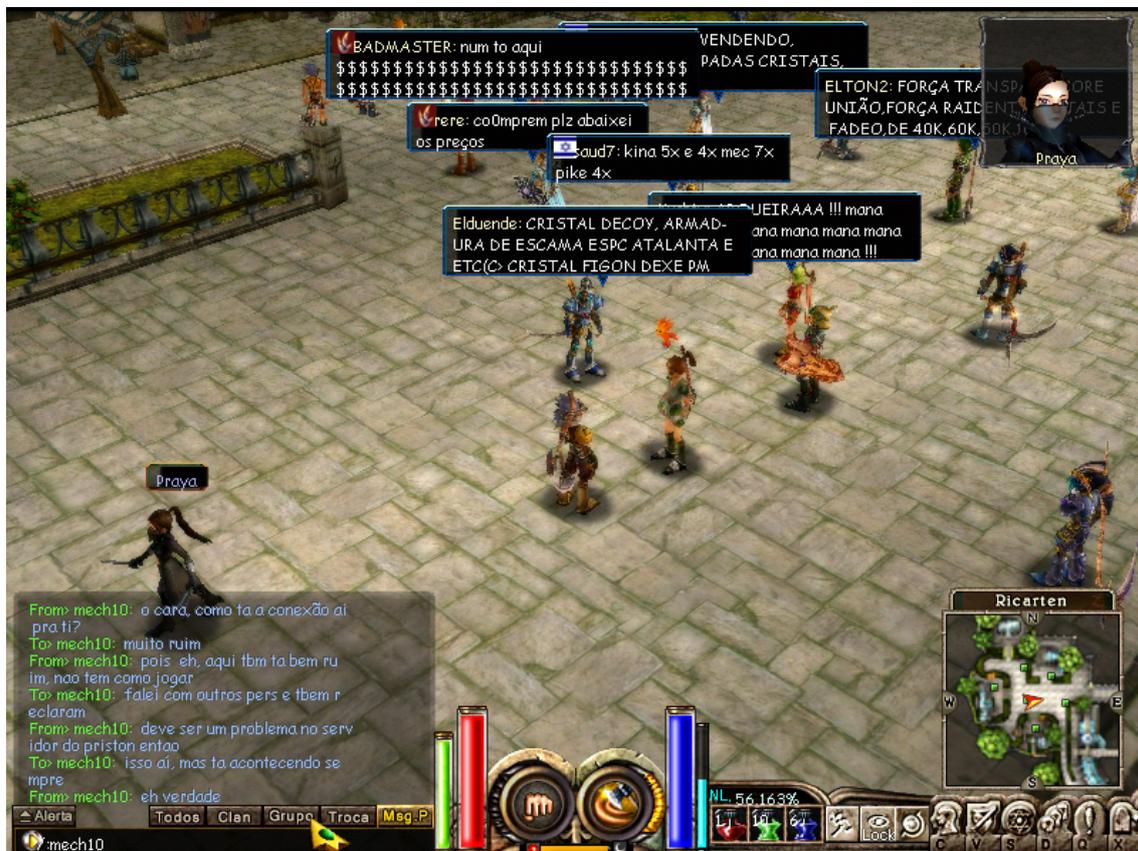


Figura 13 - Chat 3

From> mech10: o cara, como ta a conexão ai pra ti?

To> mech10: muito ruim

From> mech10: pois eh, aqui tbm ta bem ruim, não tem como jogar

To> mech10: falei com outros pers e tbem reclamaram

From> mech10: deve ser um problema no servidor do priston então

To> mech10: isso ai, mas ta acontecendo sempre

From> mech10: eh verdade

Chat 4

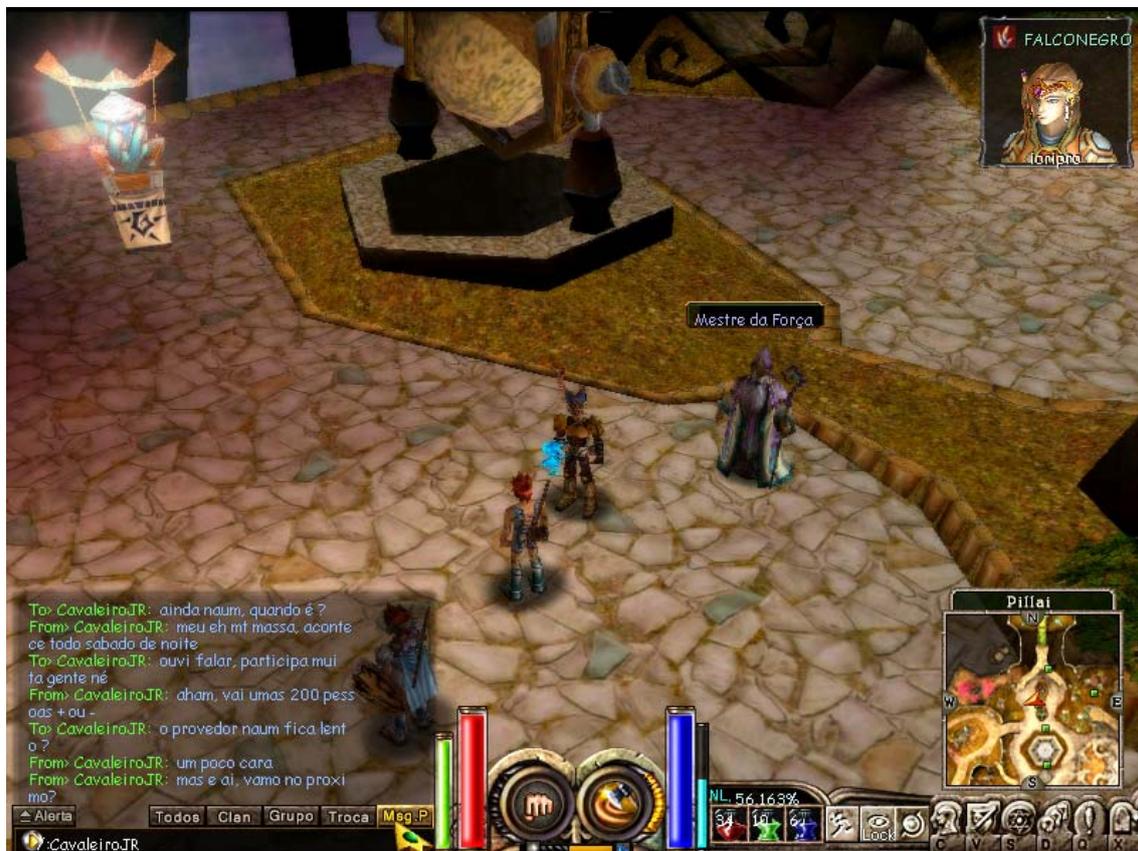


Figura 14 - Chat 4

To> CavaleiroJR: ainda naum, quando é ?

From> CavaleiroJR: meu eh mt massa, acontece todo sábado de noite

To> CavaleiroJR: ouvi falar, participa muita gente né

From> CavaleiroJR: aham, vai umas 200 pessoas + ou -

To> CavaleiroJR: o provedor naum fica lento?

From> CavaleiroJR: um pouco cara

From> CavaleiroJR: mas e ai, vamo no próximo?