

A NARRATIVA COMO RELAÇÃO ENTRE LIVRO E JOGO

CAROLINA ALVES PERES¹;
MÔNICA LIMA DE FARIA³

¹Universidade Federal de Pelotas – carolinaaperes@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – monicalfaria@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta a relação entre a narrativa e a interação, explorando as possibilidades que podem surgir a partir desta união, que visa buscar métodos de aproximar o leitor com a história. Essa pesquisa faz parte de um trabalho de conclusão de curso, realizado junto ao curso de Design Digital da Universidade Federal de Pelotas, que tem por objetivo desenvolver um livro-jogo digital e interativo com foco em hiperficção.

2. METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório, que fará levantamento bibliográfico e documental acerca dos temas abordados neste projeto. Será necessário estudar o que é hiperficção, e estudar qual a sua relação com o jogo e a narrativa, além de avaliar como a interação afeta a narrativa e como essas narrativas interativas se comportam nos jogos digitais, prestando atenção em detalhes que possam ser relevantes para a construção de um livro-jogo. As decisões tomadas para desenvolver o projeto serão baseadas nas descobertas a partir das pesquisas e para o desenvolvimento do projeto prático será utilizada a metodologia de JESSE JAMES GARRETT (2002), que foca nos elementos da experiência do usuário.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Histórias podem ser contadas de muitas maneiras e não há um momento exato para se dizer que se deu início ao ofício de contar histórias, mas é a partir do descobrimento da escrita que começamos a registrá-las, inicialmente nas paredes de cavernas para evoluirmos aos dias de hoje e as diversas possibilidades que o advento das mídias digitais nos oferecem.

O livro continua sendo até hoje um dos principais formatos utilizados para consumirmos essas histórias, podemos considerar que

o livro é um objeto cuja história se mistura com a leitura, sendo esta uma prática que pode ser comparada a um jogo, pelo qual o leitor, através dos índices verbais e não-verbais apresentados, elabora hipóteses a serem confirmadas, descartadas e/ou reconfiguradas ao longo do texto (SEHN, 2014, p. 47).

Geralmente sua estrutura narrativa é linear de modo que define uma ordem de acontecimentos fixos, CHARTIER (1997) defende que o livro sempre vai tentar instaurar uma ordem, seja de como deve ser lido, ou até mesmo compreendido, mas nem sempre os leitores irão concordar em segui-la, afinal não há como anular a

liberdade de cada leitor. Muitos destes, por exemplo, não concordam em descartar as hipóteses que são elaboradas durante o processo de leitura e, de certa forma, acabam idealizando os rumos que seriam tomados pela narrativa caso tivesse o emprego delas na obra original.

Atualmente, na era das conexões, há a possibilidade de dar continuidade à estas hipóteses, seja por leitura ou escrita, a internet quebra a limitação imposta pelos livros oferecendo a possibilidade de acesso e compartilhamento, o leitor do livro vira então, coautor e leitor de hipertexto. FACHINETTO (2005, p. 3) vai definir o hipertexto como “um processo de escrita/leitura não-linear e não hierarquizada que permite o acesso ilimitado a outros textos de forma instantânea” (apud FERREIRA, 2014, p. 40) neste sentido podemos definir estes outros textos como sendo as *Fanfictions* (do inglês, ficção de fã),

escrita na qual os fãs usam narrativas midiáticas ou ícones culturais como inspiração para criar seus próprios textos. Em tais textos, os fãs autores imaginativamente estendem o enredo ou a cronologia original (...), criam novos personagens (...), e/ou desenvolvem novos relacionamentos entre personagens já presentes na fonte original (BLACK, 2006, p.3).

De acordo com SEHN (2014), ao explorar as possibilidades narrativas criadas a partir do hipertexto, o leitor passa a ter sensação de ser mais dono de sua leitura, podendo escolher, dentro das opções disponíveis, como conduzir a história que está sendo lida, desta forma, entendemos que o livro passa a não ser suficiente para aquele que sente necessidade de considerar suposições, participar e definir caminhos dentro da narrativa, pois sendo este um “leitor de hipertexto, (...) tem consciência de seu poder: ele lê, recria, cria e julga” (BEZERRA, 2009, p.6).

Enquanto nos livros “o personagem no seu ponto de vista pensa, e compartilha esses pensamentos com o leitor” (BRIN, apud NOVAK, 2010, p. 145, tradução da autora) sem uma forma do próprio leitor intervir nos feitos de cada personagem, nos jogos a narrativa é apresentada de uma forma diferente, apesar dos sentimentos do personagem estarem em evidência diversas vezes, quem irá construir a narrativa e definirá os caminhos é o jogador, pois é esperado que ele se identifique e corresponda as ações como se estivesse vivenciando sua própria história. Nesse caso, a interação será o ponto chave para distanciar a narrativa dos jogos, da narrativa dos livros.

Por natureza, as histórias não são interativas. Eles saem da mente do contador de histórias e só devem ser recebidos pelo público passivamente (e não manipulados ativamente pelo público de nenhuma maneira). Nos jogos, os jogadores não se limitam a desempenhar o papel de público tradicional. Eles também podem ser co-contadores de histórias - e às vezes, eles podem até ser os únicos contadores de histórias (NOVAK, 2010, p. 147, tradução da autora).

As histórias nos livros são lineares, “elas seguem uma linha reta física e temporal – começando com os eventos mais distantes e terminando com os mais recentes” (NOVAK, 2010, p. 148, tradução da autora), os jogos não precisam necessariamente se submeter a essa linearidade, a autora ainda defende que isto está ligado a aparente liberdade de escolha que os jogadores possuem sobre o enredo e seus caminhos. Essa liberdade vai tão além que,

os jogos podem ter inúmeros fins que estão especificamente relacionados aos muitos caminhos disponíveis para os jogadores participarem do jogo. Cada um desses finais deve ter sentido para o jogador e corresponder às ações escolhidas. Esses finais devem variar de sucesso total para falha completa (NOVAK, 2010, p. 134, tradução da autora).

Então, como podemos aproximar a narrativa dos jogos com a narrativa dos livros, a ponto de o leitor sentir liberdade sobre o enredo e ficar imerso no conteúdo? Uma característica da narrativa nos jogos digitais é a interatividade que está sempre presente, nos livros o que mais se aproxima dessa imersão é a série *Choose Your Own Adventure* (MONTGOMERY; PACKARD, 1979)¹, onde são oferecidas ao leitor várias opções, que são representadas pelos números das páginas, em determinados momentos da história, “O leitor pode ter qualquer combinação de caminhos e experimentar a história de forma diferente a cada vez. Essa ideia se assemelha mais a uma experiência de jogo interativo” (NOVAK, 2010, p. 148, tradução da autora). Essa narrativa ramificada é também conhecida como hiperficção, BARBOSA (2008) vai definir como “uma estrutura de labirinto, em que a intervenção do leitor forma um percurso único modelando sua estrutura como melhor se convém”, o livro ganha então um teor de jogabilidade, pois é necessário que haja decisões para continuar sua leitura, entendemos que a narrativa fica mais imersiva uma vez que é necessário a manipulação do leitor em decidir caminhos para que a história continue.

Entretanto devemos estar cientes que a liberdade de escolha sempre estará limitada por aquilo que foi projetado, assim como FRAGOSO (2001, p.9) diz

A ampla gama de narrativas possíveis a partir da interação com complexos jogos de computador ou bem elaboradas obras de hiperliteratura não deixa e nem poderá deixar de estar limitada pelas escolhas a partir das quais foi configurado o próprio sistema que as enuncia. [...] A única possibilidade, sempre limitada e finita, é de recombinar elementos, criando um texto midiático que, apesar de previsível, não foi necessariamente previsto (Apud SEHN, 2014, p. 120).

Porém, isto não nos impede de explorar as formas de interação que podem ser incorporadas em um livro e a maneira de dispor os elementos que serão escolhidos pelo leitor.

Desta forma pretende-se desenvolver um livro-jogo com foco em hiperficção que explore as possibilidades interativas presentes nos jogos digitais para tornar seu conteúdo mais imersivo, tornando o livro um objeto de interesse maior para os jovens que hoje em dia não cultivam o hábito de leitura, além de suprir a necessidade dos leitores que desejam ser participativos.

O presente trabalho é um recorte do trabalho de conclusão de curso da autora e encontra-se em estágio inicial de desenvolvimento, por tanto ainda não foram coletados dados suficientes apresentar resultados referentes à parte prática do projeto, no momento o trabalho está em fase de pesquisa.

¹ Também conhecido como CYOA, “Escolha sua própria aventura” é uma série de livros interativos publicados pela Bantam Books.

4. CONCLUSÕES

Através desta pesquisa busca-se criar uma reflexão acerca de como a narrativa e a interação apresentadas nos jogos digitais podem ser convertidas em formato de leitura, trazendo um novo olhar para o livro, quebrando sua linearidade de forma que seja possível captar e prender a atenção dos jovens da nova geração que estão acostumados com as tecnologias imersivas da atualidade.

Entende-se que a narrativa presente nos livros é capaz de permitir possibilidades, através dela é possível criar ou reinventar desfechos e hipóteses que surgem durante o processo de leitura. Portanto, as inovações tecnológicas referentes a maleabilidade da narrativa são um meio de potencializar essas possibilidades, uma vez que é apresentado ao leitor alternativas durante a história, trabalha-se diretamente com a capacidade de escolha e com a expectativa gerada a partir disto, fatores que influenciam diretamente em novas criações criativas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARBOSA, P.A. Renovação do Experimentalismo Literário na Literatura Gerada por Computador. **Revista da UFP**, Porto, p. 181-188, 1998.
- BEZERRA, V.C. Hipertexto: o desempenho do leitor. **Revista digital Hipertextus**, Pernambuco, n.2, p. 1-8, 2009.
- BLACK, R. Language, culture and identity in online fanfiction. **E- Learning**, v. 3, n. 2, p. 170-184, 2006.
- CHARTIER, R. **A Ordem dos Livros**. Lisboa: Vega, 1997.
- GARRETT, J.J. **The elements of user experience: user-centered design for web**. New York: New Riders, 2002.
- MONTGOMERY, R.A; PACKARD, E. **Choose your own adventure**. Nova York: Bantam Books, 1979.
- NOVAK, J. **Game Development Essentials: An Introduction, Third Edition**. Del Mar: Cengage Learning, 2010.
- SEHN, T.C.M. **As possíveis configurações do livro nos suportes digitais**. 2014. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) - Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- RIBEIRO, T.H. **Analógico & Interativo Desenvolvimento de uma HQ-jogo impressa usando os princípios do Design de Interação**. 2014. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Design Gráfico), Centro de artes, Universidade Federal de Pelotas.
- TEIXEIRA, B.M; DE TOLEDO, L.M. **Livro digital interativo: uma experiência de hiperfusão entre o livro e o jogo digital**. 2016. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Design Digital), Centro de artes, Universidade Federal de Pelotas.