

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM IMAGEM E SOM**

**VIDEOGAMES E A NARRATIVA SERIADA: *QUEST* COMO
FERRAMENTA PARA A CONSTRUÇÃO DE MUNDOS**

JÔNATAS KERR DE OLIVEIRA

**SÃO CARLOS
2010**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM IMAGEM E SOM**

JÔNATAS KERR DE OLIVEIRA

**VIDEOGAMES E A NARRATIVA SERIADA: *QUEST* COMO
FERRAMENTA PARA A CONSTRUÇÃO DE MUNDOS**

Dissertação apresentada ao
Programa de Pós-Graduação em
Imagem e Som como requisito
parcial à obtenção do título de
Mestre em Imagem e Som.

Orientação:
Prof. Dr. João Carlos Massarolo.

**SÃO CARLOS
2010**

**Ficha catalográfica elaborada pelo DePT da
Biblioteca Comunitária da UFSCar**

O48vn

Oliveira, Jônatas Kerr de.

Videogames e a narrativa seriada : quest como ferramenta para a construção de mundos / Jônatas Kerr de Oliveira. -- São Carlos : UFSCar, 2010.

143 f.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal de São Carlos, 2010.

1. Jogos por computador. 2. Jogos eletrônicos. 3. Narrativas seriadas. 4. Mundos virtuais. 5. World of warcraft. I. Título.

CDD: 794.8 (20ª)

FOLHA DE APROVACAO

JÔNATAS KERR DE OLIVEIRA

VIDEOGAMES E A NARRATIVA SERIADA: *QUEST* COMO
FERRAMENTA PARA A CONSTRUÇÃO DE MUNDOS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação
para obtenção do título de Mestre em Imagem e Som.

Área de concentração: Imagem e Som.

Universidade Federal de São Carlos.

São Carlos, 03 de setembro de 2010.

Orientador(a):

Prof. Dr. João Carlos Massarolo

UFSCar



Examinador(a):

Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand

UNICAMP



Examinador(a):

Prof. Dr. Vicente Gosciola

UAM



AGRADECIMENTO

Agradeço ao apoio financeiro provido pela CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – que viabilizou o presente trabalho.

Ao meu orientador João Carlos Massarolo pela amizade e tempo dedicado, pela insistência e persistência em me direcionar neste processo, que mais que uma mudança de visão, é uma construção de mundo. Agradeço também aos colegas do Grupo de Estudos Sobre Mídias Interativas em Imagem e Som (GEMINIS), que com suas idéias e discussões ajudaram a tornar este trabalho muito mais rico.

Aos membros da banca de qualificação, Prof. Dr. Arthur Autran Franco de Sá Neto e Prof. Dr. Vicente Gosciola, pelos comentários feitos durante o exame de qualificação, que ajudaram a consolidar a pesquisa.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, pelos debates dentro e fora da sala de aula e pela dedicação na implementação e manutenção do programa, em especial ao coordenador do curso desta fase, Prof. Dr. Arthur Autran Franco de Sá Neto. Ao secretário do programa, Felipe Rossit, pela atenção e prontidão na solução dos muitos entraves burocráticos.

Aos revisores Prof. Dr. José Carlos Gubulin, Prof. Dr. Lael Almeida de Oliveira e Tânia Kerr de Oliveira por dedicarem preciosos momentos para aplicar tanta experiência neste árduo processo de revisão.

Finalmente agradeço à minha família: minha amada esposa Thaís pelo suporte e cuidado durante meus estudos, por estar sempre ao meu lado dando apoio e tendo paciência neste período nômade; à minha linda filha Carolina, que nasceu durante este mestrado e que apenas gritando "papai" já deu sua contribuição; aos meus pais, sogros e familiares pela acolhida neste período de transição, por nos receber em suas casas e por sempre nos ajudar prontamente, acreditando em nossos sonhos e ajudando a concretizá-los.

RESUMO

Historicamente, as *quests* foram abordadas pelos jogadores, que de forma empírica as analisaram e sistematizaram a fim de desvendar o funcionamento da estrutura interna dos jogos. Posteriormente, na Academia, o tema foi abordado de forma tangencial e observou-se a necessidade de abordá-las como objeto primário de estudo. Assim, assume-se como objeto de estudo a narrativa por meio de *quests* nos *MMORPGs*, em específico a forma como as histórias são contadas usando *quests* dentro de *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), identificando as principais características tanto estruturais como funcionais deste ato de contar histórias, o que permite uma diferenciação entre diversos tipos de *quests*. Pretende-se assim demonstrar que a narrativa por meio de *quests* em *World of Warcraft* é diferente de outras estruturas de *quests* e que a estrutura fragmentária das *quests* se apresenta como uma forma de narrativa seriada, o que permite a construção de um mundo ficcional amplo e profundo ao mesmo tempo. A análise desta estrutura narrativa dentro de sistemas complexos como os mundos virtuais dos *MMORPGs* permite não apenas que se reveja a forma como entendemos a relação da narrativa com os videogames, mas também que se possa expandir a forma como compreendemos o próprio ato de contar histórias.

ABSTRACT

Historically, quests were frequently used by players, which were empirically analyzed and systematized with the intention of revealing the inner structure of games. After that, there was a need to address them as the primary object of study, observed by the academy. Therefore, the narratives through quests in MMORPGs were chosen as the object of study, specifically how the stories are told using quests in World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004), identifying both the main structural and functional characteristics of storytelling, which allows a differentiation between various types of quests. The aim is to demonstrate that the narrative through quests in World of Warcraft is different from other structures and that the fragmented structure of quests is presented as a form of serial narrative, which allows the construction of a fictional world that is broad and deep at the same time. The analysis of narrative structure within complex systems such as virtual worlds of MMORPGs allows not only to review the way we understand the relationship of the narrative with videogames, but also can expand the way we understand the very act of storytelling.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1 - A oficina de “Mo”, onde se inicia a <i>quest</i> analisada.	60
Ilustração 2 - O mapa da cidade, onde o jogador escolhe aonde ir dentre seis opções.	60
Ilustração 3 - O trailer onde uma luz pisca no subsolo.	61
Ilustração 4 - O interior do trailer, onde Ben encontra um elevador escondido que o leva para o subsolo.	61
Ilustração 5 - O retorno de Ben à oficina mecânica com o primeiro objeto requisitado.	61
Ilustração 6 - Um dos mini-jogos presentes no jogo, onde ocorre uma luta contra motoqueiros de gangues rivais.	61
Ilustração 7 - <i>Adventures: gameplay</i> baseado em conflitos dramáticos encadeados.	62
Ilustração 8 - NPC conversando com o jogador quando este se posiciona junto à porta da cela.	65
Ilustração 9 - <i>Cut-scene</i> , em que o jogador observa uma passagem secreta ser aberta, porém não tem controle sobre o personagem.	65
Ilustração 10 - Início da <i>quest</i> “ <i>deliver the amulet</i> ”	66
Ilustração 11 - <i>Quest</i> atualizada ao chegar ao Priorado de Weynon.	66
Ilustração 12 - A entrega do amuleto a Jauffre.	67
Ilustração 13 - Uma planta de Nirnroot.	68
Ilustração 14 - O surgimento da <i>quest</i> “ <i>Seeking Your Roots</i> ”	68
Ilustração 15 - O momento em que a <i>quest</i> é atualizada e ganha um novo objetivo.	68
Ilustração 16 - O alquimista Sinderion criando a poção.	68
Ilustração 17 - Sinderion requisitando 40 amostras de Nirnroot.	69
Ilustração 18 - Missão completada ao entregar as últimas 40 amostras de Nirnroot, completando 100 amostras da planta rara.	69
Ilustração 19 - Narrativa de um CRPG com arco dramático principal e <i>quests</i> opcionais.	70
Ilustração 20 - O jogador não pode receber a <i>quest</i> por não ter o nível mínimo exigido.	72
Ilustração 21 - Jogador recebendo a mesma <i>quest</i> após subir um nível.	72
Ilustração 22 - Início da <i>quest</i> “ <i>Webwood Venom</i> ”	73
Ilustração 23 - Conclusão da <i>quest</i> “ <i>Webwood Venom</i> ”	73
Ilustração 24 - <i>MMORPG: Quests</i> opcionais com estrutura em camadas.	74
Ilustração 25 - Início da <i>quest</i> “ <i>A good friend</i> ”	84

Ilustração 26 - Início da <i>quest</i> " <i>A Friend in Need</i> "	84
Ilustração 27 - Início da <i>quest</i> " <i>Iveron's Antidote</i> "	84
Ilustração 28 - - Início da segunda <i>quest</i> " <i>Iveron's Antidote</i> ", com destaque para o surgimento de um contador de tempo.	84
Ilustração 29 - Conclusão da <i>quest</i> " <i>Iveron's Antidote</i> " e término da cadeia de <i>quests</i>	84
Ilustração 30 - Personagens controlados por jogadores recebendo <i>quests</i> de um NPC.	91
Ilustração 31 - Janela da <i>quest</i> " <i>Wolves Across the Border</i> " no dia 4 de janeiro de 2010.	93
Ilustração 32 - Janela da <i>quest</i> " <i>Wolves Across the Border</i> " no dia 10 de novembro de 2009.	93
Ilustração 33 - Janela de resumo da <i>quest</i> " <i>Wolves Across the Border</i> ".	93
Ilustração 34 - <i>Quest log</i>	93
Ilustração 35 - Jogador enfrentando os lobos requisitados na <i>quest</i>	94
Ilustração 36 - Jogador coletando os itens após derrotar um <i>Mob</i>	94
Ilustração 37 - Um destaque das mensagens que informam o status das <i>quests</i> ativas.	94
Ilustração 38 - Janela do momento em que a <i>quest</i> é completada.	94
Ilustração 39 - Início da <i>quest</i> " <i>A Threat Within</i> "	96
Ilustração 40 - Fim da <i>quest</i> " <i>A Threat Within</i> "	96
Ilustração 41 - Início da <i>quest</i> " <i>Brotherhood of Thieves</i> "	96
Ilustração 42 - O enfrentamento de um bandido da " <i>Defias Brotherhood</i> "	97
Ilustração 43 - Janela da <i>quest</i> " <i>Milly Osworth</i> "	97
Ilustração 44 - Janela da <i>quest</i> " <i>Bounty on Garrick Padfoot</i> "	97
Ilustração 45 - A janela da <i>quest</i> " <i>Milly's Harvest</i> "	98
Ilustração 46 - Jogador coletando uvas na plantação.	98
Ilustração 47 - O enfrentamento com Garrick Padfoot.	98
Ilustração 48 - A coleta da cabeça do vilão.	98
Ilustração 49 - Início da <i>quest</i> " <i>Grape Manifest</i> "	99
Ilustração 50 - Fim da <i>quest</i> " <i>Grape Manifest</i> "	99
Ilustração 51 - Progressão narrativa da cadeia de <i>quests</i> analisada.	100
Ilustração 52 - A descontinuidade temporal de quando dois jogadores precisam realizar a mesma tarefa: Garrick Padfoot de pé sobre o cadáver de Garrick Padfoot.	102
Ilustração 53 - Início da <i>quest</i> " <i>Princess Must Die!</i> "	107
Ilustração 54 - Início da <i>quest</i> " <i>Lost Necklace</i> "	107
Ilustração 55 - Início da <i>quest</i> " <i>Pie for Billy</i> "	108
Ilustração 56 - Início da <i>quest</i> " <i>Back to Billy</i> "	108
Ilustração 57 - Início da <i>quest</i> " <i>Goldtooth</i> "	108

Ilustração 58 - Jogador resgatando o colar do corpo do Kobolt Goldtooth.....	108
Ilustração 59 - Início da <i>quest "Young Lovers"</i> , que remete a "Romeu e Julieta".....	109
Ilustração 60 - Início da <i>quest "Speak to Gramma"</i>	109
Ilustração 61 - Início da <i>quest "Note to William"</i>	109
Ilustração 62 - Início da <i>quest "Collecting Kelp"</i>	109
Ilustração 63 - Fim da <i>quest "The Escape"</i> , que também finaliza a cadeia de <i>quests "Young Lovers"</i>	109
Ilustração 64 - Imagem do cinemático de abertura mostrando a floresta.....	122
Ilustração 65 - Imagem do cinemático de abertura mostrando a cidade de Stormwind.....	122
Ilustração 66 - Início da <i>quest "Lazy Peons"</i>	125
Ilustração 67 - Um dos peões dormindo em serviço.....	125
Ilustração 68 - Jogador acordando um dos peões “preguiçosos”.....	125
Ilustração 69 - Fim da <i>quest "Lazy Peons"</i>	125

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1 EIS A <i>QUESTÃO</i>	13
1.1 <i>Quests</i> e a mecânica de contar histórias.....	25
1.2 <i>Quests</i> como interface.....	33
1.3 <i>Quests</i> e a reconfiguração da narrativa nos videogames.....	37
1.4 A narrativa além das <i>quests</i>	39
1.5 <i>Quest</i> : entre mundos.....	44
2 <i>QUESTS</i> E AS DIFERENTES ESTRUTURAS NARRATIVAS.....	46
2.1 Elementos estruturais das <i>quests</i>	46
2.1.1 Personagens.....	47
2.1.2 Causalidade.....	48
2.1.3 Espaço.....	49
2.1.4 Desafios.....	50
2.1.5 Objetos.....	51
2.2 Tipologia das <i>quests</i>	52
2.2.1 Classificação das <i>quests</i> segundo os jogadores.....	52
2.2.2 Uma proposta de gramática das <i>quests</i>	54
2.2.3 Classificação por variáveis estruturais.....	55
2.3 As estruturas narrativas das <i>quests</i>	57
2.3.1 <i>Quests</i> nos <i>adventures</i>	58
2.3.2 <i>Quests</i> nos <i>CRPGs</i>	63
2.3.3 <i>Quests</i> nos <i>MMORPGs</i>	71
2.4 <i>Quests</i> nos <i>MMORPGs</i> como estruturas narrativas.....	75

3 <i>QUESTS</i> COMO ESTRUTURA NARRATIVA SERIADA.....	76
3.1 A estrutura narrativa seriada.....	78
3.2 As características da narrativa seriada.....	80
3.3 A narrativa e os <i>MMOs</i>	88
3.4 As <i>quests</i> enquanto episódios.....	91
3.5 Os episódios encadeados.....	95
3.6 Cadeias de <i>quest</i> como estrutura seriada.....	104
4 <i>QUESTS</i> COMO FERRAMENTAS PARA CONSTRUÇÃO DE MUNDO.....	106
4.1 Participando do mundo.....	106
4.2 O que é o mundo?.....	111
4.3 A construção do mundo.....	117
4.4 A narrativa como enquadramento do mundo.....	119
4.5 Individualização e Coerência.....	124
CONCLUSÃO.....	127
<i>Quests</i> em aberto.....	131
REFERÊNCIAS.....	133
GLOSSÁRIO.....	139

INTRODUÇÃO

A narrativa por meio de jogos eletrônicos é um campo extremamente rico e vasto, e embora na última década este tenha se tornado um tópico polêmico¹ e bastante debatido, ainda existem diversos assuntos que não foram estudados na Academia, principalmente no Brasil, como a questão das *quests* dos *MMORPGs*, que na perspectiva da narrativa é um tópico inédito e de grande relevância para a compreensão dos videogames e da relação deles com a narrativa. A afirmação de que se trata de um tópico inédito é baseada no fato de que da perspectiva da narrativa, as *quests* não foram estudadas como objeto primário, mas apenas de forma secundária dentro da discussão entre narratologistas e ludologistas. Ao final da década de 1990 os estudos acadêmicos dos jogos eletrônicos se embrenharam em uma discussão sobre a disparidade entre a narrativa e o ato de jogar, cuja argumentação ganhou cunho político. Nesta discussão se encontravam em um campo os ludologistas, que privilegiavam o *gameplay*, e afirmavam que os jogos não são narrativas, e que seria necessário distinguir entre jogos e narrativas e assim criar um novo campo de estudo separado para os jogos (a ludologia), enquanto que em outro campo se encontravam os narratologistas que valorizavam a história em detrimento da *gameplay*. Dentro deste contexto, as *quests* chegaram a ser abordadas, não enquanto objeto primário de estudo, mas de forma retórica, como elemento tangencial para reforçar argumentos na discussão instaurada, na maioria das vezes ignorando a própria essência das *quests*. Um exemplo deste tipo de abordagem pode ser observado no artigo “*Quest Games as Post-Narrative Discourse*”, onde Espen Aarseth (2004) escreve um artigo em tom de “manifesto da ludologia”, onde ele tenta dar a discussão entre ludologia e narratologia como vencida, utilizando as *quests* para tal fim.

Por outro lado, fora da academia, as *quests* ganharam visibilidade por meio dos jogadores que sentiram a necessidade de se compreender a prática do ato de jogar, e por conta desta necessidade começaram a discutir e sistematizar as *quests*, criando categorias para classificá-las. Desta forma, os próprios jogadores problematizaram a questão muito antes das *quests* se tornarem uma discussão concreta dentro dos estudos acadêmicos sobre o videogame. Este tipo de comportamento por parte dos jogadores reforça a importância das *quests* para a

¹ Como, por exemplo, pode ser observado no artigo “*Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*” de Gonzalo Frasca; acessível em <http://ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf>. Acesso em 20 jun. 2010.

compreensão do jogo como um todo, e que utiliza-las para alavancar discussões político-teóricas é subestimar o potencial destas. Assim, por conta da importância do assunto e por ele ter começado a ser estudado de forma tangencial na academia, mesmo já tendo sido abordado de forma empírica pelos jogadores, percebe-se a necessidade de abordar as *quests* de forma direta, como objeto primário de estudo.

O propósito deste trabalho é estudar a narrativa por meio de *quests* nos *MMORPGs*, em específico dentro do jogo *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004). Como parte deste esforço, busca-se observar a forma como as histórias são contadas dentro do jogo, identificando as principais características deste ato de contar histórias, tanto estruturais como funcionais. Pretende-se assim, demonstrar que a narrativa por meio de *quests* em *World of Warcraft* é diferente de outras estruturas de *quests*, apresentando uma estrutura narrativa seriada, o que permite a construção de um mundo ficcional amplo e profundo ao mesmo tempo. Nessa perspectiva, o presente trabalho divide-se em quatro capítulos teórico-práticos que apresentam conceitos e discussões que proporcionem a compreensão das *quests* enquanto ferramentas narrativas, sua estrutura e função.

No primeiro capítulo será introduzido o dilema existente entre a exposição narrativa e a imersão multi-sensorial proporcionada pelo espetáculo de imagens e sons dos videogames, onde será apresentada a estrutura de *quests* como responsável pela presença de ambos os elementos contraditórios nos *MMORPGs*. A partir desta premissa serão apresentadas as principais discussões teóricas que cercam o assunto e serão levantadas algumas características teóricas das *quests*. Como as discussões teóricas de diversos autores apresentam divergências, principalmente porque existem diversos tipos de *quests* em diversos tipos de jogos, a fim de diferenciar as variadas estruturas narrativas e de jogo, no segundo capítulo serão apresentadas algumas características estruturais das *quests* como um todo e serão analisadas algumas propostas de tipologia de *quests*. Estes elementos serão utilizados em uma análise prática para diferenciar entre as *quests* presentes nos *adventures*, nos *CRPGs* e nos *MMORPGs*. Nesta análise serão levantadas as principais características de cada estrutura narrativa de cada tipo de jogo, e diferenciadas estas estruturas, assume-se as *quests* de *World of Warcraft* como recorte de trabalho.

A partir das características estruturais das *quests* dos *MMORPGs* apresentadas no segundo capítulo, no terceiro capítulo será observado como a narrativa por meio de *quests* funciona de forma mais abrangente do que analisando *quests* isoladas, como se dá a construção de sentido narrativo por meio de cadeias de *quest* e como esta narrativa se

assemelha à estrutura narrativa seriada, tomando como ponto de comparação a estrutura narrativa televisiva seriada.

No quarto capítulo será analisada a forma como as *quests* contribuem para a construção do mundo ficcional de *Warcraft*, e como a estrutura fragmentária proporciona uma experiência individualizada para os jogadores, que conhecem muito do mundo, seus personagens e as relações entre eles, de forma bastante personalizada.

Deste modo, as análises realizadas no presente trabalho indicam um caminho para a compreensão da forma como entendemos as histórias que nos são contadas, tanto em meios digitais como de forma tradicional, e da relação entre a narrativa e os videogames, não apenas no contexto dos *MMORPGs*, que apresentam grande potencial por meio de novas perspectivas expressivas que não se limitam à narrativa tradicional, mas principalmente na nova relação que se estabelece quando se conta histórias de forma interativa e participativa

Como se trata de um tópico relativamente inédito no campo dos estudos acadêmicos, a falta de literatura na língua portuguesa que fosse pertinente ao tema obrigou a se utilizar como referencial teórico textos majoritariamente em inglês, tais como teses, livros e artigos. Alguns artigos e teses foram obtidos diretamente com os autores, que enviaram seus respectivos textos por email, enquanto que alguns livros e artigos foram encontrados na internet e outros livros foram comprados no exterior e importados para o Brasil. Assim, o presente estudo se estrutura como uma importante contribuição para o campo de estudos dos jogos eletrônicos, possuindo relevância não apenas por abordar um tema inédito, mas também por auxiliar na consolidação de um acervo de estudos dos videogames em língua portuguesa e também por indicar temas para futuras pesquisas na área.

1 EIS A QUESTÃO...

Na era digital o entretenimento audiovisual ao redor de todo o mundo tem mudado e recentemente os videogames² apontam para uma tendência que já vem se consolidando: a experiência de entretenimento compartilhada com um coletivo que se faz presente por meio da internet. Jogos eletrônicos em que dezenas de milhões de pessoas compartilham uma experiência em um mundo ficcional online como *World of Warcraft* estabelecem um novo patamar em relação à experiência interativa e participativa, somando às crescentes evoluções do meio – tanto tecnológicas como de *game design* – uma grande massa de jogadores.

O videogame é um meio que tem a tecnologia digital como suporte e, portanto, muitas de suas inovações são atreladas às evoluções tecnológicas: gráficos mais realistas³, simulações físicas com resultados “naturais” e inteligência artificial cada vez mais poderosa, dentre outras, que só são possíveis pelo incremento vertiginoso da velocidade e número dos processadores que, aliados à quantidade cada vez maior de memória e às placas dedicadas ao processamento gráfico, proporcionam um suporte para experiências de jogo mais impactantes, sem deixar de lado os avanços proporcionados pela rede mundial de computadores, onde a sociabilidade tem transformado os jogos enquanto estrutura de entretenimento. “Nos últimos anos, os videogames online têm se constituído num novo paradigma do entretenimento audiovisual por meio da disseminação massiva de jogos multiusuários” (MASSAROLO, 2009, p. 341). Esta combinação tecnológica permite um espetáculo sensorial único aos jogadores, despertando sensações e emoções, num alargamento da percepção que proporciona uma experiência cada vez mais imersiva, onde os sentidos seduzem. Seduzidos por esta imersão multi-sensorial, os jogadores, a indústria e o comércio investem cada vez mais em hardware e software que possibilite um incremento neste sentido.

Entretanto, nem só de tecnologia de ponta os videogames são feitos, e enquanto existe um crescimento notável por parte da tecnologia, por outro lado existe também o campo do *game design*, que tem evoluído e amadurecido tanto no estabelecimento de convenções de *gameplay* cada vez mais persuasivas e inovadoras, como no campo das

² No contexto deste trabalho, videogame é todo jogo que utiliza um computador como suporte. Recebe o mesmo significado os termos “jogos eletrônicos” e “jogos de computador”. Mais detalhes no glossário em anexo.

³ “O efeito do real resulta da evolução dos equipamentos tecnológicos que permitem simular ou mesmo, criar simulacros da percepção natural. Na prática, o efeito de realidade se apresenta como um efeito do real quando atinge os objetivos da ilusão realista na representação visual” (MASSAROLO, 1999, p.62).

histórias, onde a combinação do emprego de técnicas milenares de contar história adaptadas ao meio, com ferramentas que se desenvolveram ao longo das últimas décadas, têm permitido um aflorar dos jogos eletrônicos como ferramentas para contar histórias, estabelecer mundos ficcionais coesos e envolver os jogadores em um espetáculo com emoções e sentimentos.

Quando se trata de mudanças estruturais profundas nos videogames como um todo, alguns dos fatores motivadores podem ser as inovações tecnológicas⁴ e os movimentos do mercado. Quando existe uma nova tecnologia que permita aos jogos novas possibilidades, os *game designers* começam a buscar soluções de como utilizar esta tecnologia para melhorar a experiência do jogador dentro destes jogos. Normalmente quando um experimento de tecnologia é bem recepcionado pelo público, ocorre um movimento do público jogador em direção aos desenvolvedores. Como exemplo, pode-se observar que quando alguns jogos começaram a utilizar placas aceleradoras de vídeo para atingir novos patamares de realismo no gráfico do jogo, devido ao sucesso da tecnologia, as placas de vídeo se disseminaram e hoje são praticamente obrigatórias para qualquer jogo. Este tipo de movimentação de mercado não necessariamente está atrelado somente às inovações tecnológicas, mas ocorre principalmente em relação às estruturas internas do jogo: quando um jogo faz sucesso por seu estilo de jogo específico, com um *gameplay* diferenciado, ou por uma interface inovadora, um método de interação revolucionário, ou por qualquer outro motivo, então este se torna um sucesso de vendas (o que sempre é relativo, pois um sucesso para um jogo *indie* pode ser considerado um fracasso para um jogo de uma grande desenvolvedora). Ao observar a tendência do momento – e “a primeira reação de uma publicadora quando está analisando um novo projeto é dar uma olhada nos números de vendas” (CAGE, 2006) – os *game designers* buscam incorporar o elemento de sucesso dos últimos jogos que mais se destacaram dentro de seus novos projetos. Dessa forma, em pouco tempo, uma nova leva de jogos incorpora uma tendência e, se realmente é esta tendência que os jogadores desejam, isso será refletido nos números de vendas, e assim esta tendência vai se consolidando e se tornando um padrão estabelecido. Embora esta perspectiva trate de uma reação à opção que os jogadores fazem, vale ressaltar que as opções dadas aos jogadores refletem os vários interesses dos conglomerados de mídia, cada qual apresentando opções que, em primeiro lugar, sejam favoráveis aos seus próprios interesses. Isto significa afirmar que a mesma tecnologia que é interessante para alguns pode não ser interessante para outros, como por exemplo, as placas gráficas citadas anteriormente. Para alguns jogadores o realismo gráfico não era uma meta

⁴ “Uma tecnologia surge para transformar a narrativa audiovisual num princípio dinâmico, provocando sucessivos deslocamentos nas fronteiras móveis do entretenimento digital” (MASSAROLO, 1999, p. 85).

primordial, mas mesmo estes jogadores tiveram de comprar placas gráficas para poderem continuar jogando, pois por meio de uma ação generalizada, as companhias desenvolvedoras impuseram a todos os jogadores a necessidade do hardware específico para o funcionamento dos jogos das próximas gerações. Não apenas como resposta à vontade dos jogadores, algumas soluções tecnológicas são impostas aos jogadores pelo fato de estas tecnologias facilitarem o próprio desenvolvimento dos jogos e, mesmo as placas gráficas podem ser observadas desta perspectiva: embora a utilização de placas aceleradoras de vídeo apresentasse para os desenvolvedores uma curva de aprendizado de novos métodos e ferramentas, assim que estes foram dominados, o desenvolvimento se tornou mais prático do que era antes das mesmas, barateando o custo de desenvolvimento e popularizando o uso de placas aceleradoras de vídeo.

Por meio de movimentações de mercado intimamente atreladas à tecnologia, os videogames foram se transformando de forma bastante dinâmica. Este movimento de mudanças estruturais profundas nos videogames pode ser observado desde os primórdios dos videogames até os dias de hoje⁵. Quando os videogames surgiram, estes estavam severamente limitados pela tecnologia e pela experiência dos *game designers* (que em geral eram os próprios programadores de computador), e os primeiros jogos refletiam estas fragilidades na forma de uma simplicidade tanto visual quanto estrutural: simuladores de jogos de tênis como o jogo *Tennis for Two* (William Higinbotham, 1958) ou pingue-pongue, como o jogo *Pong* (Atari Inc., 1972), pela possibilidade de representar pontos de luz ou quadrados e retângulos que se moviam na tela (que o jogador deveria abstrair como bola e raquetes) ou naves espaciais que atiram umas nas outras como em *Spacewar!* (Steve Russell, 1962) ou em invasores alienígenas como no jogo *Space Invaders* (Taito Corporation, 1978), pela existência de um fundo negro com possibilidade de adicionar pequenos objetos em movimento (como um triângulo para representar uma nave e pontos para representar os seus tiros). Estes jogos se baseavam na representação gráfica e seguiram em uma linha de performance, ação e gráficos para proporcionar imersão. Assim, nestes videogames o fator tecnológico atuou como modelador do conceito de jogo, onde as restrições tecnológicas serviam de inspiração para o conceito de jogo e também limitavam o poder representacional da mídia. Assim, estes videogames baseados na representação gráfica puderam evoluir juntamente com a tecnologia, que em vários momentos atuou como fator limitador, como por exemplo, no caso do

⁵ Toda interpretação de fatos passados retrata um ponto de vista. Na maioria das vezes não existe um ordenamento lógico e causal dos eventos históricos, entretanto, os fatos são relatados a fim de expor este ponto de vista e construir um fio condutor de raciocínio.

personagem *Jumper Man* (posteriormente rebatizado de Mario): "Mario recebeu sua pelugem na cara, pois os desenvolvedores não tinham pixels disponíveis o suficiente para indicar corretamente uma boca nele em *Donkey Kong*. Então ao invés disso, eles cobriram toda aquela área com vários pixels e chamaram aquilo de bigode" (GILBERT, 2009). Com a possibilidade tecnológica de representar personagens, muitos *game designers* passaram a investir em elementos de história, que em geral eram simples e serviam como uma moldura ficcional, uma justificativa para as ações de jogo.

Paralelamente, outros programadores optaram por iniciar a programação de jogos utilizando outra tecnologia disponível para a representação de um espaço navegável: o texto. Os jogos em modo texto utilizavam a tecnologia disponível, e se baseavam nos elementos que os computadores conseguiam representar na tela: caracteres ASCII⁶. Um primeiro videogame em modo texto que descrevia um ambiente virtual logo foi modificado a fim de embarcar um conteúdo ficcional, uma vez que rapidamente se fez associação entre a representação textual com a literatura e pôde-se visualizar uma miríade de possibilidades para esta nova experiência. Estes primeiros jogos de texto seguiam a forma de aventuras textuais em que o jogador escolhia um caminho dentro de um labirinto e buscava soluções para pequenos desafios intelectuais apresentados em meio a uma história, como é o caso do "*Colossal Adventure Cave*"⁷ (Willie Crowther & Don Woods, 1976), ou simplesmente "*Adventure*", jogo que cedeu seu nome ao gênero conhecido como *adventure*. Ao contrário dos outros jogos citados anteriormente, os quais buscavam uma representação gráfica e seguiram em uma linha de performance, ação e gráficos para proporcionar imersão, os jogos textuais de aventura passaram a possuir a história e os desafios intelectuais como foco, uma vez que ambos não requerem gráficos ou velocidade de processamento para sustentar uma experiência de jogo. Nestes jogos, os jogadores interagem com os jogos digitando comandos em forma de texto, vendo a resposta dos seus comandos também em forma textual.

Ainda nos primórdios dos jogos de videogame, os jogos de aventura textual – ou ficção interativa, como foram rebatizados posteriormente – foram adaptados para o uso simultâneo e interligado em diversos computadores em rede, o que permitia uma experiência conjunta entre diversos jogadores, em jogos chamados MUD, sigla para *Multi-user dungeon, dimension*, ou por vezes *domain*, seguindo o mesmo estilo textual dos primeiros *adventures*

⁶ ASCII: acrônimo para "Código Padrão Americano para o Intercâmbio de Informação", sendo uma codificação de caracteres baseada no alfabeto inglês, representando texto nos computadores.

⁷ "*Colossal Adventure Cave*" de 1976 se inicia como uma representação textual navegável de um conjunto de cavernas reais, criada pelo espeleólogo Will Crowther. O programa depois foi modificado por Don Woods a fim de incluir elementos ficcionais e suspense no jogo em 1977 (ADAMS, 2000).

em uma experiência compartilhada. Entretanto, a tecnologia de rede dos primórdios não permitia uma grande disseminação deste tipo de jogo, uma vez que as primeiras redes de computadores não se assemelhavam às atuais, mas eram constituídas de “terminais burros” (sem processadores ou memória) que eram conectados a um *mainframe* (um computador com processamento que dividia o seu processamento entre os terminais, dedicando um pequeno tempo para cada um) e este tipo de tecnologia só estava disponível em centros militares ou grandes universidades e, mesmo assim, o seu uso era bastante restrito. Mesmo depois que surgiram as primeiras redes de computadores e posteriormente a *ArphaNet*, que evoluiu para a Internet, estas também eram tecnologias restritas aos centros militares e grandes universidades. Por conta destas restrições logísticas e tecnológicas, os jogos baseados em redes não se disseminaram em um primeiro momento, ficando restritos a pequenos nichos.

Embora os videogames tenham evoluído de forma diferenciada em cada plataforma, a partir deste ponto, os jogos serão analisados com ênfase na plataforma dos computadores de médio porte e computadores pessoais, uma vez que estes estão mais diretamente relacionados ao surgimento dos *MMORPGs*.

Em pouco tempo, alguns jogos começaram a unir os jogos de aventura com gráficos, possibilitando uma visualização do universo que antes era narrado em forma de texto e apenas imaginado pelos jogadores: “no princípio, eram as trevas... uma tela escura e as interfaces de texto. Depois vieram as interfaces gráficas e sonoras, e fez-se a luz nos mundos virtuais” (MASSAROLO, 1999, p.85). Os *adventures* gráficos rapidamente passaram de tendência para um padrão e se estabeleceram como o principal estilo de jogo da plataforma PC por praticamente dez anos, aproximadamente da metade da década de 80 até a metade da década de 90, onde os grandes clássicos do gênero como *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1990), *Myst* (Cyan Worlds, 1993), *Day of the Tentacle* (LucasArts, 1993) e *Full Throttle* (LucasArts, 1995) foram lançados e lideravam os números de vendas de jogos eletrônicos. Neste período as evoluções tecnológicas permitiram uma melhora considerável na visualização dos mundos ficcionais representados: de personagens representados por vetores, na forma de linhas e círculos a polígonos tridimensionais sobre cenários geralmente bidimensionais para personagens tridimensionais que se movimentavam sobre fundos 3D pré-renderizados, como em *Grim Fandango* (LucasArts, 1998). Na outra ponta da evolução – na perspectiva do *game design* – estes jogos se modificaram: da interface por meio da entrada de textos digitados para o uso do mouse, marcando os *adventures* como jogos no estilo *point'n click*. Além disso, as histórias tiveram grande evolução, de uma simples caça ao tesouro em um ambiente povoado por criaturas fantásticas do jogo *Colossal Cave Adventure* até uma

representação de personagens com profundidade e personalidades bem definidas, como no caso do jogo *Myst* e muitos outros. Por conta do estilo sem muita ação dos *adventures*, que permitia uma exposição narrativa bastante clara, os *game designers* aperfeiçoaram o uso dos espaços interativos dentro do contexto de uma história, dando funções específicas para os espaços de jogo e o que eles contém e assim atrelando a narrativa ao espaço dentro do jogo. Afirmar isto não significa que estes jogos são histórias, mas seguindo Henry Jenkins, significa afirmar que estes jogos representam mundos com "espaços maduros com possibilidade de narrativa" (JENKINS, 2002).

Nos *adventures*, que normalmente são associados à narrativa tradicional, o *game designer* delimita porções de espaços e estabelece as regras que fazem a história avançar, condicionando os processos de interação a uma seqüência de eventos, determinados por estratégias que definem a ordem em que os acontecimentos devem ser apresentados. O jogador se move e explora o mundo ao seu redor, mas a ação diegética é relacionada diretamente à *gameplay* e centrada nos espaços interativos investidos de uma função dramática. (MASSAROLO, 2009, p. 347)

Com esta possibilidade de uma exposição narrativa por meio de “espaços interativos investidos de função dramática”, os *adventures* conseguiram um reconhecimento enquanto dispositivos narrativos e chegaram a ser utilizados pelo cineasta Steven Spielberg para contar uma história no jogo *The Dig* (LucasArts, 1995), história que “devido a razões de orçamento e tecnologia não pôde ser filmada” (MÉNDEZ *et al*, 2006). Entretanto, pouco depois da metade da década de 90, com o avanço da computação gráfica que permitia uma exibição de mundos tridimensionais em computadores pessoais e com a popularização de pequenas redes (por meio de linhas telefônicas e modems, ou localmente, por placas de rede ou cabos seriais/paralelos) os FPSs (*First Person Shooters*, jogos de tiro em primeira pessoa) se popularizaram e ganharam a atenção do grande público. A presença de ambientes tridimensionais aliada a um *gameplay* que demanda agilidade, com uma cadência acelerada, fez deste gênero o gênero mais vendido por diversos anos, proporcionando ao jogador uma sensação de estar presente dentro do mundo virtual. Esta “sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial” (MURRAY, 2003, p. 102) e proporciona um inundar da mente com informações e estímulos sensoriais é chamada de imersão. O termo é uma derivação metafórica da experiência física de estar submerso em água, estar envolto completamente por algum ambiente distinto e assim, como a imersão pode ser alcançada através de estímulos sensoriais, “com uma intensidade que pode obliterar o mundo à nossa volta” (MURRAY, 2003. p. 101), a imersão multi-sensorial se caracteriza

principalmente pela formação de um mundo virtual por meio da inundação da mente com estímulos sensoriais.

Baseando-se principalmente na representação gráfica e na imersão por estímulos sensoriais, o gênero dos FPSs foi ganhando popularidade em *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992), e teve grandes clássicos como *Doom* (id Software, 1993), *Quake* (id Software, 1996), e *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996), onde a tecnologia foi se aperfeiçoando e ganhando mais realismo na representação visual dos ambientes imersivos, que possuíam uma estrutura de labirinto. Estes jogos não baseavam a experiência de jogo em uma narrativa, mas no espetáculo sensorial: imersão por meio de gráficos “realistas” em grande velocidade, um show de efeitos e ação que mantinha os jogadores constantemente num ímpeto de adrenalina. Além dos gráficos, estes jogos permitiram a participação de vários jogadores em um mesmo ambiente virtual – ainda que em pequena escala, em geral com um máximo de 8 a 32 participantes.

Os gêneros de jogos têm um ciclo de vida⁸ determinado pelo interesse dos jogadores e neste período estes jogadores trocaram a experiência de acompanhar uma história em meio à solução de puzzles por um espetáculo⁹ multi-sensorial imersivo. Assim, os *adventures* foram reduzidos de cabeça a cauda, do grande *hit* para o mercado de nicho. Segundo Chris Anderson (2006), o mercado de entretenimento tradicionalmente se divide em um pequeno grupo de produtos que vendem grandes quantidades – os hits, – e muitos produtos que não encontram um grande público, consumidos em menor escala – os produtos de nicho. Em um gráfico de distribuições de dados, onde o volume de dados é classificado de forma decrescente, os produtos com maior vendagem formam a cabeça – um concentrado de poucos produtos com grande volume de vendas – e o restante dos produtos formam uma cauda longa – muitos produtos com poucas vendas. Este tipo de curva normalmente é utilizado para ilustrar a procura dos consumidores.

No período que os jogos de tiro em primeira pessoa ganharam popularidade, os *adventures* deixaram de vender e pararam de ser produzidos com a mesma intensidade com que eram feitos no início da década de 90. Alguns *adventures* em produção chegaram a ser

⁸ Segundo Daniel Cook (2005), os jogos eletrônicos apresentam um ciclo de vida que envolve cinco fases: introdução, crescimento, maturidade, declínio e nicho. A primeira fase é a da introdução no mercado, seguida por um período de crescimento até atingir a maturidade, onde ocorre o pico de vendas, quando se inicia o declínio até atingir a fase de nicho, que não é a morte do gênero. "Os gêneros não morrem. Ao invés disso, eles vão diminuindo, com uma cauda longa de lançamentos de produtos menores durante uma fase de nicho"(COOK, 2005).

⁹ Aqui não colocamos o espetáculo como mais importante que a narrativa ou vice-versa, uma vez que são conceitos que não se excluem, mesmo que possuam características diferentes e atuem conforme princípios estéticos diferentes.

cancelados, como foi o caso do *adventure* baseado no mundo ficcional de *Warcraft*, “*Warcraft Adventures: Lord of the Clans*” (Blizzard Entertainment), que começou a ser produzido pela Produtora Blizzard. Como o jogo em questão se tratava de um jogo comercial, enquanto produto, este deveria apresentar uma viabilidade financeira para que seu desenvolvimento continuasse, mas na época o produtor do jogo, Bill Roper, afirmou o seguinte: "você olha os números dos jogos de PC, e não há mais um enorme grupo que sai correndo para comprar jogos de aventura. As pessoas não estão votando com os seus dólares que este é um gênero que eles querem ver" (CHIN, 2002).

Assim, ao longo do tempo, diversos fatores dinâmicos moldam e transformam um determinado gênero, onde ele incorpora características de outros gêneros, assim como as tendências de mercado. Os jogos *adventures* não só mantiveram sua estrutura em um mercado de nicho (uma vez que ainda existem jogadores que compram jogos *adventure*, embora não seja mais a grande massa dos jogadores), mas muitos dos seus elementos de jogo foram incorporados em outros jogos dos mais variados estilos, como no caso do jogo *Half-Life* (Valve Software, 1998), que incorpora elementos de um *adventure* em um jogo de tiro em primeira pessoa. Entretanto, seguindo uma forte tendência do mercado, mesmo que *Half-Life* tenha incorporado elementos narrativos dentro de um FPS, a modificação *Counter-Strike* (Minh Le & Jess Cliffe, 1999) retira todos estes elementos de *adventure* e transforma *Half-Life* em um jogo de tiro em primeira pessoa. *Counter-Strike* se tornou mais popular que o próprio jogo de origem: “muitas pessoas que jogam *Counter-Strike* nem sabem da existência de *Half-Life*.” (BOWEN, 2003).

Nesta movimentação de mercado e das estruturas de jogo ao longo da história do videogame, pode-se observar uma distinção clara entre momentos históricos em que existe a opção por parte do público jogador pela imersão proporcionada pelas histórias e puzzles (na época dos *adventures*) e a opção pela imersão proporcionada pela performance mais fluida, por um espetáculo de gráficos “realistas”, e pela possibilidade de interagir com outras pessoas em detrimento da exposição narrativa (após o declínio dos *adventures*). Poderia até se especular que a tecnologia que proporciona gráficos com uma estética mais atraente, uma performance mais fluida e a possibilidade de uma experiência em rede seria o fator responsável por esta opção do público, entretanto, como pode-se observar no caso *Counter-Strike/Half-Life*, citado anteriormente, a tecnologia é exatamente a mesma e portanto esta tensão não pode ser considerada como um dilema baseado na tecnologia mais recente. Este dilema se apresenta entre a performance e a exposição, entre a sedução do espetáculo

sensorial e a narrativa¹⁰. Se em um momento os jogadores optam por videogames em que a dinâmica de jogo proporciona uma exposição narrativa clara, em outro momento a imersão num espetáculo de imagens com poder de sedução se torna o fator motivador da experiência de jogo. Observando isto, os *game designers* começam então a buscar soluções para balancear ambos os fatores, como observa Henry Jenkins:

“A tensão entre performance (ou *gameplay*) e exposição (ou história) é algo longe de ser exclusivo dos jogos. Os prazeres da cultura popular muitas vezes giram em torno de números de performance espetaculares e de um conjunto de peças auto-contidas. Não faz sentido descrever números musicais ou seqüências de piada ou ainda cenas de ação como perturbações do enredo do filme: a razão pela qual vamos ver um filme de *kung-fu* é para ver Jackie Chan mostrar suas habilidades. No entanto, poucos filmes consistem apenas de tais momentos, geralmente se apoiando em uma ampla exposição narrativa para criar uma estrutura na qual as ações localizadas tornam-se significativas. [...] Estes gêneros centrados em performance ou espetáculo muitas vezes apresentam um prazer durante o processo - nas experiências ao longo do caminho - que pode superar qualquer senso de objetivo ou resolução, enquanto a exposição pode ser experimentada como uma interrupção indesejada no prazer da realização. Os *game designers* lutam com este mesmo ato de equilíbrio - tentando determinar quanto de enredo criará uma estrutura persuasiva e de quanta liberdade os jogadores podem desfrutar em um nível local sem descarrilar totalmente a trajetória narrativa maior.” (JENKINS, 2002).

Se esta tensão apontada por Jenkins pode ser considerada como o fator responsável pela maior parte dos movimentos estruturais e de mercado nos jogos eletrônicos apontados até então, ao fim da década de 90, com o advento da disseminação da internet banda larga e do crescente número de computadores pessoais, pode-se considerar que a busca por uma solução para esta tensão aponta um novo caminho para esta trajetória dos videogames, com a popularização¹¹ dos *MMORPGs*.

Os *MMORPGs* podem ser considerados como uma evolução dos MUDs, universos textuais para múltiplos usuários que na década de 80 não tiveram grande divulgação devido às restrições técnicas das estruturas de rede de computadores ao redor do mundo, como apontado anteriormente. Nos *MMOs*, uma interface visual foi adicionada, e a visualização tridimensional¹² de personagens aliada à presença de muitos outros usuários em um mesmo ambiente deram um grande destaque para estes universos simulados, em uma

¹⁰ Vale ressaltar que esta dicotomia não é exclusiva dos videogames, podendo ser observada no cinema e até mesmo no teatro, como aponta João Carlos Massarolo: "a ambigüidade que permeia a história do cinema de ser tanto espetáculo e narrativa, tradição e realismo, remonta à essa herança do teatro popular" (MASSAROLO, 1999, p.57).

¹¹ Embora *Neverwinter Nights* (Stormfront Studios, 1991) seja considerado o primeiro *MMORPG* gráfico, as limitações iniciais do jogo, como um limite de 50 jogadores online ao mesmo tempo em um serviço da AOL que se assemelhava a uma BBS, só foram superadas próximo do final da década, quando a internet foi aberta e se popularizou nos EUA, permitindo quantidades realmente "massivas" de jogadores.

¹² Os gráficos 3D nos *MMORPGs* surgem pela primeira vez em *Meridian59* (Archetype Interactive, 1996).

experiência baseada não apenas na representação gráfica, mas em uma simulação de mundo: os jogadores assumiam profissões virtuais e realizavam diversas tarefas a fim de acumular dinheiro que poderia ser investido em armamentos e itens diversos, enquanto podiam interagir com outras pessoas. Entretanto apenas pela representação gráfica de um mundo simulado em três dimensões, os *MMORPGs* não apontam qualquer solução para o dilema apresentado, uma vez que este tipo de simulação de mundo virtual se baseia exatamente na imersão por espetáculo multi-sensorial. Nestes ambientes “a estimulação sensorial é intensificada e a noção de espaço é dilatada para dar lugar a novas formas de socialização” (MASSAROLO, 2009, pp. 353, 354). Neste tipo de experiência imersiva, o prazer de estar submerso em uma realidade fantástica desperta sensações e emoções que permitem um alargamento da percepção de uma forma sedutora. Assim, a visita a um ambiente simulado se estrutura de forma automática e a exploração do jogador auxilia nesta imersão.

Atualmente as mudanças estruturais dos videogames apontam para a direção dos *MMORPGs*. No início de 2009 a *PC Gaming Alliance* produziu um relatório com estatísticas do mercado no ano de 2008, intitulado “*The PC Gaming Industry in 2008*”, com estatísticas que mostram como o mercado tem se deslocado:

“O PC é a maior plataforma de jogos, com receita mundial anual de aproximadamente 11 bilhões de dólares. Isto é mais do que qualquer console ou sistema portátil da *Sony*, *Microsoft* ou *Nintendo*. Os jogos online sem limites de jogadores (MMOGs) são os produtos principais tanto da receita como de lucros. Vários MMOGs asiáticos estão gerando mais de 100 milhões de dólares de receita anual, mesmo depois de 5 anos no mercado. *World of Warcraft* está gerando mais de 1 bilhão de dólares de receita anual.” (PCGA, 2009. p. 3)

Estes números de mercado apenas refletem o interesse dos jogadores nos *MMORPGs*: o jogo *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) “conta atualmente com mais de 11,5 milhões de assinantes, que pagam uma taxa mensal para jogar” (FINALBOSS, 2009), gerando uma renda de US\$ 1,152 bilhão em 2008, contabilizando sozinho mais de 9% de toda a receita do mercado de jogos de PC no ano de 2008, a plataforma mais lucrativa de todas (GILBERT, 2009). *World of Warcraft* é o *MMORPG* mais jogado da atualidade, com versões em inglês, francês, alemão, coreano, espanhol e chinês. Recentemente, o jogo foi lançado na Rússia e na América Latina Espanhola (GRUENER, 2008). *WoW*, representou a migração da série *Warcraft* para o gênero *MMORPG*, série que começou em 1994 com o jogo “*Warcraft: Orcs & Humans*”, num estilo de estratégia em tempo real, sendo seguido pelo jogo “*Warcraft II: Tides of Darkness*” em 1995 e por “*Warcraft III: Reign of Chaos*” em 2002, até que finalmente em 2004 a série migrou para os *MMORPGs*.

Nos MMOGs, os jogadores criam seus personagens que vivem em um mundo virtual persistente, ou seja, o mundo continua funcionando mesmo que o jogador tenha se desconectado dele. Embora nestes mundos o jogador não possua objetivos obrigatórios, podendo explorar o mundo e realizar diversas atividades conforme sua própria vontade, o jogador é recompensado com pontos de experiência por suas atividades bem sucedidas e isto dá mais valor¹³ para alguns tipos de atividades dentro do jogo. A atividade de acumular pontos de experiência é marcada pela escalada do personagem em níveis, e para um jogador subir de nível em jogos MMO, ele tem de realizar tarefas específicas que recompensem o jogador com pontos de experiência. Tarefas que somam pontos de experiência podem ser o ato de enfrentar inimigos (*Mobs*), explorar o mundo, e principalmente realizar *quests*¹⁴, que de forma introdutória e conseqüentemente superficial, nos MMORPGs são tarefas que o jogador tem de cumprir para receber recompensas, sendo que como parte de cada *quest* existe um conteúdo narrativo que relaciona a ação que o jogador tem de fazer com o universo ficcional do jogo.

Embora as *quests* sejam as principais ferramentas utilizadas pelos jogadores para subir de nível, elas não servem apenas para o acúmulo de pontos, sendo também as ferramentas responsáveis pela maior parte da história neste tipo de jogo, apresentando pequenas cápsulas narrativas que contém desafios, mantendo a atenção do jogador por meio da promessa de uma recompensa pela resolução deste desafio.

A maioria dos MMOs recentes, como o jogo *World of Warcraft*, não se baseiam apenas na visita imersiva, ou na simulação de mundo para a construção de um universo ficcional coerente, mas introduzem elementos de história dentro destes mundos imersivos sociais. Ao unir a imersão multi-sensorial com a narrativa e elementos sociais, os MMOs conseguem unir dois elementos que, conforme a perspectiva histórica apresentada, estavam em desarmonia até agora e além disso, acrescentaram um terceiro. Esta congruência de características se dá por meio de um dispositivo específico: as *quests*.

¹³ A afirmação de que a atividade ganha mais valor se baseia no fato de que “um objetivo não significa que o jogo possa ser concluído. Um objetivo pode ser alcançar a maior pontuação possível. Este é o tipo padrão de objetivo em jogos de arcade, por exemplo” (JUUL, 2007). Assim ao recompensar o jogador com pontos, uma atividade é favorecida em detrimento de outras.

¹⁴ O termo *quest* pode encontrar diversas traduções na língua portuguesa, tais como saga, jornada, aventura, busca, demanda ou missão, porém nenhuma consegue resumir a essência e manter a maleabilidade com que é utilizado na língua original. Por conta disso, e pela popularidade do termo nos jogos eletrônicos, será mantido o termo em inglês.

Por conta da introdução de elementos de história no ambiente de imersão multi-sensorial dos mundos virtuais dos *MMORPGs*, as *quests* apontam uma solução para o dilema apontado, com uma estrutura que proporciona também a participação de vários jogadores simultâneos em um mesmo ambiente. As *quests* não apenas unem a imersão multi-sensorial com as histórias, mas conseguem fazer isso dentro de um equilíbrio entre história e liberdade, dando espaço para ações emergentes e sociais dentro de um ambiente que possui *gameplay* e narrativa.

Assim, as *quests* dos *MMORPGs* se tornam o objeto deste trabalho, em especial a forma como elas contam histórias dentro de ambientes naturalmente imersivos como os mundos virtuais dos *MMOs*, quais características elas apresentam e quais funções desempenham dentro destes *jogos*, uma vez que elas podem apontar a tendência dentro das grandes movimentações estruturais dos videogames como um todo.

A fim de compreender as *quests* enquanto dispositivos capazes de contar histórias dentro dos *MMORPGs*, faz-se necessário observar a forma como o conceito se apresenta nos videogames e como ele é abordado na teoria, uma vez que a análise de diversas perspectivas teóricas revela variados pontos de vista sobre o assunto e assim auxilia na tarefa de compreender a natureza das *quests* e o papel delas nos jogos, assim como auxilia na construção de um ferramental teórico para uma análise empírica.

O termo *quest* se popularizou com o surgimento dos videogames de *CRPG* e *MMORPG*. Esta associação do termo com estes gêneros de videogame se dá não apenas porque “as *quests* dominam o *gameplay* dos *Role-Playing-Games* e muitos dos *Massive-Multiplayer-Online-Games*” (ASHMORE e NITSCHÉ, 2007. p. 504), mas principalmente porque estes jogos comumente fazem uso explícito do termo “*quest*” dentro da experiência de jogo ao invés de utilizar termos como “missão”, ou “objetivo” e, por consequência, nestes jogos o jogador também faz uso do termo, incorporando-o ao vocabulário. Entretanto, as *quests* não são dispositivos que existem somente nos *MMORPGs* e nos *CRPGs*: “as *quests* são largamente aplicadas em inúmeros jogos, de diferentes formas” (ASHMORE e NITSCHÉ, 2007. p. 504). “Enquanto dispositivo, as *quests* transcendem os gêneros, e podem ser compreendidas como uma forma de estruturar o jogo em um ambiente virtual” (ASHMORE e NITSCHÉ, 2007. p. 504). Por conta de ser um dispositivo recorrente em diversos gêneros, “notavelmente, as *quests* variam em sua apresentação e execução” (ASHMORE e NITSCHÉ, 2007. p. 504), e esta variação implica diretamente na definição: “existem diversas formas de definir *quests* nos jogos, assim como as *quests* são diferentes em diferentes tipos de jogos” (WALKER, 2008 p. 170).

Como o mesmo termo é utilizado para designar variadas estruturas presentes em diversos tipos de videogame, observa-se a necessidade de diferenciação destas estruturas, uma vez que este uso de um mesmo termo para estruturas diferentes leva a análises ambíguas. Assim, a fim de compreender as *quests* dos *MMORPGs* em geral e de *World of Warcraft* em específico, se faz necessário abrir o escopo de análise, observando em um primeiro momento o conceito de *quests* nos estudos teóricos dos videogames, para então posteriormente especificar esta análise, diferenciando esta estrutura das outras *quests*. Diversos teóricos do campo dos estudos dos videogames abordaram as *quests*, e suas definições de *quest* diferem umas das outras. A fim de obter uma visão panorâmica das diversas definições conceituais do termo, será realizada uma análise destas obras, pois as *quests* são um fenômeno tão amplo, a tarefa não é reduzir o termo, mas construir um conjunto de ferramentas de trabalho para abordar o tópico.

1.1 Quests e a mecânica de contar histórias.

Um dos primeiros textos a abordar as *quests* dentro dos estudos teóricos dos videogames é “*Semiotic and nonsemiotic MUD performance*” (2001), de Ragnhild Tronstad. Neste artigo, a autora analisa a atuação do jogador dentro dos *MUDs-adventures*, jogos em que múltiplos jogadores participam de um universo ficcional descrito por meio de texto e interagem digitando comandos e conversando com outros jogadores, onde os principais desafios apresentados aos jogadores são *puzzles*: desafios intelectuais que apresentam apenas uma única solução. Tronstad então analisa como a atuação do jogador deste tipo de jogo pode ser diferenciada entre atos performativos ou constativos. Os constativos são ações representacionais: eles retransmitem informação e provavelmente podem ser considerados como verdadeiros ou falsos. Por outro lado, os performativos são não-referenciais, significando que eles não se referem a alguma realidade externa, mas se constituem atos, não descrevem ou informam ou constatarem algo em absoluto, não são verdadeiros ou falsos (TRONSTAD, 2001, p.2). Analisando as *quests* a partir da atuação do jogador dos *MUDs-Adventures*, Tronstad afirma:

“Um conflito entre ato e significado está presente na atividade de solucionar *quests*. Fazer uma *quest* é procurar pelo significado desta. Tendo encontrado este

significado, a *quest* está solucionada. O paradoxo das *quests* é que assim que o significado foi alcançado, a *quest* para de funcionar como uma *quest*. Quando o significado é encontrado, a *quest* é história. Ela não pode ser feita novamente, já que não é a mesma experiência resolver uma *quest-puzzle* pela segunda vez. *Quests* se diferem das histórias não-ergódicas. A experiência de reler uma história não-ergódica¹⁵ não necessariamente é fundamentalmente diferente da primeira vez que se experimenta a leitura dela. As histórias em geral pertencem à ordem da significação, junto com os constativos, e não à ordem da atuação. *Quests*, por outro lado, são basicamente performativas: elas pertencem primeira e principalmente à ordem da atuação. Tão logo elas são solucionadas, elas se tornam em constativos. A razão pela qual as *quests* podem ser facilmente confundidas com histórias é que nós normalmente analisamos as *quests* em retrospectiva, depois que já as solucionamos. Ignorar o aspecto performativo das *quests* desta forma é fundamentalmente julgar mal o ato de realizar uma *quest* enquanto uma prática. Sendo atos antes de serem significado, precisamos focar na forma como as *quests* atuam para entender como elas funcionam.” (TRONSTAD, 2001, p.3)

A primeira parte do texto citado pode ser observada como específica do gênero de jogo analisado pela autora, enquanto que a segunda parte é geral para qualquer *quest* em jogos eletrônicos. “Embora Tronstad não defina *quest* de forma explícita, ela usa o termo como os jogadores de *MUDs* e *adventures* baseados em *puzzles* geralmente fazem: “uma *quest* é uma tarefa que é explicitamente atribuída ao jogador e que envolve algum nível de desafio” (WALKER, 2008 p.170). Quando Tronstad afirma que “fazer uma *quest* é procurar pelo significado desta” (TRONSTAD, 2001, p.3), ela se refere às *quests* que possuem os *puzzles* como desafio principal, pois nestes jogos o jogador se depara com um problema e procura compreender um enigma para solucioná-lo, conforme observa Walker:

“Na retórica, a aporia é uma expressão de dúvida. [...] A epifania é o tropo acompanhante da aporia, encontrado quando a solução é obtida e o *puzzle* solucionado (AARSETH, 1997). Aporia e epifania também podem ser característicos da maioria dos jogos baseados em *puzzles*, como a ficção interativa (MONTFORT, 2003), mas raramente são encontrados em *World of Warcraft*, onde as *quests* são diretas, com direcionamentos puramente geográficos, e onde desafio está em encontrar um objeto ou matar os oponentes, não em resolver *puzzles*”. (WALKER, 2008 p. 169)

Portanto esta busca por um significado que Tronstad aponta é algo característico do gênero analisado, e não é algo existente em todos os tipos de *quest*, como as *quests* de *World of Warcraft*, que possuem outra natureza. O prazer proporcionado pela solução de um problema, portanto, faz parte da experiência de jogar um *adventure*, entretanto isto não é o suficiente para afirmar que este tipo de *quest* só pode ser resolvido uma única vez, pois existem *adventures* em que o jogador pode escolher dentre diversos caminhos – e neste

¹⁵ Aarseth afirma que “na literatura ergódica, um esforço não trivial é requerido do leitor para que ele consiga atravessar um texto” (AARSETH, 1997, p.1) e portanto, uma história não-ergódica é aquela em que o leitor não tem uma relação ativa com o texto, não podendo assim, modificá-lo pela sua utilização.

caso, o jogador poderia jogar novamente o mesmo jogo a fim de conhecer os outros caminhos – e, além disso, o prazer de solucionar *puzzles* não é o único tipo de prazer associado a esta experiência. Diversas outras atividades prazerosas características do meio digital também se associam a este tipo de experiência (como agência e imersão), e existe um prazer no ato de acompanhar a história em si – tanto que muitas pessoas assistem a um mesmo filme mais de uma vez, lêem um mesmo livro diversas vezes, etc., mesmo que essa experiência não seja “necessariamente fundamentalmente diferente da primeira vez que se experimenta” – e, portanto, nada impede o jogador de jogar um *adventure* mais de uma vez e solucionar o mesmo *puzzle* mais de uma vez, uma vez que este *puzzle* pode ser resolvido por outros motivos que não seja pelo prazer da resolução do problema em si.

Entretanto, mesmo que estas primeiras observações sejam características dos jogos *adventure*, a observação de Tronstad em relação aos constativos e aos performativos é algo que se pode observar em qualquer *quest*: uma *quest* pertence à ordem da atuação e quando é completada, ela se torna em uma história e passa para a ordem da significação. Isto explica diversas análises de jogos enquanto histórias: eles são analisados em retrospectiva, depois de completadas as suas *quests*, e a análise é feita sobre a história contada a respeito de uma *quest* já completada, seja enquanto fato histórico ou dentro da mente do autor da história. Histórias podem ser narradas sobre os jogos, o que não tornam estes jogos em histórias. O próprio conceito de história já é algo que remete a uma realidade pretérita, pois como aponta Henry Jenkins, as histórias são sempre construídas em retrospectiva, num processo de análise dos fatos apresentados por meio do enredo:

“Críticos formalistas russos fazem uma distinção muito útil entre enredo (*Syuzhet*), que se refere, nos termos de Kristen Thompson, "ao conjunto estruturado de todos os eventos causais como os vemos e ouvimos apresentados no filme em si", e história (*fabula*), que se refere à construção mental que o espectador faz da cronologia desses eventos. [...] De acordo com este modelo, a compreensão narrativa é um processo ativo em que o público monta e cria hipóteses sobre possíveis desenvolvimentos da narrativa a partir de informações de marcações ou pistas textuais” (JENKINS, 2002)

Enredo, portanto, é a forma e seqüência com que os eventos são representados (como a história é contada), incluindo as ligações causais entre eles, enquanto que a história é a organização cronológica mental que uma platéia faz de eventos representados. Uma história pode então ser contada por meio de diversos enredos, de diversas formas, porém a platéia sempre organiza mentalmente a mesma seqüência de eventos ao final da exposição narrativa. Em outras palavras, a história surge por meio do enredo. Esta diferenciação entre “história” e

“enredo”¹⁶ pode abrir campo para interpretações importantes sobre a forma como os jogos contam histórias, como fazem M. Wibroe, K.K. Nygaard e P.Bøgh Andersen no artigo “*Games and Stories*”.

Em “*Games as Stories*”, Wibroe *et al* (2001) examinaram o jogo *Diablo* (Blizzard North, 1996) para tentar descobrir por que ele “falha” como uma história¹⁷. Os autores estabelecem como padrão narrativo os eventos “contáveis”, segundo Marie-Laure Ryan, que define que para os eventos serem interessantes de serem contados, deve existir conflito, ou seja: “há uma discrepância entre o mundo real e um mundo possível ou interiormente entre mundos possíveis” (WIBROE *et al*, 2001, p. 169), e assim, só alguns tipos de eventos seriam interessantes dentro de um jogo para que ele funcione como uma história: “o requisito mínimo para uma narração é um conflito de intenções” (WIBROE *et al*, 2001, p. 167). Desta perspectiva, os autores identificam dois tipos de *quest* no jogo em questão: “Trocas simples” e “Quebra de contrato”. A primeira ocorre quando a *quest* se resume a levar/buscar um objeto a algum lugar/alguém com alguns desafios durante este percurso, enquanto que o segundo tipo seria quando “após a missão ser completada, tem-se de lutar pela recompensa” (WIBROE *et al*, 2001, p. 169). Assim, os autores afirmam que este segundo tipo de *quest* seria mais interessante por apresentar conflito e, portanto seria algo mais interessante de ser contado. Entretanto, se faz necessário distinguir entre as histórias contadas sobre um jogo – um jogador narrando a sua experiência pessoal para outra pessoa – e as histórias contadas por meio do jogo - a informação narrativa que é transferida ao jogador durante uma partida. Embora uma partida de jogo possa ser narrada, essa narração não faz parte do jogo, mas é um evento distinto que não está necessariamente diretamente relacionado com a história contada pro meio de um jogo. A narrativa por meio do jogo é diferente da narrativa do jogador: “a narrativa (*por meio do jogo*) é vista como uma forma de compreensão dos eventos que o jogador causa, dispara e encontra dentro do espaço em um videogame” (NITSCHKE, 2008, p.7). Portanto, uma narrativa não implica necessariamente a presença de um narrador, pois “narrativa não é um gênero que exclui outros gêneros, mas um tipo de sentido que permeia uma grande variedade de artefatos culturais” (RYAN, 2006, p.197).

¹⁶ Muitos autores não fazem esta diferenciação, assumindo história e enredo como sinônimos, entretanto esta especificação se torna importante no contexto deste trabalho.

¹⁷ Vale ressaltar que a perspectiva de análise empreendida pelos autores visa unicamente a análise do jogo enquanto um sistema para produzir histórias, e que eles “criticam o jogo por falhar em se enquadrar nos princípios da comunicação narrativa” (AARSETH, 2005, p. 501). Entretanto, “uma discussão dos potenciais de narrativa dos jogos não tem de implicar um privilégio do ato de contar histórias sobre todas as outras possíveis coisas que os jogos podem fazer” (JENKINS, 2002). A partir desta ressalva, o texto em questão é analisado por conta da presença de diversos elementos que enriquecem a discussão.

Wibroe *et al* (2001) fazem boas observações a partir da distinção entre os termos “enredo” e “história”: “As *quests* de *Diablo* constituem o seu enredo, uma vez que elas são a forma pela qual a história subjacente é revelada. As próprias *quests* são pequenas narrativas por si.” (WIBROE *et al*, 2001, p.170). Embora os autores não demonstrem como a história é exposta por meio das *quests*, podemos observar que “as *quests* são mecanismos que levam o jogador a realizar tarefas desafiadoras (e experimentar conteúdo), para então recompensá-lo pelo cumprimento da tarefa” (BLACK, 2007, p.4). Pode-se observar que quando uma *quest* determina uma meta para o jogador, este vai desencadear ações a fim de cumprir esta meta, e assim receber uma recompensa, ou seja: uma *quest* estrutura eventos por meio de uma relação de causa e efeito – e assim o enredo se constitui, e a história é contada. Assumindo que “‘*quest*’ significa uma missão ou um desafio” (WIBROE *et al*, 2001, p. 167), os autores apontam a estrutura de *quests* em *Diablo* como um dispositivo narrativo: “A exposição da história é feita por meio de numerosas *quests*” (WIBROE *et al*, 2001, p. 168). “Todos os elementos nesta estrutura têm elementos subseqüentes como meta e elementos precedentes como base” (WIBROE *et al*, 2001, p. 171). Desta forma, a *quest* é a mecânica do ato de contar histórias, é a ferramenta utilizada para o desenvolvimento da história, é o conjunto de regras que determinam a forma como a história é apresentada ao jogador.

Por conta de as *quests* proporcionarem esta “exposição da história” e ao mesmo tempo estarem diretamente ligadas à participação do jogador, elas estão intimamente ligadas à estrutura narrativa dos jogos que as contém, e podem ser consideradas como ferramentas de contar histórias. Entretanto, as *quests* não são unicamente ferramentas narrativas, e também são utilizadas como estrutura de jogo, estruturando o *gameplay* e se relacionando diretamente com as regras do sistema, assumindo uma posição intermediária entre a exposição e a performance, como aponta Jesper Jull: as “*quests* nos jogos podem fornecer um tipo interessante de ponte entre regras de jogo e ficção de jogo, pois os jogos podem conter seqüências predefinidas de eventos que o jogador então tem de realizar ou efetuar” (JUUL, 2005, p.17). Por conta desta posição intermediária, autores diversos abordaram as *quests* conforme as mais variadas perspectivas, inclusive observado-as como ferramentas exclusivas de *gameplay*, como o faz Espen Aarseth, em seu artigo “*Quest Games as Post-Narrative Discourse*” (2004).

A fim de tentar mostrar que jogos não são narrativas, e que “as simulações de entretenimento precisam ser separadas do pensamento narratológico” (AARSETH, 2004, p. 375), Espen Aarseth propõe a substituição do termo “jogos narrativos” por “jogos de *quest*”, afirmando que a substituição dos termos “soluciona o questionamento de se jogos são

narrativas, dando uma terminologia mais útil” (AARSETH, 2004, p. 375). Para Susana Tosca, esta abordagem de Aarseth é “uma tentativa de encontrar uma nova forma de usar a narrativa para discutir os jogos de uma perspectiva mais intrínseca (e assim solucionar a “guerra” entre jogos e narrativas ao longo do caminho)” (TOSCA, 2003). Seguindo Tronstad em sua discussão a respeito dos constativos e performativos, Aarseth afirma que os jogos eletrônicos são comumente confundidos com histórias por conta de uma análise do jogo de forma incorreta¹⁸, observando que se o videogame for analisado após uma seção de jogo, a dimensão performativa é obscurecida em favor da constativa. Como as *quests* são performativas por essência, Aarseth sugere “tomarmos as *quests* e o ato de fazer *quests* como chave para a compreensão dos jogos” (AARSETH, 2004, p.369).

Intentando mostrar que os videogames que são comumente vistos como narrativos não são narrativas, mas jogos de *quests*, Aarseth opta por analisar os jogos *adventures*, “porque esses são os jogos que mais tipicamente são usados como exemplos de ‘jogos narrativos’” (AARSETH, 2004, p. 365), descrevendo-os como “jogos de ambientes virtuais, nos quais o domínio do ambiente ou das regras da simulação não são o objetivo principal do jogo, mas sim elementos secundários às realizações de ações e metas altamente específicas, [...] pois nestes jogos o ambiente foi reduzido a um caminho cênico de obstáculos difíceis, mas conquistáveis. (AARSETH, 2004, pp. 364, 365). Ao fazer sua análise dos jogos *adventure*, Aarseth afirma:

“Nos *adventures* antigos, um enredo dominante é ‘descoberto’ pelo leitor, mas na realidade ele sempre esteve lá. Estes jogos não são sobre escolha, mas sobre redescobrir o caminho aceitável. Tipicamente, e diferentemente de qualquer outro tipo de jogo, eles só podem ser jogados uma vez” (AARSETH, 2004, p. 366).

Entretanto, ao realizar este tipo de afirmação, aparentemente o autor ignora a navegação espacial enquanto fruto da agência do jogador, além das diversas funções que este “caminho cênico” pode possuir além de um mero cenário. “Transitar pelos espaços interativos significa fazer escolhas. [...] Nesse sentido, as tomadas de decisões do jogador exigem um conhecimento prévio do gênero, pois existem trechos sobre os quais o jogador exerce a sua influência e tem a possibilidade de mudar os rumos da história, de acordo com o percurso realizado em sua navegação. Deste modo, os espaços interativos permitem ao jogador fazer suas escolhas ao se envolver com a história, além de criar ambientes propícios para a

¹⁸ Entretanto é válido observar que dos autores que Aarseth afirma que analisam jogos como histórias, como Henry Jenkins e Janet Murray, nenhum deles faz isso de forma explícita, e pelo contrário, analisam os jogos enquanto ferramentas capazes de produzir histórias, não como histórias em si.

navegação” (MASSAROLO, 2009, p. 347). Por conta de os jogos *adventures* permitirem escolha – que pode inclusive mudar o rumo da história em alguns jogos – o jogo em si pode ser re-jogado sem problemas, conforme apontado anteriormente na crítica à análise que Tronstad faz das *quests* enquanto *puzzles* – e que por efeito cascata reincide na análise de Aarseth, baseada em Tronstad.

Independentemente de afirmar que nestes jogos não existe escolha, Aarseth identifica nestes jogos as *quests* como a estrutura dominante. Para compreendermos a noção de *quest* com que Aarseth trabalha, temos de analisar alguns trechos de seu texto, pois o autor só dá uma definição por meio de um exemplo, sem deixar claro qual parte do seu exemplo é uma *quest*: “Se examinarmos uma série de jogos *adventure*, todos eles são parecidos na forma: o *avatar* do jogador deve se mover por um cenário para conseguir completar uma meta enquanto supera uma série de desafios. Este fenômeno é chamado de *quest*.” (AARSETH, 2004, p.368), embora em outros trechos do texto o autor sugira uma noção muito mais aberta do conceito:

“Por tentativa, contudo, parece claro que existem *quests* em muitos tipos de jogos. Metaforicamente, as *quests* podem significar qualquer tipo de orientação a uma meta, como a *quest* para conseguir colocar suas iniciais na lista de *hiscore* no *Pacman*. Contudo, se definirmos que *quests* significam a busca por um resultado específico, ao invés de só vencer um jogo, então há jogos que não se enquadram, como os *multiplayer death match* tipo *Quake*, ou jogos como o *Tetris*” (AARSETH, 2004, p. 369).

“Ao invés de olhar os jogos como histórias, seria mais benéfico olhar para alguns jogos (jogos com metas específicas) como jogos de *quest*. Como pudemos ver, este não é um gênero fácil de definir, mas soluciona o questionamento de se jogos são narrativas, dando uma terminologia mais útil” (AARSETH, 2004, p.375).

Conforme sua própria observação, “por tentativa”, Aarseth sugere que todos os “jogos com metas específicas” sejam analisados como jogos de *quest*. Entretanto, caso tomássemos as sugestões de definição de Aarseth como definições concretas de *quest*, seriam definições tão abertas que não serviriam sequer ao propósito definido pelo autor, pois não permitiriam uma distinção entre qualquer tipo de jogo, como observa Susana Tosca:

“Mas até jogos ‘simples’ sem qualquer conteúdo narrativo/de enredo (como Xadrez, ou Tetris) poderiam ter metas particulares ou objetivos (tomar o rei inimigo, não deixar as peças se acumularem), então todos os jogos seriam jogos de *quest*, exceto por simulações?” (TOSCA, 2003)

Mesmo com uma definição que não permite um propósito de distinguir entre “jogos narrativos” e outros tipos de jogos, Aarseth identifica nos *adventures* esta estrutura de

quests, considerando a existência de “*quests*” nos *adventures* como uma prova de que estes jogos não são narrativos:

“Se examinarmos uma série de jogos *adventure*, todos eles são parecidos na forma: o *avatar* do jogador deve se mover por um cenário para conseguir completar uma meta enquanto supera uma série de desafios. Este fenômeno é chamado de *quest*. O propósito dos jogos de aventura é permitir que o jogador complete *quests*. Isto, não contar histórias, é a estrutura dominante deles.” (AARSETH, 2004, p.368).

Quando Aarseth afirma que o objetivo destes jogos é exatamente completar *quests*, faz-se necessário observar a forma como estas *quests* se apresentam dentro dos *adventures*. Nestes jogos existe um contexto ficcional que justifica as ações de jogo e as *quests* são encadeadas seguindo a lógica da história (seguindo Wibroe *et al*, a “exposição da história” é feita por meio das *quests*), de forma que exista uma progressão dramática. Como observa Marie-Laure Ryan, “longe de ser sempre subordinada ao *gameplay*, algumas vezes a narrativa forma o propósito do próprio ato de jogar” (RYAN, 2006, 199), onde ela dá a coesão necessária para o funcionamento do jogo como um todo:

“A compreensão de elementos de jogo durante a partida é onde os elementos de narrativa começam a funcionar em seu discurso. Sem elementos de narrativa, um videogame 3D correria o risco de desintegrar em fragmentos singulares desconexos de interação momentânea. O modelo de *quest* oferece um modo de unir estas partes por uma estrutura de narrativa conveniente para os espaços de jogo e promete dar suporte a uma compreensão significativa por meio da estruturação espacial”. (NITSCHKE, 2008, pp. 64, 65)

Assim, esta estruturação espacial da narrativa nos jogos pode se relacionar diretamente com a construção do sentido do *gameplay*. Esta construção de sentido narrativo pode ser observada justamente no caso dos *adventures*, citados por Aarseth:

“Nos *adventures*, que normalmente são associados à narrativa tradicional, o *game designer* delimita porções de espaços e estabelece as regras que fazem a história avançar, condicionando os processos de interação a uma seqüência de eventos, determinados por estratégias que definem a ordem em que os acontecimentos devem ser apresentados.” (MASSAROLO, 2009, p. 347)

Com o espaço investido de função dramática, nos *adventures*, os processos de interação são condicionados a uma seqüência ordenada de eventos, delimitados pelo espaço interativo. A forma como estas *quests* se apresentam nos *adventures* proporciona que os eventos sejam ligados por causalidade e sejam apresentados de forma encadeada, nesta relação de causa e efeito (retomando Wibroe *et al*, 2001, p. 171, “os elementos nesta estrutura têm elementos subseqüentes como meta e elementos precedentes como base”), ou seja, existe

um enredo sendo exposto por meio das *quests*, e se desenrolando por meio de seus objetivos. Se abordarmos os objetivos apenas do ponto de vista funcional, podemos diferenciá-los de metas da seguinte forma: “o objetivo é um alvo de longo prazo, e a meta também é um alvo, mas de curto e médio prazo. O somatório das metas resultará no objetivo” (MANDELLI, 2009, p. 9). Como nos jogos de *quest* existe uma história que contextualiza e justifica as ações dos jogadores, normalmente uma *quest* implica na resolução de um conflito dramático. Entretanto, se o objetivo é dissociado da história, como aparentemente Aarseth (2004) usa o conceito, não existe conflito, drama¹⁹, então não existe uma resolução de problema. Um objetivo só tem sentido completo quando analisado tanto funcionalmente – a tarefa que tem de se realizar – como dramaticamente – o contexto ficcional que explica um conflito dramático. Assim, um objetivo corresponderia à motivação de um arco dramático maior, enquanto que uma meta ao arco dramático menor e à realização de tarefas. Em alguns jogos as *quests* estão mais diretamente ligadas às metas: a resolução do conflito dramático se dá de forma direta, por meio de poucas ações, sem metas interligadas. Em outros jogos, uma *quest* pode ser subdividida em outras *quests*, onde um objetivo maior é composto por diversas metas. Nestes casos, normalmente as *quests* são ligadas em cadeias de *quest*, onde a resolução de um conflito dramático menor leva a outro, que na somatória soluciona um conflito dramático maior. Desta forma, as *quests* representam a mecânica do ato de contar histórias, e por conta de a mecânica das *quests* se relacionar diretamente com a mecânica de jogo, elas apontam uma direção para a solução do conflito entre imersão multi-sensorial e narrativa não só pelo ato de contar histórias, mas por funcionar como uma interface entre ambas as mecânicas.

1.2 Quests como interface.

Baseada nos trabalhos anteriores²⁰ de Aarseth (2004), Tronstad (2001) e Wibroe (2001), Susana Tosca escreve o artigo “*The Quest Problem in Computer Games*” (2003), que se baseia em uma experiência de sala de aula, juntamente com as análises de outros teóricos para identificar as *quests* como uma forma eficiente de inserir histórias em um

¹⁹ Segundo Syd Field, “todo drama é conflito”. (FIELD, 2001, p.5).

²⁰ O artigo (AARSETH, 2004) foi escrito em 2002 e é citado em uma versão pré-publicação deste.

sistema governado por regras como os jogos: “as *quests* têm sido um dos caminhos mais fáceis para os *game designers* introduzirem elementos de *storytelling*²¹ em jogos, para que o *gameplay* seja entrelaçado com uma história que tem o jogador como protagonista.” (TOSCA, 2003)

Como o *gameplay* dos jogos é estruturado por meio de regras, as *quests* podem ser observadas como um elemento que faz uso destas regras para inserir elementos narrativos no jogo, solucionando a tensão existente entre narrativa e a performance. Tosca afirma que as *quests* podem ser utilizadas para o fim de contar histórias que possuem o próprio jogador como protagonista, e assim como Wibroe *et al*, a autora considera as *quests* como uma forma de estruturar o enredo do jogo, unindo aos argumentos de Wibroe *et al* (2001) alguns argumentos de Tronstad (2001), observando uma forma dinâmica de contar histórias:

“Naturalmente a definição de enredo não é livre de ambigüidades, mas se tipicamente definirmos o enredo como uma narrativa de eventos, podemos examinar *quests* como um modo de estruturar estes eventos. Isto não significa que um enredo é composto de várias *quests* ou vice-versa, os dois termos não se contêm, mas antes se referem a coisas diferentes: a ação e a narração, seguindo Tronstad. Aqui sou interessada na ação (já que a narração está fora do jogo), tanto como ela é planejada pelo designer, como experimentada pelo jogador.” (TOSCA, 2003)

Ao apontar as *quests* enquanto ação e ainda assim assumir que elas podem ser utilizadas para o fim de contar histórias, Tosca aponta o caminho pelo qual as histórias são contadas dentro dos jogos eletrônicos: por meio da pré-disposição de elementos atuados. Entretanto, ao assumir que os jogos podem ser narrativos, Tosca não coloca a narração acima do *gameplay* ou faz qualquer prescrição a respeito da necessidade de os jogos incorporarem histórias para se tornarem melhores, mas coloca o balanço correto de elementos do mundo, das regras de jogo e do contexto ficcional dentro das *quests* como algo importante para a experiência do jogador: “se forem bem construídas, elas podem contribuir para criar um engajamento emocional como parte da experiência do jogador, uma vez que elas atuam como uma cola onde mundo, regras e temas são unidos de uma forma significativa” (TOSCA, 2003). Além disso, Tosca coloca a fruição da história como algo que pode acontecer ou não, por parte do jogador: “O formato de missão ou *quest* permite uma contextualização das ações do jogo em uma história mais ou menos significativa, que o jogador pode ou não sentir como

²¹ *Storytelling*: ato de contar histórias, não traduzido como “narração de histórias” por a autora fazer uma distinção entre *storytelling* e narração, afirmando que narração pode ser confundida com o ato de narrar qualquer evento após ele ter acontecido. “Usarei em vez disso *storytelling*, uma vez que ele não necessariamente implica em uma narrativa no sentido estático, mas também pode significar a pré-disposição de elementos” (TOSCA, 2003).

vital à sua experiência enquanto está jogando o jogo” (TOSCA, 2003). Em alguns tipos de jogos, como a grande maioria dos *adventures*, acompanhar os elementos de história do jogo é de grande importância para a solução das *quests*, uma vez que o jogador tem de observar um problema presente na história e buscar uma solução para este problema. Muitas vezes a solução do *puzzle* só pode ser abstraída a partir de alguma informação contida na própria história – ou seja, esta história está entrelaçada com o *gameplay*. Cada jogo vai “amarrar” as regras de simulação que definem o funcionamento e características do jogo com a história em um nível, e as *quests* são os dispositivos que fazem este papel de forma significativa para o contexto do universo ficcional. Entretanto, mesmo a história estando entrelaçada com o *gameplay*, é da escolha do jogador optar por participar deste universo ficcional, uma vez que ele pode se ater somente à mecânica do jogo e tentar solucionar os *puzzles* por tentativa e erro (mesmo que esta não seja a opção planejada pelo *game designer*). Ao fazer isso, o jogador normalmente segue a lógica empregada em alguns jogos: a estrutura da história é utilizada apenas como contextualização das ações de jogo, de forma menos significativa, e assim podendo ser ignorada, como ocorre em diversos jogos:

“As histórias nos jogos são tipicamente construídas como ‘molduras ficcionais’ ao redor do jogo em si - metáforas externas que servem para ‘explicar’ a estrutura específica das tarefas e obstáculos que o jogador encontra. Como uma consequência, a maioria dos jogos pode ser aproveitada - e bem jogada - sem prestar muita (ou qualquer) atenção na história acompanhante, especialmente se o jogador é familiarizado com o gênero” (LUDES, 2008, p. 78).

Este tipo de contextualização das ações de jogo de forma menos significativa pode ser uma opção feita no projeto de jogo. Como as *quests* fazem esta interface entre jogo e narrativa, o *game designer* pode optar por incluir *quests* que tornem esta contextualização em algo menos significativo para o jogador. Muitos jogos são estruturados de forma que o jogador possa optar entre ter a história como um elemento significativo da experiência ou não, e caso o jogador opte por não acompanhar a exposição narrativa (pulando os cinemáticos e diálogos, por exemplo), o jogo apresenta uma lista de tarefas necessárias para que uma missão seja cumprida, não tornando a compreensão da história obrigatória para a solução de um problema (como ocorre em *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2005), por exemplo, onde existe uma lista detalhada de cada ação descontextualizada das informações de história, focando em tarefas ao invés de histórias). Entretanto, independente de o *gameplay* narrativamente descontextualizado ser uma opção em muitos jogos, além de o conteúdo de história poder ser uma obrigação para a solução de enigmas de jogo, esta explicação narrativa pode atuar também como “um ‘gancho afetivo’ que atrai os jogadores para o jogo” (RYAN,

2006, p. 196), mesmo que o projeto narrativo não seja o foco da atenção do jogador. Assim, a contextualização da *quest* por meio de uma história seria uma interface amigável entre o jogador e tarefas de jogo. Isto ocorre em muitos jogos, incluindo *World of Warcraft*, onde, segundo Scott Rettberg, “a maioria das narrativas das *quests* são uma simples estratégia para fazer as tarefas parecerem melhores do que realmente são²², e poderiam simplesmente ser redefinidas como ‘vá e mate vinte crocodilos’” (RETTBERG, 2008, p.34), motivo pelo qual muitos jogadores teriam o costume de “pular *cut-scenes* e os diálogos das *quests*” (THON, 2009, p. 4) neste jogo: quando o jogador já se acostumou com o estilo de jogo, em alguns casos, a história deixa de ser significativa.

Em alguns jogos de ação, isto se faz mais patente, como nos *First Person Shooters* como o *Quake*, onde, segundo Marie-Laure Ryan, “tendo cumprido o seu papel como uma isca, a história desaparece da mente do jogador, deslocada pelo ímpeto de adrenalina da competição” (RYAN, 2006, 197). Se observado apenas desta perspectiva, as histórias das *quests* deveriam ser analisadas apenas enquanto “ganchos emocionais”, iscas que chamariam o jogador para dentro do jogo e que depois seriam esquecidas, mas como o projeto de cada jogo determina o grau de entrelaçamento entre história e *gameplay*, a história apresentada pode ser mais ou menos significativa e, portanto pode ser fruída com uma importância maior do que a apontada por Ryan (2006) ou Rettberg (2008). Assim, em jogos como *Quake*, que não possuem uma estrutura de *quests*, a história é dissociada do *gameplay* quando o jogador imerge na ação do jogo, e a tensão existente entre imersão multi-sensorial e narrativa se torna patente; entretanto, esta mesma tensão se dissolve nos jogos com *quests*, quando elas funcionam como interface entre a mecânica de jogo e a história, atuando na mecânica de contar histórias e ao mesmo tempo levando o jogador a interagir diretamente na mecânica de jogo.

Como as *quests* levam o jogador a participar do jogo, alguns autores como Aarseth (2005) vêem elas como uma forma de controle do *game designer* sobre o jogador, “forçando-o a realizar certas ações que, caso contrário, poderiam não ter sido escolhidas, assim reduzindo o espaço de possibilidade oferecido pelas regras de jogo e pelo ambiente” (AARSETH, 2005. p.9). Entretanto, estas instruções de ação que compõe as *quests* para os jogadores não são impostas sobre os jogadores e, portanto não restringem as possibilidades proporcionadas pelo mundo de jogo, mas adicionam possibilidades ao universo juntamente com a adição de elementos narrativos. Caso o jogador deseje dar uma coerência narrativa à

²² Uma tradução livre de “The majority of quest narratives are simply window-dressing around tasks that could be simply restated as ‘go and kill twenty crocodiles’” (RETTBERG, 2008, p.34).

sua experiência, então este deve seguir o caminho estabelecido pela *quest* até o fim, o que não se constitui uma restrição como Aarseth coloca, uma vez que se trata de uma opção: “ordem (escolha a ordem em que vai realizar os desafios) e seleção (nem todos os desafios precisam ser realizados) são dois conceitos que se referem às *quests*” (TOSCA, 2003). Por existir esta opção da ordem em que os eventos ocorrem, a narrativa por meio de *quests* nos *MMORPGs* se diferencia muito da narração tradicional, que restringia a participação dos jogadores.

1.3 Quests e a reconfiguração da narrativa nos videogames

Observando a narração de forma mais tradicional, em toda narrativa existe um narrador, que controla a experiência: escolhe a ordem dos eventos, quando eles ocorrem, etc. Ao fazer uma analogia da figura do narrador clássico com o narrador dentro dos jogos eletrônicos²³, no caso dos jogos como os *adventures*, o narrador seria composto tanto de ferramentas de exposição narrativa do jogo como da figura do *game designer*, que restringe as ações do mundo de jogo principalmente por meio da restrição do uso do espaço:

“Na narrativa tradicional, o narrador é aquele que instaura a narração e a desenvolve, moldando ações, situações e personagens, interferindo e paralisando o tempo narrativo da história. Deste modo, o narrador organiza os espaços narrativos destinados à interação e desenvolve estratégias para controlar as informações desses espaços, buscando o equilíbrio entre a lógica narrativa e a interatividade” (MASSAROLO, 2009, p. 342)

Entretanto, muitos jogos de *quest* apontam para um caminho contrário, como é o caso de alguns *MMORPGs* como *World of Warcraft*. Ao permitir algumas destas escolhas por parte do jogador, o uso de *quests* nestes jogos reestrutura a forma de contar histórias, uma vez que o próprio jogador se funde com a figura do narrador (que escolhia quais eventos ocorriam e em qual ordem). Nesta perspectiva, o narrador não é um único agente dentro de um sistema narrativo, mas agentes ou dispositivos podem ocupar e compartilhar a função do narrador dentro de uma narração. Assim como o narrador das narrativas televisivas “é a

²³ MASSAROLO (1999, p. 129) traça um paralelo entre o papel do jogador e o do montador de um filme, atribuindo a ambos a "formação dos encadeamentos lógicos da ação", e afirmando que ao realizar a montagem dos fragmentos narrativos e discursivos, "o jogador produz uma série de interseções entre sequências narrativas preestabelecidas" e assim "exerce o duplo papel de jogador/personagem e diretor do filme em tempo real".

composição de uma grande e complexa variedade de dispositivos de comunicação” (ALLRATH et al, 2005, p.2), nos videogames cada agente ou dispositivo recebe alguns dos papéis do narrador tradicional. Desta forma, o jogador de um *MMORPG* ganha um grau extra de liberdade dentro dos jogos em relação aos *adventures* tradicionais, o que não significa dizer que o jogador é livre para instaurar a narração da forma que desejar.

Com a reestruturação da narrativa, o jogador não assume sozinho o papel do narrador dentro de jogos com *quests*, mas compartilha este papel com outras entidades e mecanismos de exposição narrativa. Isto se faz patente quando observamos a organização das *quests* em *World of Warcraft*, onde o jogador pode escolher dentre algumas *quests* disponíveis, porém estas *quests* são limitadas por regras associadas ao nível do *avatar* do jogador, ou seja: o jogador só pode escolher as *quests* que são do seu nível, e *quests* de nível mais alto estão indisponíveis. Desta forma, o jogo organiza as *quests* em camadas, que vão sendo acessadas conforme o jogador sobe de nível ao realizar outras *quests*. Assim o *game designer* dá certa organização à ordem em que os eventos devem ocorrer, não de forma obrigatória, pré-estruturada e linear como nos *adventures*, mas de uma forma que o jogador sinta que tem poder de escolha, mesmo que esta escolha seja limitada. Atuando desta forma, na *quest* existe um processo mais autoral²⁴, onde cada jogador conta sua própria história, pois tem a possibilidade de escolha dos fragmentos narrativos. Por mais linear que sejam os fragmentos de história, por mais pré-determinados que eles sejam, e por mais restritos que eles sejam ao nível do jogador, eles proporcionam uma ilusão de que o jogador tem poder e liberdade neste mundo.

A escolha que o jogador faz – quais *quests* assumir e em qual ordem – é algo que deve ser considerado com atenção, pois reestrutura a forma de contar história nos jogos *MMORPG*: uma história é feita de eventos, fragmentos com potencial narrativo, que normalmente são interligados pelo autor da história a fim de construir uma ordem que proporcione causalidade. Se o jogador é quem escolhe quais eventos vão ocorrer e a ordem em que eles vão ocorrer, os fragmentos narrativos não são mais interligados apenas pelo criador da história, mas também pelo público. Nesta nova relação, o que mantém os fragmentos de história coesos é a relação de causalidade proporcionada pelos objetivos das *quests*, que dão motivação para o jogador.

Ao dissolver a tensão entre imersão e narrativa por meio de uma interface narrativa para o *gameplay*, as *quests* dão mais liberdade ao jogador, e contam histórias de uma

²⁴ O uso do termo se faz a partir da observação apontada por Janet Murray: “é preciso distinguir a autoria derivativa da autoria original do próprio sistema”. (MURRAY, 2003. p. 150)

forma muito mais aberta e participativa. Entretanto, as histórias que são contadas por meio das *quests* não se limitam à narrativa interna à *quest*, construindo sentido apenas dentro dos fragmentos de história, mas também entre *quests*, interligando os fragmentos de história e construindo sentido narrativo em meio a esta rede de fragmentos.

1.4 A narrativa além das quests

Se uma história é feita de eventos e o *designer* permite ao jogador interagir com estes fragmentos narrativos, haveria um grande risco de o jogador não se ver dentro desta grande história, mas sim como participante de um aglomerado de ações desconexas. Se a forma como é contada a história está se abrindo, dando parte do poder para o jogador, como estas ações se relacionam entre si de forma que elas possuam coerência? Jill Walker (2006) apontou o caminho para a resposta desta pergunta em seu artigo “*A network of quests in World of Warcraft*”, observando que a complexidade narrativa em *World of Warcraft* não está na unidade de uma *quest*, mas em algo externo à *quest*, num coletivo. Por meio de um relato pessoal de uma experiência de jogo, a autora tenta compreender como *quests* com textos tão “pobres” conseguem envolver e prender a atenção dos jogadores:

Evidentemente, nós podemos desejar jogos em que as *quests* individuais fossem melhor escritas, mas a verdadeira importância das *quests* em *World of Warcraft* não está no nível de cada *quest*. Existem pelo menos duas razões por que precisamos de *quests*. Em primeiro lugar, elas funcionam como tutoriais guiando o jogador para que ele aprenda a jogar o jogo e expandindo o jogo conforme o jogador avança. Em segundo lugar, elas renovam o mundo, tornando-o interessante. Elas fazem isso não tanto por meio de cada *quest* individual, mas principalmente através da vasta paisagem densamente repleta de histórias que pude conhecer conforme realizava as tarefas de *quest* após *quest*. (WALKER, 2006)

Além de observar as *quests* como uma ferramenta que guia o jogador pelo aprendizado dentro de uma experiência num mundo ficcional (um tutorial), Walker aponta uma primeira direção para a compreensão da forma como as *quests* constroem sentido narrativo: “Elas fazem isso não tanto por meio de cada *quest* individual, mas [...] conforme realizava as tarefas de *quest* após *quest*”. Desta forma, a autora identifica o jogo como uma rede de fragmentos, onde a maioria deles não é necessária para experimentar o jogo por

completo, mas mesmo assim estes fragmentos se acumulam em uma rica experiência em um mundo repleto de histórias. A forma como as *quests* são estruturadas, entretanto, não remetem às estruturas lineares tradicionais, e mesmo assim elas constroem um sentido narrativo bastante claro e coeso. Observando isso, Walker faz outra importante indicação: “Talvez esta forma não-linear de narratologia pode nos ajudar a compreender as maneiras pelas quais as *quests* trabalham *juntas* para moldar a nossa experiência em *World of Warcraft*” (WALKER, 2006). Qual seria esta forma de narratologia onde uma estrutura de fragmentos constrói o sentido narrativo? Embora a autora não responda a esta pergunta, a indicação de que a construção do sentido se encontra no coletivo de *quests* nos remete à estrutura seriada, onde, assim como nas séries televisivas, existem episódios fechados em si mesmos e também arcos narrativos que ultrapassam a estrutura de cada episódio, onde a experiência global forma uma estrutura semelhante a uma malha de fragmentos narrativos, histórias interligadas que duram alguns episódios, mas que ocorrem paralelamente. Na estrutura seriada um tema permeia os diversos episódios e histórias se desenvolvem com um início, meio e fim próprios, não necessariamente possuindo um fim para a história como um todo.

Em 2008, Walker escreve o artigo “*Quests in World of Warcraft: Deferral and Repetition*”, seguindo a direção apontada por seu trabalho anterior, onde se analisa as *quests* de uma perspectiva mais abrangente, não de forma isolada, mas fazendo uma análise de como padrões emergem das estruturas sintáticas das *quests*. A autora propõe que “estudar a estrutura e padrões dominantes das *quests* em um jogo nos dá acesso a alguns padrões básicos do jogo em si” (WALKER, 2008 p. 168). Desta forma, como “existem diversas formas de definir *quests*, assim como existem *quests* em diferentes tipos de jogos (WALKER, 2008 p. 170), o estudo de *quests* dentro do contexto de um jogo específico pode revelar padrões existentes neste jogo. Afirmando que “*quests* nos jogos são tarefas que o jogador é convidado a realizar, e são uma das formas como o *gameplay* é estruturado em *World of Warcraft*” (WALKER, 2008 p. 167), Walker propõe uma análise da estrutura das *quests* em *World of Warcraft* por meio de duas “figuras retóricas”²⁵: adiamento e repetição.

²⁵ “Uma figura retórica ou esquema é ‘um desvio do uso padrão’ que ‘não é em primeiro momento no sentido das palavras, mas na ordem sintática ou no padrão das palavras’. [...] O tropo é o complemento à figura retórica e seus padrões sintáticos: um uso não literal da linguagem que joga com a semântica ao invés da sintaxe. O tropo lida com significado, não com a ordem das palavras. [...] Uma repetição joga com a sintaxe, e portanto é uma figura, não um tropo” (WALKER, 2008 p. 168). A autora faz uso do termo em função de sua análise das relações discursivas entre as *quests*, entretanto, como o foco desta pesquisa é a narrativa, os mesmos conceitos serão abordados como “noções”.

O adiamento é uma noção que pode ser identificada na estrutura intrínseca das *quests* e na forma como elas seduzem²⁶ o jogador: “Uma *quest* é uma promessa – te darei isso, mas somente se você fizer aquilo” (WALKER, 2008, p.176). Ao fazer isso, a *quest* atua diretamente no processo cognitivo do jogador e influencia na forma como ele constrói o sentido das ações de jogo:

“Na sua dissecação do desejo de narrativa, Peter Brooks escreve sobre a '*antecipação da retrospectão* como o nosso instrumento principal para fazer sentido da narrativa'. Lemos com uma certeza que haverá um fim, e que quando o alcançamos, seremos capazes de olhar para trás e ver o todo. As *quests* dizem-nos o fim imediatamente, e fornecem uma estrutura extremamente clara para antecipar a retrospectão” (WALKER, 2008, p.176).

Normalmente participamos de uma experiência “com a certeza de que haverá um fim” e de que ao fim da experiência haverá uma recompensa. Entretanto, jogos como *World of Warcraft* não funcionam como as experiências convencionais de entretenimento: “este jogo não tem fim; é um adiamento do fim que nunca termina” (WALKER, 2008 p. 176). Trata-se de uma eterna resistência à conclusão, onde pequenas recompensas são oferecidas ao jogador ao concluir cada *quest* isolada como um consolo pelo constante adiamento da conclusão da experiência como um todo. O jogador sente que existe um todo maior que nunca termina, e que as pequenas recompensas estão presentes para dar uma noção de progressão:

"Embora tais tarefas [das *quests*] forneçam experiência e '*loot*' (itens que têm valor de mercado no jogo), que são importantes como *feedback* positivo para a geração de uma sensação prazerosa de progresso através do jogo, elas são todavia bem estreitamente ligadas à situação geral do mundo, e em certos casos a alguns arcos de história principais. Assumir *quests* traz aos jogadores a sensação de que eles estão desempenhando um papel na história do mundo de jogo"(KRZYWINSKA, 2008, P. 127).

Este adiamento permeia toda a experiência de jogo, onde “recompensas são prometidas, mas só podem ser recebidas após uma espera. [...] De forma pragmática, uma *quest* é um meio para um fim” (WALKER, 2008, p.177), ou seja, o jogador utiliza as *quests* de forma instrumental, almejando um fim, como uma recompensa que o auxiliará a concluir o jogo, mas o fim do jogo nunca chega de forma concludente e o jogador tem de superar a frustração de cada adiamento do fim maior por meio de um fim menor e uma recompensa por cada *quest*. Nestes jogos sempre existe algo mais para se fazer. A percepção do mundo como algo maior do que cada *quest* se faz patente quando a narrativa do jogo extrapola o contexto

²⁶ Tronstad aborda as *quests* como sedução nos *MUDs-Adventures*, usando a teoria da sedução de Baudrillard em sua tese de doutorado “*Interpretation, performance, play, & seduction: textual adventures in Tubmud*” (2004).

de uma única *quest*. Walker (2008) mostra como elementos da *quest Onyxia* são antecipados durante as outras *quests* que fazem parte de uma cadeia que leva a ela no fim. Em *World of Warcraft*, *Onyxia* é um dragão que só pode ser enfrentado um grupo por jogadores de nível 60. Entretanto, “amostras da linha narrativa de *Onyxia* estão disponíveis para jogadores de nível baixo também, como um presságio de futuras possibilidades” (WALKER, 2008 p. 178). Como exemplo de como isto ocorre, Walker cita que enquanto o jogador está por volta do nível 40, ele assume uma *quest* em que ele tem de matar um pequeno dragão, e ao completar esta *quest*, o morador que requisitou a ação identifica o dragão como sendo da ninhada de *Onyxia*. Após esta experiência, numa segunda *quest* o jogador ouve notícias de que outro dragão da ninhada de *Onyxia* invadiu um vilarejo, e ainda em outra *quest* o jogador tem de localizar ovos da ninhada do dragão específico.

“O principal propósito a que serve esta *quest* é para introduzir para o jogador a idéia de *Onyxia*, e mostrar para o jogador a toca de *Onyxia*, implicitamente prometendo que mais está por vir. Esta cadeia de *quests* é um exemplo excelente de como uma *quest* leva o jogador a uma situação que significa mais do que a narrativa embutida na *quest*”. [...] É a situação que se armou que é memorável, muito mais do que a narrativa contada pelos personagens que dão as *quests*. *Quests* como essas são estruturadas tanto como promessas de que há algo mais por vir tanto como adiamento de tais objetivos. *Onyxia* está aqui, essas *quests* dizem, olhe, logo ali, mas você não pode tocá-la – ainda” (WALKER, 2008, p. 179, grifo nosso)

Esta estrutura de expectativa e mistério em relação à figura de *Onyxia* não se constrói apenas por meio da noção de adiamento. Além do adiamento, Walker também observa a noção da repetição, que “é o complemento do adiamento. Antes de lutar com o dragão, o jogador vai ouvir sobre *Onyxia* várias e várias vezes, em conversas, vendo a sua cabeça, e em muitas *quests*” (WALKER, 2008, p. 179, 180). Esta repetição auxilia na construção de um suspense que permeia as diversas *quests* de uma cadeia, onde um elemento é indicado, mas é adiado por repetidas vezes, num crescente dramático que culmina no clímax da morte do dragão por um *Raid Group* composto por diversos jogadores – heróis que mudaram a história²⁷ do mundo do jogo em um ato memorável que foi antecipado em outras *quests* há muito tempo. Esta antecipação de elementos narrativos funciona de uma forma que se estrutura uma promessa de que algo mais está por vir, de que existe algo muito maior do que o que o jogador está presenciando em cada *quest* isolada. Mesmo que o jogador tenha uma visão funcionalista das *quests*, elas criam uma expectativa e um suspense que extrapola os limites da narrativa interna à *quest*. “As *quests* criam suspense em relação ao tema

²⁷ Embora as ações dos jogadores não modifiquem o mundo em si, o reconhecimento por grandes tarefas é algo histórico para um grupo ou para os jogadores de um servidor.

principal da missão, sendo que o objetivo implícito é adquirir status para alcançar um novo nível” (MASSAROLO, 2009, pp. 355).

Por conta do caráter público das ações de jogo em *World of Warcraft*, esta antecipação de elementos de uma *quest* não ocorre apenas em um contexto específico de uma *quest*, mas também por meio do compartilhamento do espaço entre jogadores: existem situações de jogo em que os jogadores podem observar atos públicos de reverência aos personagens que completaram *quests* específicas – como no caso de uma *quest* em que ao capturar o líder de um bando de ladrões o líder do vilarejo saúda o jogador em voz alta, de forma que todos os jogadores da região ouçam o grito – ou observar resultados das *quests* que os outros jogadores concluíram – como a cabeça do dragão *Onyxia* que é exposta em um vilarejo e todos os jogadores podem observá-la. Walker afirma que estas repetições possuem uma qualidade ritual, pois assim como casamentos, aniversários e outros eventos são rituais que se repetem com diversas pessoas que conhecemos, eles nos preparam para algo semelhante em nossas próprias vidas, e quando estes rituais ocorrem conosco, eles ganham significados íntimos e pessoais, funcionando como um rito de passagem. Em alguns casos estes ritos de passagem são marcados não apenas na memória do jogador, mas também em sua aparência: como alguns objetos recebidos como recompensas das *quests* não podem ser vendidos ou doados, “muitas *quests* dão aos jogadores sinais visíveis de que eles passaram por aquele rito específico de passagem” (WALKER, 2008 p. 181). “Assim como muitos de nossos rituais tradicionais têm significantes visuais temporários ou permanentes, como o uso de uma aliança de casamento depois do ritual do matrimônio, as recompensas das *quests* usadas por um personagem dizem a outros jogadores algo da história do personagem, sua experiência, e posição” (WALKER, 2008, pp. 181, 182). Desta forma, apenas pela túnica que um personagem veste, o jogador pode inferir algo de sua história, de seu passado, e também evocar suas memórias da sua própria experiência com este rito de passagem específico.

Portanto, por meio das noções de “adiamento” e “repetição”, Walker introduz conceitos que servem de base para as análises teóricas das *quests* não apenas no contexto interno da *quest*, mas na forma como elas atuam juntas para a construção de sentido, mesmo que esta estrutura maior das *quests* em *World of Warcraft* não seja exibida de forma explícita: “Em *World of Warcraft*, o jogador não recebe uma *quest* única, grande, que se estende por toda a experiência” (WALKER, 2008, p. 170). Entretanto isso não significa afirmar que neste jogo não existe uma organização maior que dê coerência dramática às ações do jogador. Embora a leitura de Walker foque “menos nas funções narrativas e mais nas figuras retóricas” (WALKER, 2008, p. 170), estes conceitos são extremamente importantes para a compreensão

da forma como as *quests* contam histórias que vão além do contexto de cada *quest* isolada, onde existem informações que se relacionam de uma forma maior, num contexto aberto onde a *quest* não funciona apenas como uma estrutura autônoma, mas como uma parte num todo de uma história que constrói sentido a partir de uma rede de fragmentos.

Se observarmos o tipo de efeito que as noções de adiamento e repetição causam dentro do jogo no plano narrativo, ao invés de focar nas relações discursivas e procurar compreender a linguagem e gramática das *quests*, podemos verificar que os *MMORPGs* como *World of Warcraft* podem proporcionar uma experiência rica e densamente povoada por histórias, onde não apenas pequenos fragmentos narrativos são apresentados aos jogadores, mas onde mundos ficcionais completos são estabelecidos. Ao estabelecer mundos, os *MMORPGs* se destacam na história dos videogames, proporcionando uma experiência rica e detalhada, que vai além do dilema entre imersão multi-sensorial e narrativa.

1.5 Quest: entre mundos.

Se os videogames apresentam tendências estruturais ditadas pelo mercado, os *MMORPGs* se estabelecem como a tendência do momento, onde uma estrutura específica consegue unir duas tendências que anteriormente eram distantes, e em alguns momentos, diametralmente opostas: a imersão multi-sensorial e a narrativa. As *quests* são a ferramenta pela qual a narrativa é inserida dentro dos *MMOs*, estas assumem importância nos estudos dos jogos eletrônicos, uma vez que elas fazem a ligação entre as regras e o conteúdo ficcional: as *quests* dos *MMORPGs* contam histórias enquanto funcionam como interface dramática para o *gameplay*. Nos *MMOs*, a construção do sentido narrativo não se dá apenas por meio de uma *quest* única, mas também por meio de diversos fragmentos de história – existe uma estrutura maior que se forma na relação entre diversas *quests*. Então se faz necessário analisar que tipo de estrutura é esta, e como as *quests* contam histórias complexas por meio desta relação entre fragmentos. Entretanto, a fim de verificar em detalhes como estas histórias são contadas, é preciso diferenciar entre diversos tipos de *quests*, diferenciá-las enquanto estruturas narrativas, para então aprofundar o estudo nas *quests* específicas dos *MMORPGs*.

Este tipo de análise ganha relevância, pois as *quests* dos *MMORPGs* se encontram entre dois mundos: elas fazem a interface narrativa para o *gameplay*, são portais

entre duas dimensões, entre planos distintos e até então incomunicáveis. Desta forma, os jogos contemporâneos se equilibram, dando espaço para jogador interagir, navegar, socializar e acompanhar uma narrativa diferenciada, que se estabelece por meio de fragmentos narrativos.

2 QUESTS E AS DIFERENTES ESTRUTURAS NARRATIVAS²⁸

As *quests* são ferramentas utilizadas para criar uma interface ficcional para o *gameplay*, e por meio de *quests* isoladas ou de agrupamentos delas, os *game designers* podem contar histórias dentro dos videogames. Embora as *quests* em geral possuam algumas características comuns, nem todas apresentam as mesmas estruturas, principalmente no que diz respeito à narrativa, o que se reflete no campo de discussão teórica: “existem diversas formas de definir *quests*, assim como existem *quests* em diferentes tipos de jogos (WALKER, 2008 p. 170). Como este é um conceito tão amplo, se faz necessário apresentar as características comuns a diversos tipos de *quests* e diferenciar estes tipos de *quests* para que a partir do recorte deste trabalho, que foca na narrativa por *quests* no jogo *World of Warcraft*, possa se observar as especificidades destas *quests*.

2.1 Elementos estruturais das *quests*

Como as *quests* são ferramentas que podem ser utilizadas para estabelecer relações dramáticas dentro dos jogos, precisamos observar os elementos que as compõem, assim como os elementos que compõe uma história, para compreender como as *quests* constroem sentido narrativo utilizando estes elementos.

“Existem diversos elementos que estão presentes tanto em histórias como em jogos, mesmo que eles funcionem de forma diferente em cada um desses meios. Para uma história ocorrer, normalmente precisamos de um ou vários **personagens** envolvidos em um enredo onde algumas coisas têm conseqüências e levam a outras coisas, isto é, também existe **causalidade**. Esta é uma definição quase jornalística e bastante estrutural de uma história

²⁸ Estruturas Narrativas: “Uma história é um todo, e as partes que a compõem — a ação, personagens, cenas, seqüências, Atos I, II, III, incidentes, episódios, eventos, música, locações, etc. — são o que a formam. Ela é um todo. Estrutura é o que sustenta a história no lugar. É o relacionamento entre essas partes que unifica o roteiro, o todo” (FIELD, 2001, p. 2).

(o que, quem, como, por que), mesmo que eu não esteja mencionando o quando ou o onde, que são uma parte do que podemos chamar do **mundo da história**, outro componente muito importante na equação de *storytelling*.” (TOSCA, 2003, *grifo nosso*).

A fim de analisar as *quests* enquanto estruturas de contar histórias, os elementos apontados por Tosca (personagens, causalidade e mundo) serão observados em função da relação destes elementos dentro das *quests*, e como eles se relacionam com os quatro “componentes teóricos das *quests*” que são apontados por Jeff Howard: **espaços; objetos; agentes e desafios** (HOWARD, 2008, p. xv), com a ressalva de que como os desafios podem ser compostos tanto por objetos, elementos espaciais ou por agentes, eles serão analisados em função destes.

2.1.1 Personagens

Os personagens são elementos básicos de uma história e quando tratamos de personagens nos jogos, fazemos distinção entre dois tipos: personagens controlados por jogadores ou personagens não controlados por jogadores. O personagem mais importante dentro de uma *quest* é o controlado pelo jogador, o *avatar*, que participa da experiência que o jogador tem dentro do jogo. Além do personagem do jogador, existem nos jogos *multi-player* outras pessoas controlando os seus próprios personagens, ou seja, personagens de outros jogadores. Alguns jogos podem conter *quests* em que é necessário reunir um grupo de jogadores para que um desafio seja superado, demandando interação e socialização com outros jogadores, o que pode envolver conversas, troca de itens e estabelecimento de alianças, dentre outras atividades. Existe ainda outro grupo de personagens, os que não são controlados por um computador: os *NPCs* (*Non-Player Character*) e os *Mobs* (*Mobile Objects*). *Mobs* são criaturas controladas pelo computador que existem no jogo com o fim de atuarem como desafio, a fim de recompensar o jogador com experiência ou itens, quando estes forem mortos, podendo ser o objetivo de uma *quest*. *Mobs* são diferentes de *NPCs*, pois geralmente não são "amigáveis" e não têm qualquer interação com os jogadores que não seja o combate. Os *NPCs*, por outro lado, são personagens controlados por inteligência

artificial, com os quais o jogador interage de diversas formas, dependendo do jogo. Muitas vezes os NPCs são utilizados como gatilho para que uma *quest* seja disparada, como é o caso da maioria das *quests* em *World of Warcraft* (embora neste jogo também existam muitas *quests* que não são disparadas por NPCs, podendo ser disparadas por objetos, por exemplo). Em alguns casos, uma *quest* também pode ter um NPC como objetivo, fazendo a *quest* ter seu clímax no encontro do jogador com um NPC. Nos videogames os NPCs podem ser utilizados como parte dos objetivos das *quests* devido ao fato de sempre responderem conforme uma programação, facilitando a transmissão de uma história pré-estabelecida, além do fato de sempre estarem disponíveis dentro do jogo, fazendo com que esta história possa ser contada a qualquer momento, não dependendo de outros jogadores. Por outro lado, dificilmente uma *quest* apresenta um personagem controlado por jogador como parte do objetivo de uma *quest*, uma vez que estes jogadores são imprevisíveis, tanto em comportamento, quanto em disponibilidade.

2.1.2 Causalidade

A causalidade é um elemento chave para a compreensão narrativa, uma vez que a relação de causas e efeitos (Faça... porque... então...) tornam as ações significativas. Os objetivos e metas dos personagens podem ser considerados como elementos que movem uma narrativa, uma vez que a história se desenrola por meio de ações que o jogador realiza e as ações do jogador são motivadas por estes objetivos (que normalmente visam uma recompensa). Além do objetivo, normalmente os jogos apresentam uma justificativa e uma recompensa. A justificativa nos jogos normalmente é feita por meio de uma exposição narrativa – um texto que surge juntamente com uma *quest* ou um cinemático que introduz as motivações das personagens – enquanto que as recompensas variam muito em sua apresentação. Em alguns jogos o jogador aceita um objetivo sabendo qual será a recompensa, enquanto que em outros jogos isto não ocorre. Em *World of Warcraft*, por exemplo, na maioria das *quests*, juntamente com o texto que explica as motivações e as tarefas a serem realizadas para completá-las, encontra-se a recompensa – ou prováveis recompensas, uma vez que em alguns casos o jogador pode

escolher de uma lista – que o jogador receberá caso seja bem sucedido em sua empreitada. Entretanto, neste mesmo jogo existem *quests* que não exibem a recompensa no início das mesmas, e que o jogador tem de completá-las para saber se existe uma recompensa ou não – normalmente estas *quests* estão no início de uma cadeia de *quests*.

2.1.3 Espaço

Embora numa visão tradicionalista o espaço nos jogos ainda seja encarado como uma espécie de pano de fundo para um espetáculo, um cenário onde uma ação mais importante ocorre, na última década alguns trabalhos como o artigo “*Game Design as Narrative Architecture*”, de Henry Jenkins (2002) e mais recentemente o livro “*Video Game Spaces*”, de Michael Nitsche (2008) mudaram esta forma de encarar o espaço dentro dos videogames²⁹: nos jogos eletrônicos estes espaços estão investidos de qualidades arquitetônicas bastante específicas do meio, podendo ser utilizados para o fim do estabelecimento de uma narrativa, pois assim como o planejamento urbanístico trabalha com a manipulação deliberada do mundo para fins de recompensas sensoriais, os *game designers* concebem e organizam os espaços de jogo a fim de acarretar conseqüências dramáticas. Henry Jenkins apresenta o espaço nos jogos como um elemento fundamental quando se trata de narrativa, e introduz quatro formas pelas quais o espaço pode ser utilizado para contar histórias: de forma evocada, de forma atuada, por meio de elementos narrativos embutidos na *mise-en-scene* ou por meio de uma narrativa emergente. Quando se trata de *quests*, tem-se um objetivo que propulsiona o jogador a navegar pelo espaço, e este deslocamento dispara eventos narrativos, e em alguns pontos do ambiente podem existir elementos de história embutidos, ou ainda elementos que evocam narrativas anteriores que ocorreram durante o jogo ou de outros meios, como as histórias em quadrinhos, por exemplo. “Os ‘elementos evocativos de narrativa’ não contêm uma história em si, mas desencadeiam

²⁹ Esta mudança se constitui em uma tendência, chegando ao outro extremo, como na análise que Steven Johnson faz do jogo *Myst* (1993), onde o autor afirma que “o próprio mundo é mais importante que os personagens que o povoam” (JOHNSON, 2001, p. 159).

partes importantes do processo de narrativa no jogador e este processo pode levar à geração de uma forma de narrativa” (NITSCHKE, 2008, p. 3). Por meio da estruturação do espaço e da inserção de elementos de informação neste, os *game designers* atuam como arquitetos narrativos, que buscam conduzir a participação do jogador por meio de uma estrutura que permita a assimilação destas informações. “O foco principal está na idéia de entender os espaços e movimentos inseridos neles como formas de compreensão narrativa” (NITSCHKE, 2008, p. 7). Dentro desta visão do espaço de jogo investido de função dramática, os elementos dispostos no espaço de jogo que compõe as *quests* estão intimamente ligados ao espaço: “As metas e desafios de uma *quest* estão situados dentro do espaço virtual de um mundo de jogo, que, por sua vez, está situado dentro deste cenário ficcional dramático maior” (ASHMORE & NITSCHKE, 2007, p. 505).

2.1.4 Desafios

Embora as duas partes da *quest* que chamam mais a atenção do jogador sejam o objetivo e a recompensa, pois os objetivos motivam o jogador a realizar uma tarefa, que tem de ser realizada para alcançar a recompensa (mesmo que alguns jogos apresentem uma lista para auxiliar nisto), os desafios são normalmente a parte que o jogador gasta mais tempo interagindo. O tempo gasto com o desafio se dá por conta de este se encontrar entre a recompensa e o objetivo, sendo normalmente a parte mais ativa da *quest*: o jogador tem de agir para superar os desafios, enquanto que tanto o objetivo como a recompensa são recebidos pelo jogador fora da ação em si – antes de começar a *quest*, ou após ela ser completada, respectivamente. O tipo de desafio define o grau de dificuldade e a abordagem necessária para a solução da *quest*, mesmo que na maioria das vezes o jogador não saiba quais são os desafios que ele vai encontrar no caminho. Mesmo que o desafio não seja mencionado de forma direta, ele pode ser sugestionado, por exemplo, se o jogador tem de entrar no ninho de aranhas assassinas para pegar um ovo da aranha, ele pode não ter sido informado de forma direta de que seu desafio será enfrentar uma ou várias destas aranhas, mas pelo contexto ele pode inferir isto.

Como desafios, um jogo pode utilizar o próprio espaço navegável do mundo de jogo com esta função, onde, por exemplo, o espaço a ser explorado é longo e difícil de locomover, onde uma travessia se torna uma difícil tarefa. Além do espaço navegável, o jogo também pode apresentar como desafio o confronto com Mobs, ou a interação com NPCs, ou ainda a aquisição de um objeto específico, ou uma combinação dos itens citados anteriormente, como por exemplo, explorar o espaço navegável habitado por Mobs para encontrar um objeto que tem de ser entregue a um NPC.

2.1.5 Objetos

Como último elemento deste levantamento, inseridos no espaço e investido de função dramática, temos os objetos. Dentro de uma *quest* os objetos podem fazer parte de um objetivo (leve este objeto até...), podem fazer parte da solução de uma *quest* (quando um objeto é utilizado para superar o desafio da *quest*), ou ainda fazer parte da recompensa (por completar a *quest* você receberá este objeto). Segundo Jeff Howard (2008, p.77), os objetos podem ser meros elementos decorativos (pedras, quadros, vasos, etc), podem ser funcionais em relação ao *gameplay* (possuindo funcionalidades que auxiliem o jogador a realizar tarefas, como por exemplo, armas, poções, armaduras, etc), ou finalmente, os “itens de *quest*” ou “itens de enredo”, objetos que assumem um papel importante na história que contextualiza as ações de jogo. Normalmente estes “itens de *quest*” possuem um “simbolismo, uma função dentro do *gameplay*, um valor na economia de jogo e uma aparência distinta dos outros objetos do mundo de jogo” (HOWARD, 2008, pp.78, 79).

2.2 Tipologia das *quests*

Embora este breve levantamento baseado no cruzamento dos elementos estruturais das *quests* propostos por Howard (2008) com os elementos que estão presentes nas histórias e nos jogos levantados por Susana Tosca (2003) auxilie na tarefa de identificar como os elementos que se fazem presentes nas *quests* se relacionam com as histórias, esta divisão não é o suficiente para uma criação de uma classificação das *quests*. Este objetivo de classificar as *quests* é proposto por Aarseth (2004), onde o autor deixa em aberto a questão: “É possível estabelecer uma tipologia das *quests*, ou uma gramática?” (AARSETH, 2004, p. 369).

2.2.1 Classificação das *quests* segundo os jogadores

Como nas *quests* se destacam o objetivo e a tarefa que precisam ser concluídos, é de se esperar que as primeiras tentativas de organizar, classificar ou catalogar os tipos de *quests* passem por estes elementos. Antes das propostas de classificação por parte dos teóricos dos estudos dos videogames, as comunidades de jogadores realizaram algumas tentativas de organização das *quests*. A mais popular se baseia em mapear as *quests* segundo as tarefas que têm de ser realizadas para cumprir o objetivo delas, tais como matar monstros, entregar objetos, escoltar personagens, etc. Este tipo de catalogação é bastante aceita pela maioria dos jogadores, podendo ser encontrada em sites amadores, blogs³⁰ e em alguns casos, formalizado por “guias de estratégia”³¹, ou sites colaborativos. Nestes sites, as *quests* são mais comumente divididas segundo os seguintes tipos: *Kill Quests* (*quests* de assassinato), *Delivery Quests* (*quests* de entrega de objetos), *Gather Quests* (*quests* de coleta de objetos),

³⁰ Como por exemplo faz o blog “Word of Shadow”, no endereço <<http://word-of-shadow.blogspot.com/2008/05/rpg-quest-types-not-much-variety.html>>, acessado em 03/06/2010.

³¹ Como o Última Online Guide, disponível em: <<http://www.uoguide.com/Quest>>. Acesso em 19 ago. 2009.

Escort Quests (quests de escolta de NPCs), com variações de nomes como *Obtain* ao invés de *Gather*, ou *FedEx* ao invés de *Delivery*, mas em geral mantendo esta estrutura. Obviamente esta abordagem apresenta um problema: ela só funciona em jogos com uma sintaxe clara e definida. Como aponta Faltin Karlsen (2008), embora alguns jogos possuam *quests* com sintaxe e atividades claramente definidas, o que permitiria utilizar este tipo de abordagem, outros podem possuir *quests* com sintaxes únicas e atividades específicas de cada *quest*, como no caso do MUD *Discworld* (Bennett, 1991), onde alguns jogadores podem criar suas próprias *quests*, com comandos e sintaxes específicas, o que resulta que as *quests* dentro de *Discworld* "empregam sintaxe e ações que comumente são únicas de cada *quest*" (KARLSEN, 2008). Se uma categorização como a citada anteriormente fosse utilizada em um jogo como *Discworld*, a cada *quest*, uma nova categoria teria de ser adicionada para as tarefas mais específicas (como por exemplo, uma categoria específica para uma *quest* de acender fósforos na chuva, por mais específica que seja esta tarefa e por mais improvável que seja de ela se repetir em outros jogos). Portanto, "as *quests* de *Discworld* não podem ser tão facilmente categorizadas por características estruturais, devido à variedade e complexidade do projeto delas. Assim, a possibilidade de uma categorização e análise acadêmica espelha a acessibilidade destas *quests*". (KARLSEN, 2008). Este tipo de dificuldade em catalogar as *quests* conforme a atividade requisitada também pode ser observada em *World of Warcraft*. "Com *Wrath of the Lich King*, as *quests* de *gathering* e *kill* voltaram, mas agora você será apresentado a um monte de novos tipos de *quest* para apimentar um pouco as coisas" (WOWWOTLK, 2008). Assim, com uma atualização, o jogo ganha novos tipos de *quest* e requer uma atualização das categorias criadas até o momento. Em *World of Warcraft*, embora a grande maioria das *quests* seguisse um padrão repetitivo e específico, mesmo antes da atualização *Wrath of the Lich King*, já era possível encontrar *quests* que fugiam desta classificação popular, ainda que alguns autores afirmassem que "as *quests* em *World of Warcraft* possuem uma sintaxe muito clara" (WALKER, 2008, p.168) e que "na prática, as *quests* em *World of Warcraft* seguem uma estrutura bastante rígida" (WALKER, 2008 p. 168, 171). Isso não significa afirmar que estas *quests* podem ser facilmente catalogadas dentro de um padrão popular como o apresentado. "As *quests* em *World of Warcraft* podem vir em muitas formas diferentes: elas podem envolver entregar itens ou recolher objetos - que podem vir do ato de matar personagens não-jogadores ou ao encontrar objetos no ambiente - ou podem envolver ações mais

únicas, como pular de um precipício alto para provar a sua bravura como na *quest* da Horda ‘*A Leap of Faith*’” (KRZYWINSKA, 2008, p.127). Como este tipo de classificação é variável conforme cada jogo e precisa ser revista sempre que o jogo sofre atualizações, alguns teóricos buscaram outras formas de identificar e distinguir entre os diversos tipos de *quests*.

2.2.2 Uma proposta de blocos fundamentais das *quests*

Espen Aarseth (2005) introduz em seu artigo “*Introduction to Quest Theory: From Hunt the Wumpus to EverQuest*” o que ele chama de gramática dos jogos de *quest*, que segundo ele seria uma estrutura que permitiria observar como elas funcionam e como elas são usadas. Em sua busca por blocos estruturais básicos das *quests*, Aarseth distingue três tipos básicos de *quest*: orientada por lugar, por tempo e por objetivo. Uma típica *quest* orientada por lugar implicaria chegar a uma localização específica, como encontrar o caminho por um labirinto; uma *quest* orientada por tempo implicaria em esperar determinada quantidade de tempo para cumprir um objetivo, enquanto que finalmente uma *quest* orientada por objetivo seria aquela onde o jogador tem de alcançar um resultado concreto. Aarseth explica que a maioria das *quests* consiste de combinações destas categorias e podem, por exemplo, implicar em buscar um item de uma posição específica dentro de uma quantidade limitada de tempo (seria uma *quest* orientada por espaço e por tempo ao mesmo tempo). Estas categorias gramaticais propostas por Aarseth, são criticadas por Karlsen, que embora faça uma crítica à proposição de Aarseth, não aprofunda a discussão: “Uma fraqueza das categorias de Aarseth é que elas são muito gerais, e sua ‘gramática’ é muito crua” (KARLSEN, 2008). Obviamente, por se tratar de uma proposta de gramática, ela deve focar em elementos estruturais básicos, e “ser crua” ou ser “muito geral” pode não significar exatamente um problema, desde que as categorias sejam funcionais e possam se recombinar de forma mais complexa. Entretanto, em seu artigo, Aarseth propõe as categorias e não dá muitos detalhes do que seria cada uma delas, principalmente a categoria das “*quests* orientadas por objetivo”, conceito extremamente aberto, podendo englobar inclusive as outras categorias propostas: neste “tipo básico de *quest*”, “a tarefa

é alcançar um resultado concreto, como um objeto que tem de ser tomado à força de um personagem não-jogador (NPC)”. Entretanto, “alcançar um resultado concreto” é algo tão vago quanto a definição de *quest* que Aarseth faz em seu artigo de 2004: “*quests* significam a busca por um resultado específico” (AARSETH, 2004, p. 369). Assim, qualquer outra categoria anterior poderia se enquadrar dentro da de “*quests* orientadas por objetivos”: ir de um lugar até outro, ou esperar uma determinada quantidade de tempo a fim de obter a vitória em um jogo poderiam ser considerados resultados concretos, uma vez que a vitória foi alcançada, e a *quest* solucionada. Assim, podemos observar que esta proposta de gramática precisa ser revista para ser aplicada com eficiência, não sendo apenas “crua”, ou “muito geral”, mas apresentando inconsistências em sua proposta.

2.2.3 Classificação por variáveis estruturais

A fim de sugerir uma possível tipologia das *quests*, Susana Tosca sugere três variáveis que poderiam ser utilizadas para uma diferenciação entre elas: “*quests* podem ter várias variáveis que podemos usar para distinguir entre os diferentes tipos, por exemplo, e não exclusivamente: **linearidade** (as *quests* são fixas ou abertas?), **duração** (longas ou curtas?), e **único jogador versus múltiplos jogadores**” (TOSCA, 2003, *grifo nosso*).

É importante observar que este tipo de análise não é restritiva (pode ser expandida com o acréscimo de outra variáveis), nem se apega a elementos específicos de um tipo de jogo (como a classificação popular apresentada) ou a elementos genéricos que não permitam uma diferenciação (como a classificação de Aarseth). Mesmo que esta proposta de classificação se sobressaia dentre as anteriores, sua utilização deve ser realizada com algumas ressalvas quanto à subjetividade da avaliação de cada quesito.

Em relação à subjetividade da duração de *quests*, considerando a experiência de jogo como única para cada jogador, não se pode estabelecer um padrão

de tempo (ou um número de tarefas) para concluir as *quests* de um jogo³², e assim, não existe como estabelecer uma métrica para definir o que são *quests* longas e o que são *quests* curtas. Para estabelecer um valor para a variável de duração (curta, média ou longa, por exemplo), o ideal seria estabelecer uma relação de comparação do jogo analisado com um ou mais jogos diferentes, pois caso contrário, ao estabelecer um valor arbitrário, o pesquisador estaria levando em consideração os jogos com que ele entrou em contato, sem expor quais jogos são usados como parâmetro para tal análise. Além desta subjetividade em relação à duração das *quests*, em alguns jogos, o jogador pode assumir uma *quest* e mantê-la em “estado de espera”, podendo realizar outras tarefas ou assumir outras *quests*, concluí-las, para então retornar à *quest* que estava “em espera”. Por conta deste tipo de comportamento, é importante ressaltar que cada *quest* deve ser analisada como se o jogador a realizasse como prioridade, sem pausas, em uma cadeia ininterrupta de ações, para que se possa realizar esta comparação de forma mais direta.

Além da questão da duração das *quests* estar sujeita a uma análise subjetiva, a classificação da participação de um ou vários jogadores na solução de uma *quest* também poderia estar sujeito a este tipo de análise, pois como a própria autora afirma, “o elemento multi-jogadores introduz incerteza e elementos de estratégia, uma vez que o designer nunca pode ter certeza de como exatamente o grupo vai solucionar as *quests*” (TOSCA, 2003). Como Janet Murray afirma, os meios digitais apresentam como característica a transformação: “tudo que vemos em formato digital – palavras, números, imagens, animações – torna-se mais plástico, mais suscetível a mudanças” (MURRAY, 2003. p. 153). Assim, mesmo que uma *quest* seja projetada para ser solucionada de forma solitária, por meio da incerteza e da estratégia introduzidos por meio da presença de vários jogadores, um ou mais jogadores poderiam se unir para realizá-la, e assim, transformar a essência desta *quest*. Em um jogo *MMORPG* um jogador poderia abordar outro e propor a solução da *quest* em parceria. Desta forma, uma *quest* solitária seria solucionada por dois jogadores. Portanto, para esta variável da tipologia sugerida por Tosca, cabe a ressalva de que para classificar uma *quest* em relação à participação dos jogadores seria necessário observar apenas a obrigatoriedade de mais de um jogador para a solução dela.

³² Scott Rettberg evidencia isso em sua nota de rodapé: “Fiquei desapontado ao saber que o jogador médio chega ao nível 60 depois de 15,5 dias de jogo. Talvez como herbalista, eu tenha gasto muito tempo parando para cheirar as flores”. (RETTBERG, 2008, p. 34)

Finalmente, em relação à última variável proposta por Susana Tosca, podemos observar a linearidade: se a *quest* é solucionada de apenas uma forma, com uma rotina fixa de tarefas para solucioná-la, ou se existem diversas opções para concluir uma *quest*. Em um primeiro momento, este tipo de análise aparenta se basear em uma observação subjetiva: quantas formas diferentes de solucionar uma mesma *quest* o pesquisador consegue encontrar? Mesmo que o *game designer* tenha planejado uma *quest* para ser solucionada de uma única maneira, é comum o jogador encontrar formas alternativas de como solucionar a mesma. Mesmo assim, é possível observar na apresentação das *quests* o nível de abertura deixado pelo *game designer* para a solução da *quest*. Isto pode ser observado, por exemplo, no nível de detalhes dado nas instruções da solução da *quest*: a *quest* apenas introduz um conflito dramático, cabendo ao jogador solucionar a questão conforme lhe aprouver, ou inclui instruções explícitas de que tarefas realizar e em que ordem? Além disso, pode-se observar a rigidez do papel de cada elemento narrativo dentro da *quest*: somente um objeto pode ser utilizado para solucionar a *quest*, ou existem elementos alternativos? Ou ainda, o mesmo objeto pode ser comprado, construído ou encontrado? Assim, as *quests* seriam analisadas conforme o nível de fechamento ou abertura da solução das mesmas, conforme propõe Tosca (2003).

Assim, ciente das ressalvas apresentadas, esta tipologia pode ser utilizada para distinguir entre diversos tipos de *quests*, e auxiliar na compreensão das mesmas, mesmo que estas possuam estruturas narrativas diferentes entre si.

2.3 As estruturas narrativas das quests

Como pôde ser observado no primeiro capítulo, diversos autores já analisaram as *quests* e poucos deles entraram em consenso em suas análises, principalmente por conta de não observarem o escopo da análise uns dos outros, que analisaram, em geral, jogos totalmente distintos. Embora seja possível identificar estruturas que são consideradas como *quests* em diversos tipos de jogos, é preciso diferenciar estas estruturas narrativas, que apresentam características consideravelmente

diferentes. Por se tratarem de estruturas distintas dentro dos jogos eletrônicos, um desafio é encontrar as características que elas apresentam em comum (já que se encontram sob a categoria de *quests*), e observar o que as tornam únicas.

2.3.1 *Quests nos adventures*

Diversas estruturas de jogo distintas são chamadas de *quests*, e a estrutura de jogo dos *adventures* é considerada por Espen Aarseth como uma delas: “o propósito dos jogos de aventura é permitir que o jogador complete *quests*” (AARSETH, 2004, p.368). A estrutura narrativa dos *adventures* é baseada em conflitos dramáticos encadeados: o jogador recebe um desafio contextualizado por uma história – que pode ser uma tarefa, ou a solução de um enigma – e tem o espaço de jogo restrito até que o desafio seja solucionado, quando então recebe um novo desafio, numa cadeia de desafios que segue até o fim do jogo. Estes desafios podem ser únicos ou compostos por múltiplos desafios para serem solucionados em paralelo. Entretanto, independente da quantidade de desafios passados ao jogador, este só prossegue para uma nova etapa na cadeia de desafios quando estes desafios são superados. Da perspectiva dos *adventures*, “*quests* são micro-narrativas inseridas na trama principal com tarefas pré-determinadas e que precisam ser completadas para que o jogador possa voltar aos objetivos anteriormente traçados no jogo” (MASSAROLO, 2009, p. 354). Nestes jogos existe um eixo narrativo central e as *quests* funcionam como elementos que inserem a interação dentro da história. Pela estrutura dos jogos *adventure*, o jogador tem de resolver enigmas e solucionar quebra-cabeças, onde o jogador tem de compreender a história e, a partir disso, realizar ações que vão de encontro às necessidades desta história, procurando a solução para os problemas apresentados. Boa parte do prazer experimentado pelo jogador é proveniente justamente da satisfação por conseguir solucionar os enigmas e resolver os problemas.

Segundo Tronstad, “a principal característica do gênero de jogos de aventura é que os puzzles representam o principal tipo de desafio apresentado ao

jogador” (TRONSTAD, 2005). Obviamente existem outros desafios, tais como a navegação de personagens e em alguns casos diversos mini-jogos, em que a exploração do ambiente faz parte do que se espera do jogador para que ele possa solucionar os problemas. Um exemplo deste tipo de estrutura pode ser observado no videogame *Full Throttle* (LucasArts, 1995), que é um jogo *adventure Point'n Click*.

A história do jogo é focada em Ben, líder de uma gangue de motoqueiros chamada *The Polecats* e se passa num ambiente do jogo futurista quase sempre desértico e rochoso. Durante o jogo, Ben é envolvido em uma complexa cilada e passa a ser procurado pela polícia, quando tem de desvendar o assassinato do dono da última fábrica de motos customizadas do país ainda em atividade e lutar contra diversos inimigos para conquistar novamente sua liberdade e desarmar toda a cilada na qual foi colocado. Após ter sua moto sabotada e sofrer um acidente, Ben é ajudado por uma mecânica misteriosa que se apresenta como “Mo”, que lhe avisa que para ela conseguir completar o conserto da moto e colocá-la para funcionar, vai precisar de um garfo de moto, um maçarico que foi roubado e um pouco de gasolina. Neste caso, “Mo” é um NPC que dá uma *quest* ao jogador, requisitando objetos únicos que só podem ser encontrados em locais específicos do jogo, obrigando este a explorar o ambiente em busca dos objetos, tentando realizar diversas ações nos lugares onde o acesso é permitido e também tentando obter acesso a lugares proibidos, levando o jogador a explorar o ambiente de uma forma que provavelmente não aconteceria caso não houvesse a *quest*. Durante toda a *quest*, a solução não é dada para o jogador, e este tem de utilizar muito raciocínio lógico para utilizar objetos corretos nos lugares certos e encontrar os itens requisitados.

Na oficina de Mo existe uma mangueira e um pote para transportar gasolina, que podem ser coletados para conseguir a gasolina mais adiante. A disposição dos objetos no cenário também faz parte do desafio da obtenção dos itens, uma vez que, a mangueira é verde, sobre uma placa verde, com pouco contraste (*Ilustração 1*), podendo ser facilmente ignorada pelo jogador. Por não apresentar a solução ao jogador, que normalmente é única, e muitas vezes a solução não ser óbvia, é comum o jogador de um *adventure* ficar sem opções, com o jogo parado por não saber o que deve ser feito em determinado momento. Ao sair da oficina para a rua (*Ilustração 2*) existem seis lugares onde o jogador pode ir, sendo que quatro deles são acessíveis e podem ser explorados, e outros dois são inacessíveis – as saídas para as estradas, inacessíveis

enquanto a moto não estiver consertada e pronta para rodar. Das quatro opções acessíveis no mapa, três contêm os objetos a serem recuperados a pedido de Mo, porém para que se consiga recuperá-los, é necessário pegar objetos de um lugar e usar em outro, interligando o espaço pelas ações motivadas pela necessidade da solução da *quest*.



Ilustração 1 - A oficina de “Mo”, onde se inicia a *quest* analisada.



Ilustração 2 - O mapa da cidade, onde o jogador escolhe aonde ir dentre seis opções.

Um dos lugares acessíveis no mapa é um trailer, onde se pode ver uma grade no chão com uma luz piscando com um som semelhante ao de um maçarico em funcionamento. Neste ambiente o jogador pode tentar entrar no trailer de várias formas, pela chaminé, grade no chão ou janela do trailer, porém as opções existentes não dão resultado imediato. Uma forma de entrar no trailer é chutando a porta, conseguindo acesso ao interior do trailer, onde o jogador tem de explorar o ambiente, coletando objetos que são utilizados mais adiante (um *lockpick* encontrado em um armário para destravar um cadeado mais adiante, e um bife de carne, encontrado na geladeira, que é utilizado mais adiante para distrair um cachorro), porém desta forma o jogador não consegue descer até o subsolo, onde está o maçarico. Para conseguir recuperar o maçarico, o jogador tem de tentar fazer algo para despertar a atenção de quem estiver no subsolo. Se ao invés de chutar a porta, o jogador bater na porta usando a mão, a luz para de piscar no subsolo, ouve-se um som mecânico e logo depois, da direção da porta alguém pergunta “*Quem está aí fora?*” (*Ilustração 3*). Neste momento o jogador não tem nenhuma opção de diálogo e a única opção que produz resultado positivo é chutar a porta enquanto a pessoa está atrás dela, nocauteando-o (*Ilustração 4*). Ao nocautear o morador do trailer, é possível entrar e observar a existência de uma passagem secreta que desce para o subsolo, onde está o maçarico roubado.



Ilustração 3 - O trailer onde uma luz pisca no subsolo.



Ilustração 4 - O interior do trailer, onde Ben encontra um elevador escondido que o leva para o subsolo.

Ao descer o elevador secreto, é possível pegar o soldador, e Ben é levado à oficina mecânica de Mo, que recebe este (*Ilustração 5*), e o lembra das outras peças faltantes. Desta forma o jogo segue e o jogador tem de resolver outros quebra-cabeças para conseguir encontrar os demais itens faltantes e seguir viagem, onde mais adiante encontrará mais problemas.

Neste tipo de jogo, se o jogador não seguir a *quest* principal existem poucas opções do que fazer. O jogador é obrigado a seguir o eixo narrativo central, pois caso contrário as opções se esgotam rapidamente, pois o jogo é programado só com a estrutura básica da história principal, com os pontos de interação planejados para que esta história possa ser contada, com exceção de alguns mini-jogos, que podem ser jogados em alguns momentos do jogo. Um dos mini-jogos presentes em *Full Throttle* é a luta com motoqueiros de gangues rivais (*Ilustração 6*), mini-jogo que é usado na trama da história em determinado ponto, mas que por boa parte do jogo pode ser jogado sempre que o jogador quiser sair da rotina apresentada na história.



Ilustração 5 - O retorno de Ben à oficina mecânica com o primeiro objeto requisitado.



Ilustração 6 - Um dos mini-jogos presentes no jogo, onde ocorre uma luta contra motoqueiros de gangues rivais.

Esta estrutura básica é marcante dos *adventures*, sendo que o principal desafio do jogador é a solução dos *puzzles* e são poucas as opções existentes fora da história principal, forçando o jogador a se envolver com a narrativa: a partir da compreensão da história ele tem de abstrair as tarefas a serem realizadas para que a meta apresentada seja alcançada.

A partir deste exemplo, podemos observar na *Ilustração 7* um modelo simplificado de como pode ser o *gameplay* de um *adventure*, sendo que cada seta indica uma situação narrativa em que o jogador recebe um desafio e cada círculo representa o momento delimitado por quando o jogador acabou de receber um desafio até a solução deste, quando ele tem o espaço de jogo restrito e tem de atuar em busca da resolução do conflito dramático.

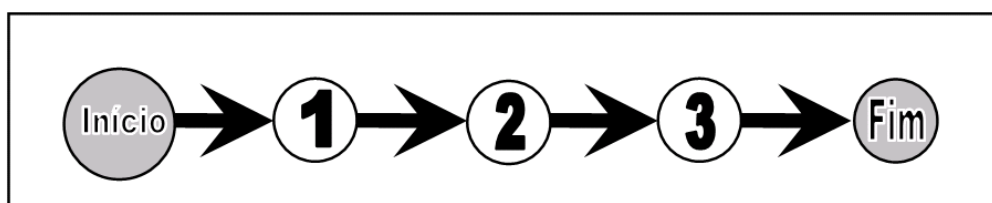


Ilustração 7 - Adventures: gameplay baseado em conflitos dramáticos encadeados.

Observando as *quests* de *Full Throttle* a partir da tipologia sugerida por Susana Tosca, podemos afirmar que embora em *Full Throttle* os objetivos especificados sejam apresentados apenas do ponto de vista da narrativa, e por conta disso sejam abertos e passíveis de diversas interpretações, as *quests* são estritamente lineares e bastante fechadas em sua solução, onde as tarefas têm de ser realizadas em determinada seqüência para se atingir um objetivo. Este tipo de fechamento pode ser observado pela existência de guias passo-a-passo para a resolução dos problemas deste tipo de jogo. Se comparadas com as *quests* de *World of Warcraft*, as *quests* de *Full Throttle* são grandes e se estendem por grande parte do jogo, embora não seja claro para o jogador onde se inicia uma *quest* e onde termina outra, uma vez que os desafios são encadeados de forma dramática e para alcançar uma meta inicial, vários empecilhos surgem no caminho. Finalmente, por se tratar de um jogo para um único jogador, não existe a possibilidade da participação de outros jogadores na solução de uma *quest*.

Sendo assim, a estrutura de jogo dos *adventures* está atrelada à estrutura narrativa, tendo como principal característica a restrição do uso do espaço de acordo com o contexto dramático, com uma construção bastante característica, onde os

conflitos dramáticos são encadeados, apresentando uma estrutura que Espen Aarseth chama de “colar de pérolas” (AARSETH, 2004, p.367).

2.3.2 *Quests* nos CRPGs

Além dos *adventures* outro estilo de jogo onde as *quests* são *comuns* é o dos *Computer Role Playing Games*, onde existe um arco dramático principal, que é formado por uma cadeia de *quests* (normalmente chamadas de *quests* primárias) e que se inicia juntamente com a experiência de jogo, porém, ao contrário dos *adventures*, nos CRPGs o arco dramático principal é optativo e existem outras opções narrativas: as *quests* independentes (também chamadas de *quests* secundárias). As *quests* independentes representam desafios que são incumbidos ao jogador, contextualizados por pequenas cápsulas de história, e em alguns casos, estas *quests* podem ser encadeadas de forma curta e seqüencial. Nestes jogos, o jogador tem liberdade de navegação pelo mundo de jogo e pode fazê-lo a qualquer momento, mesmo em meio a uma tarefa do arco dramático principal.

Um exemplo do funcionamento da estrutura narrativa dos CRPGs pode ser observado no jogo “*The Elder Scrolls IV: Oblivion*” (Bethesda Softworks, 2006). *Oblivion* é uma mistura de jogo de ação com um jogo de interpretação de papéis, onde o jogador pode explorar um vasto mundo fantasioso a qualquer momento, podendo ingressar em *quests* diversas, podendo seguir uma história principal através de uma cadeia de *quests* que se inicia no princípio do jogo, ou realizar sua própria jornada através de *quests* secundárias, ignorando a meta principal traçada na introdução do jogo. O jogo foi lançado em março de 2006 e no início de 2007 já tinha vendido mais de três milhões de cópias (GIBSON, 2007). O jogo é uma continuação da série *The Elder Scrolls*, apresentando uma história elaborada e tendo como destaque tecnológico um novo sistema de inteligência artificial que aumentou o realismo do comportamento dos NPCs.

No jogo, o jogador inicia a experiência presenciando de forma passiva o assassinato do Imperador Uriel Septim VII, que entrega um medalhão para o jogador,

com um destino definido – a primeira *quest* do jogo, que desencadeia todas as outras da história principal – o que leva o jogador a encontrar o herdeiro perdido para o trono de Tamriel, que após a morte do imperador permaneceu vazio, e esclarecer a sinistra conspiração que ameaça destruir todo o reino, envolvendo sociedades secretas e seres de outra dimensão. Nesta conspiração os portais de *Oblivion* são abertos, e terríveis criaturas conhecidas como Daedras marcham sobre o solo do reino de Tamriel, deixando um rastro de destruição por onde passam. Para vencer este mal e restaurar a ordem no reino de Tamriel, o jogador tem de resolver enigmas, conversando, explorando o mundo e lutando contra diversas criaturas inter-dimensionais. Quando o jogador segue a *quest* principal, que é subdividida em várias *quests* menores, ele realiza *quest* após *quest* e vai conhecendo alguns trechos do mundo e seguindo uma história bastante elaborada, bem amarrada e com *quests* bastante criativas. O jogo confere bastante liberdade ao jogador, sendo que ele pode adiar ou ignorar a *quest* principal enquanto explora um mundo extremamente grande (equivalente a aproximados 40 quilômetros quadrados no mundo real), ou se envolve nas mais de 200 *quests* secundárias e outras tarefas como colher plantas e objetos diversos para criar poções e venenos. A maioria das *quests* secundárias são independentes umas das outras e na maioria delas existe um ponto no mapa e uma bússola que indicam para onde o jogador deve rumar para encontrar o objetivo da *quest* ativa.

Para exemplificar o funcionamento de um CRPG como *Oblivion*, tomaremos dois exemplos: um primeiro seguindo a *quest* principal – em específico as *sub-quests* “*Escape From Prison*” e “*Deliver the Amulet*”, que se inicia na prisão e vão até a entrega do “Amuleto dos Reis” – e um segundo exemplo, sem seguir a *quest* principal, onde o jogador sai explorando o mundo e assumindo *quests* secundárias.

Quando o jogador inicia o jogo em *Oblivion*, seu personagem está dentro de uma prisão e surgem algumas caixas de texto que introduzem alguns elementos básicos de *gameplay*. Quando o jogador se aproxima da porta da prisão, um prisioneiro da cela em frente inicia um diálogo (*Ilustração 8*), porém se o jogador não se aproximar da porta da cela, o diálogo não se inicia. Este tipo de ativação de eventos permeia todo o mundo de jogo, fazendo com que a narrativa seja dirigida pela navegação espacial – e esta é controlada pelo jogador. Dentro desta perspectiva, o *game designer* distribuiu diversos elementos de informação no espaço, neste caso, a ativação de algumas frases

de um NPC junto à porta da cadeia, e a informação é exibida ao jogador quando este se desloca pelo ambiente e encontra o ponto específico que contém a informação.

Na *quest* principal de *Oblivion*, após o jogador conversar com o prisioneiro da cela à frente, ouve-se um diálogo a respeito da morte dos herdeiros do trono e surge o imperador acompanhado por alguns guardas. Um dos guardas pede para o jogador se afastar e encostar-se à parede próxima à janela, e enquanto o jogador não encosta na parede ele fica repetindo o pedido. Quando o jogador se aproxima da parede, o personagem então para de responder aos comandos de navegação (o jogo entra em modo cinemático) e os soldados entram na cela escoltando o imperador. O imperador então se aproxima do personagem do jogador e inicia um diálogo, dizendo que ele sonhou com o personagem do jogador e que os crimes deste estariam perdoados. Novamente pode-se observar o uso do espaço para disparar ações específicas relacionadas à história que está sendo narrada, não se restringindo às ações dentro do jogo, mas também a *cut-scenes*, uma vez que o jogador não tem qualquer poder de decisão enquanto o imperador adentra a cela. Então um dos guardas abre uma passagem secreta que leva para o subsolo e o jogador retoma os controles e pode seguir o imperador (*Ilustração 9*).



Ilustração 8 - NPC conversando com o jogador quando este se posiciona junto à porta da cela.



Ilustração 9 - Cut-scene, em que o jogador observa uma passagem secreta ser aberta, porém não tem controle sobre o personagem.

Após seguir o imperador e seus guardas por alguns momentos, o jogador tem de se separar deles quando uma porta é trancada, restando apenas uma saída para as “cavernas naturais” – onde ocorre o treinamento da *quest Tutorial*. Ao cruzar as cavernas, o jogador retorna ao subsolo do castelo, onde o imperador e seus guardas estão sofrendo ataques de um grupo de inimigos. Se o jogador se juntar ao imperador e defendê-lo dos misteriosos inimigos que estão atacando-o, o grupo segue para uma sala

até ficarem encurralados, onde os ataques se intensificam e o imperador, percebendo que a morte é certa, conversa com o jogador, entregando a ele um medalhão chamado “amuleto dos reis”, incumbindo-o de entregá-lo a Jauffre, no priorado de Weynon (*Ilustração 10*). Após isso o Imperador é assassinado por um dos inimigos e o jogador tem de matar o assassino ou fugir para perto do último guarda que restou para que este então matar o inimigo. Após isso o jogador tem de passar por um labirinto no esgoto para sair no campo, onde passa a ter liberdade do que e quando tomar ações. Ao sair no campo, o jogador recebe um aviso de que a *quest Tutorial* foi concluída e neste ponto é que o jogo começa em sua plenitude, sendo que o jogador pode escolher entre explorar o mundo, conversar com NPCs, caçar animais, coletar objetos ou diversas outras ações de jogo, ou então assumir a missão dada pelo imperador e rumar para o priorado de Weynon.

Se o jogador resolver deixar a *quest* principal de lado – o que pode ser feito por tempo indefinido – ele poderá encontrar muitas outras *quests*, disparadas por elementos diversos, como lugares, plantas, personagens, animais ou objetos, sendo que cada *quest* apresentará sua própria história. Porém se o jogador optar por seguir a *quest* principal, ele tem de viajar para Weynon, onde recebe um aviso de que tem de seguir a bússola até encontrar a casa de Jauffre (*Ilustração 11*).



Ilustração 10 - Início da *quest* “*deliver the amulet*”

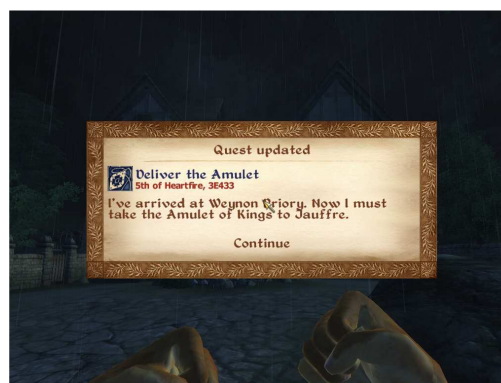


Ilustração 11 - *Quest* atualizada ao chegar ao Priorado de Weynon.

Ao entrar na casa indicada pela bússola, um padre vem ao encontro do jogador, o que desencadeia um diálogo em que o padre informa o jogador sobre Jauffre, que se encontra no segundo andar do sobrado. O jogador então tem apenas de subir as escadas e localizar Jauffre, iniciando um diálogo com ele e assim entregando o amuleto (*Ilustração 12*), completando a primeira tarefa da *quest*, atribuída pelo imperador.



Ilustração 12 - A entrega do amuleto a Jauffre.

Na maioria das *quests*, o jogador não tem a obrigação de compreender todos os problemas que estão envolvidos na história que é contada, uma vez que ele pode olhar no mapa para ver o ponto marcado com o próximo objetivo, ou ainda seguir uma bússola que indica o caminho a ser rumado para que se chegue ao local demarcado e possa cumprir o objetivo da *quest* atual. Embora o jogador possa contar com estes recursos, existem momentos (como na oitava *quest* da cadeia principal), onde é rompida esta estrutura de seguir pontos no mapa e bússolas, substituindo por uma estrutura de solução de problemas semelhante à dos *adventures*, requerendo um esforço intelectual, com um quebra-cabeça para ser solucionado.

Este tipo de estrutura que requer mais do jogador do que apenas seguir pontos no mapa ocorre na *quest* secundária “*Seeking Your Roots*”. No jogo o jogador pode coletar plantas e objetos por onde passar, para utilizá-los posteriormente para criar poções, uma vez que o jogo permite que o jogador exercite as habilidades de alquimista a qualquer momento, na forma de um mini-jogo. Neste modo de jogo, para que as poções possam ser criadas, é necessária uma grande variedade de ingredientes e se o jogador tiver interesse em exercitar tal habilidade, ele passa a coletar diversos tipos de plantas com que cruzar, sendo que uma delas em especial, chamada *Nirnroot* (*Ilustração 13*), dispara uma *quest*. Ao coletar um primeiro exemplar de *Nirnroot*, surge uma caixa de diálogo na tela (*Ilustração 14*), que explica que esta é uma planta rara e que o jogador deve procurar um alquimista experiente para saber mais detalhes sobre ela.



Ilustração 13 - Uma planta de Nirnroot.



Ilustração 14 - O surgimento da *quest* “*Seeking Your Roots*”.

Assim se inicia a *quest* com o objetivo de encontrar um alquimista que possa dar mais informações sobre a planta. Ao conseguir encontrar um alquimista, este explica que existe um texto antigo que cita esta planta e que existe uma receita para uma poção, porém esta receita exige dez plantas *Nirnroot*, não apenas uma. A *quest* então é atualizada e o objetivo passa a ser encontrar dez amostras desta planta rara. O alquimista explica que a planta nasce normalmente à beira da água, o que restringe um pouco a busca, porém não muito, pois o mapa é extremamente grande. Assim esta *quest* faz o jogador explorar o mapa, ir a lugares aonde não iria se não estivesse à procura da planta. Após coletar as 10 amostras da planta *Nirnroot* a *quest* é novamente atualizada (*Ilustração 15*), e o objetivo passa a ser entregar as dez amostras ao alquimista. Ao entregar as amostras de *Nirnroot*, o alquimista diz que existe outra poção ainda mais forte que utiliza vinte amostras da planta, o que atualiza o objetivo da *quest* para encontrar vinte amostras da planta. O alquimista então começa a fazer a poção para que mais tarde o jogador possa pegá-la (*Figura 16*).



Ilustração 15 - O momento em que a *quest* é atualizada e ganha um novo objetivo.



Ilustração 16 - O alquimista Sinderion criando a poção.

Ao entregar as novas vinte amostras, o alquimista pede mais trinta para uma poção ainda mais forte, a *quest* é atualizada com novos objetivos e ao entregar trinta amostras, o alquimista pede quarenta para a poção mais forte de todas (*Ilustração 17*). Ao entregar as quarenta amostras da planta, a *quest* se encerra (*Ilustração 18*) e o alquimista diz que a partir de agora ele pode receber mais plantas *Nirnroot*, pagando em dinheiro por elas.



Ilustração 17 - Sinderion requisitando 40 amostras de Nirnroot.



Ilustração 18 - Missão completada ao entregar as últimas 40 amostras de Nirnroot, completando 100 amostras da planta rara.

Enquanto *quest* isolada, esta *quest* não se comunica diretamente com outras *quests*, é repetitiva e não demanda nenhum outro esforço que não seja a exploração do terreno, resultando em algo próximo a 16 horas de exploração do terreno em busca de 100 amostras de uma planta rara, porém o que é preciso observar é que este tempo é permeado por diversas outras *quests* independentes, que são ativadas justamente por percorrer vários lugares, assim como incursões por cavernas e tumbas diversas que são encontradas durante a exploração. Desta forma, devido à forma como a estrutura de *quests* funciona em *Oblivion*, a experiência de exploração não se resume a navegar de forma vazia pelo mapa em busca de uma planta, mas é repleta de atividades variadas como participar de guildas, realizar treinamentos, comprar equipamentos, ou ainda outras *quests*, realizadas em diversas etapas, demandando raciocínio lógico, conversas com NPCs diversos e compreensão da história que dá sustentação lógica à *quest*.

Podemos observar que *Oblivion* possui *quests* que exigem do jogador desde a demanda exclusiva por raciocínio lógico e compreensão dos elementos de história, passando por *quests* intermediárias, que possuem elementos narrativos, porém podem ser solucionadas com elementos de ação e observando o mapa ou a bússola, até

quests que praticamente não apresentam história e que demandam única e exclusivamente habilidade do jogador para solucioná-las.

De forma resumida, a estrutura narrativa dos CRPGs pode ser abstraída no diagrama simplificado abaixo (*Ilustração 19*), sendo que os círculos numerados representam desafios da linha narrativa principal e os círculos com as letras “op” representam as *quests* opcionais.

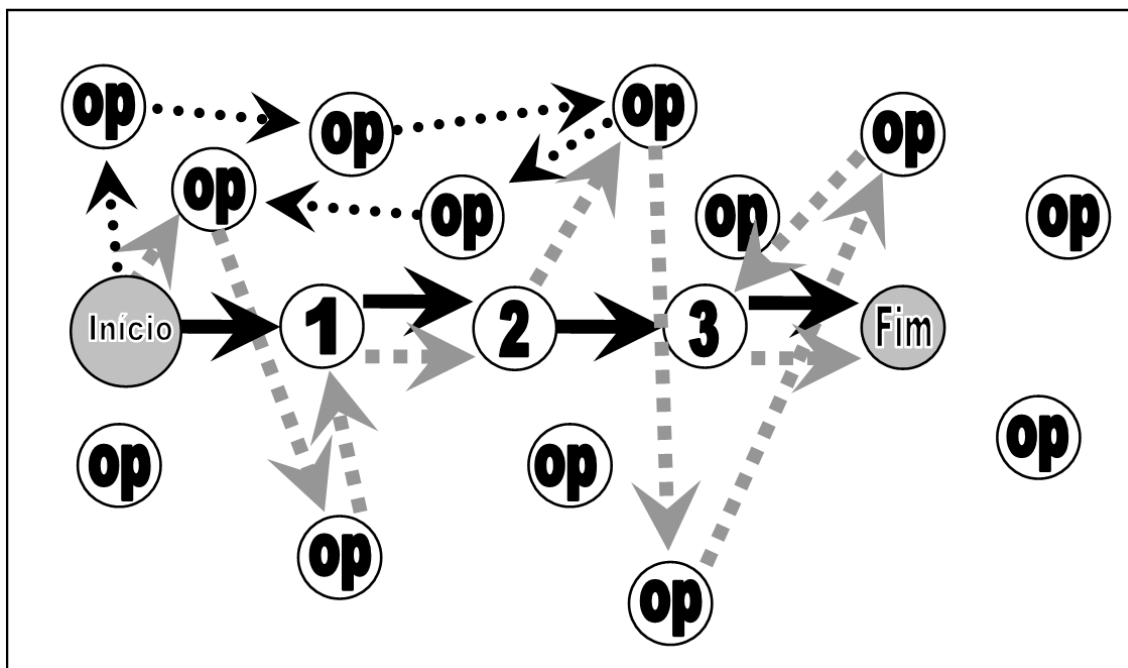


Ilustração 19 - Narrativa de um CRPG com arco dramático principal e *quests* opcionais.

Neste esquema, as setas com linhas em preto representam a trajetória de um jogador que assume os desafios do arco dramático principal, realizando somente as ações inclusas neste. Em outra partida, representada por setas tracejadas em cor cinza, outro jogador pode ignorar por um tempo a meta estabelecida no arco dramático principal e iniciar a experiência de jogo por *quests* opcionais, retornando eventualmente ao arco principal, intercalando esta com *quests* opcionais até concluí-lo e assim terminar o jogo. Finalmente um terceiro exemplo seria do jogador que ignora totalmente a linha narrativa principal, representado por setas pontilhadas em preto, que sequer realiza alguma tarefa do arco dramático principal, realizando apenas tarefas apresentadas por meio de *quests* opcionais. Neste tipo de jogo, o jogador pode receber um desafio e nunca completá-lo, desistindo no meio do caminho e iniciando outra atividade conforme sua própria agenda, ou seja: os objetivos são opcionais.

Observando as *quests* de *Oblivion* a partir da tipologia sugerida por Susana Tosca, podemos afirmar que embora neste jogo os objetivos especificados sejam apresentados do ponto de vista da narrativa, e por conta disso sejam abertos e passíveis de diversas interpretações, o jogador também pode recorrer a uma ferramenta chamada *quest log*, que dá detalhes do objetivo, quebrando-o em tarefas. As *quests* deste jogo variam bastante em relação ao fechamento e linearidade, existindo tanto *quests* fechadas com uma solução única semelhante aos *adventures*, como *quests* abertas onde não é possível criar um guia passo a passo para a resolução dos problemas, onde no máximo os problemas podem ser enfrentados com ajuda de um guia de estratégia. Neste tipo de *quest* mais aberta, a solução não é muito fechada, e as tarefas não precisam ser realizadas em determinada sequência para se atingir um objetivo. Se comparadas com as *quests* de *Full Throttle*, as *quests* de *Oblivion* são curtas e bem delimitadas, sendo que o jogador sabe quando se inicia uma *quest* e quando esta termina, em ambos os casos, sendo informado com janelas informativas na tela. Por se tratar de um jogo para um único jogador, não existe a possibilidade da participação de outros jogadores na solução de uma *quest*.

Assim, podemos observar que a estrutura de *quests* dos CRPGs se diferencia da presente nos *adventures*, pois o arco dramático principal não é imperativo, e assim sendo, não existe a restrição do uso do espaço em relação à construção dramática. Além disso, a estrutura de *quests* secundárias também diferencia ambos os jogos, dando mais liberdade de escolha ao jogador ao permitir que ele decida quais *quests* assumir e em qual ordem.

2.3.3 *Quests* nos *MMORPGs*

Com uma estrutura diferente tanto dos *adventures* como dos CRPGs, os *MMORPGs* apresentam *quests* que se diferenciam principalmente por não existir uma linha narrativa principal nem a restrição direta do espaço dentro do jogo. Ao contrário dos *adventures* e dos CRPGs, onde existe uma história que funciona como fio condutor da experiência de jogo (mesmo que no exemplo analisado do jogo *Oblivion*, ele seja opcional), em *World of Warcraft* a linha-guia das ações é o arco de evolução do

personagem, e o jogador tem liberdade para escolher quais *quests* participar e quando, participando de pequenas histórias que estão dispersas no mundo. Embora a maioria das *quests* de *World of Warcraft* esteja disposta de forma aparentemente independente, existe entre elas uma relação de organização de acordo com o nível do avatar: conforme o jogador vai ganhando pontos de experiência, ele vai subindo de nível, e existem *quests* que são desbloqueadas de acordo com esta evolução. Um exemplo desta estrutura pode ser observado na *quest* “*Webwood Venom*”, da região conhecida como *Shadowglen*, onde os jogadores que escolhem a raça *Night Elf* entram no mundo.

Ao andar na região de *Shadowglen*, o jogador encontra diversos NPCs com exclamações amarelas, indicando que podem oferecer *quests* para o jogador, entretanto, existem *NPCs* que possuem sobre sua cabeça exclamações prateadas, como o caso do personagem Gilshalan Windwalker, o que significa que este personagem pode oferecer *quests*, porém o jogador não possui um nível alto o suficiente para aceitá-la. Na *Ilustração 20*, pode se observar que o jogador de nível 2 não pode receber a *quest* que Gilshalan Windwalker tem a oferecer, enquanto que na *Ilustração 21*, o jogador de nível 3 já pode receber a mesma *quest*, indicando que a *quest* em questão requer o nível 3 como mínimo.



Ilustração 20 - O jogador não pode receber a *quest* por não ter o nível mínimo exigido.



Ilustração 21 - Jogador recebendo a mesma *quest* após subir um nível.

Ao conversar com Gilshalan Windwalker, o jogador então recebe a *quest* “*Webwood Venom*” (*Ilustração 22*), que consiste em uma incursão a uma região próxima à caverna conhecida como *Shadowthread*, região habitada por aranhas gigantes, que são *Mobs* de nível 5, tarefa que certamente levaria um personagem de nível 2 à morte. Assim, as *quests* foram projetadas em consonância com o cenário, restringindo as tarefas em áreas de maior dificuldade conforme o nível do jogador.

Além de a dificuldade ser um fator limitador, a recompensa da *quest* também é limitada pelo nível do jogador, sendo que os itens oferecidos (*Ilustração 23*) só podem ser utilizados por jogadores de nível 3 ou superior.



Ilustração 22 - Início da *quest* “Webwood Venom”.



Ilustração 23 - Conclusão da *quest* “Webwood Venom”.

Para exemplificar o funcionamento do uso de *quests* dentro da mecânica de jogo de um *MMORPG*, segue um esquema (*Ilustração 24*) que ilustra uma experiência de um jogador em um mundo virtual deste tipo. As *quests* são representadas por círculos numerados, sendo que cada número representa o nível mínimo que o personagem do jogador deve ter para poder assumir a *quest*. Como as *quests* são limitadas pelo nível do *avatar*, mesmo que o jogador encontre um personagem que dispare uma *quest* (no caso do *WoW*, boa parte das *quests* são disparadas por NPCs), dependendo do nível do *avatar*, esta *quest* não estará disponível. Assim, as *quests* vão sendo exploradas em camadas, conforme o jogador vai subindo de nível. A limitação de nível é uma limitação mínima, sendo que quando o jogador tem um nível maior do que o exigido para uma *quest*, ele pode assumi-la. Em alguns casos, por o jogador ter um nível muito baixo, sequer é exibido a ele qual o nível mínimo para executar uma *quest* específica (situação representada na figura por um círculo com uma interrogação dentro). Sendo assim, o jogador tem de explorar o mundo do jogo em busca de novas *quests*.

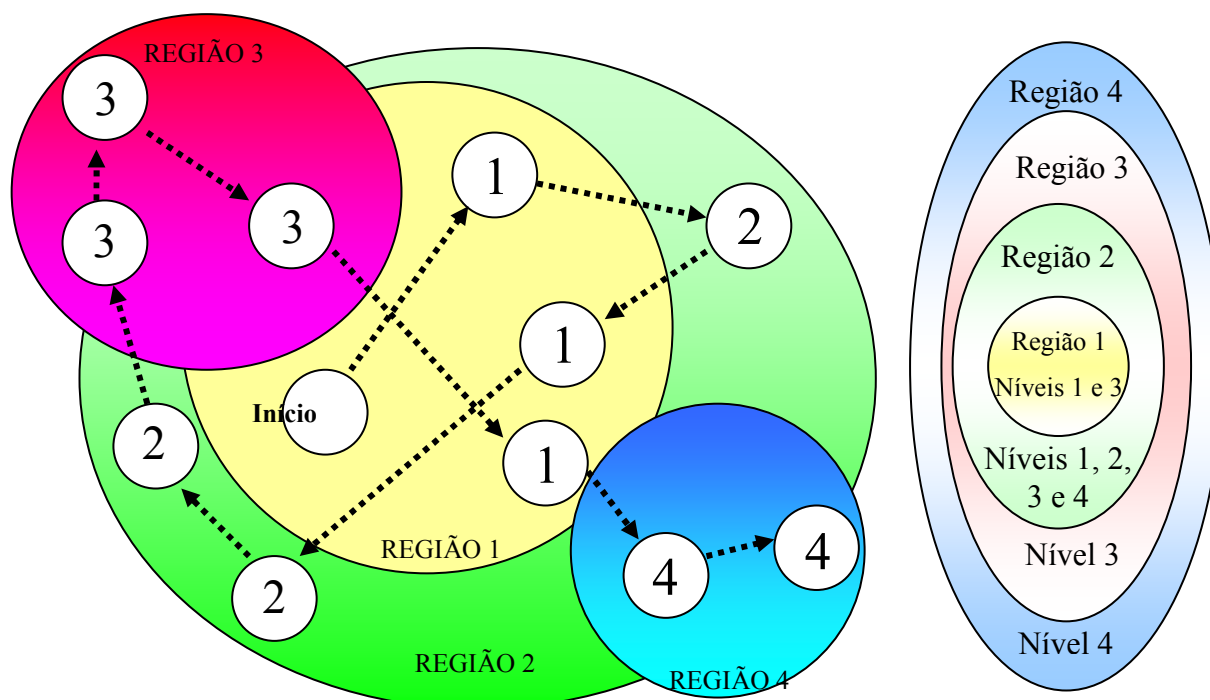


Ilustração 24 - MMORPG: *Quests* opcionais com estrutura em camadas.

Desta forma, os *game designers* conseguem inserir uma estrutura de organização no conjunto de *quests* que aparentemente são independentes, criando relações entre elas, de forma que o jogador precise de uma experiência prévia para uma próxima experiência. Assim, por meio desta relação causal, é possível contar histórias organizadas dentro de uma estrutura de jogo aparentemente desorganizada. Observando e endossando a tipologia de *quests* sugerida por Tosca, Walker faz uma análise geral das *quests* em *World of Warcraft*:

“Em *World of Warcraft*, *quests* são estritamente lineares e são bastante fixas. Nunca existem outras formas de alcançar uma meta. [...] Os objetivos especificados no *World of Warcraft* são mecanicistas e inequívocos [...] Cada *quest* individual é definida de forma muito clara e possui curta duração, mesmo que as *quests* sejam comumente ligadas entre si em cadeias de *quests*, onde o jogador tem de completar um número de *quests* em seqüência para alcançar uma meta final. Estas cadeias de *quests* podem demorar bastante tempo para serem completadas e normalmente requerem ajuda de muitos outros jogadores. As *quests* também variam entre serem adequadas para um único jogador ou requerendo diversos jogadores” (WALKER, 2008 p. 172)

Observando o uso que Walker faz da tipologia sugerida por Tosca, podemos concluir que a estrutura geral de *quests* dos MMORPGs e de *World of Warcraft* em específico é bastante diferente da presente tanto nos *adventures* como nos CRPGs. Estas diferenças se dão não apenas nas características levantadas por Walker, mas também no fato de neste tipo de jogo não existir um arco dramático principal que

seja pré-estabelecido, uma vez que a experiência de jogo é guiada pela linha de evolução do personagem.

2.4 *Quests nos MMORPGs como estruturas narrativas*

Por meio da análise dos exemplos do *adventure Full Throttle*, do CRPG *The Elder Scrolls IV: Oblivion* e do MMORPG *World of Warcraft*, pode-se observar que para cada gênero de jogo existe uma estrutura diferenciada, e que embora muitos autores utilizem o termo *quest* como um termo genérico para qualquer estrutura de jogo que possua uma missão, para analisar tais estruturas mais a fundo, faz-se necessário diferenciá-las. Sendo assim, a fim de observar a especificidade da narrativa por meio de *quests* nos MMORPGs, a partir deste ponto, qualquer menção à estrutura de *quests* se refere à estrutura de *quests* dos MMORPGs, em específico às *quests* presentes em *World of Warcraft*.

Com uma estrutura de *quests* que apresenta características narrativas únicas, *World of Warcraft* se destaca como um jogo com uma forma de contar histórias coerente com o mundo, mundo construído de forma cuidadosa por meio de elementos ficcionais. Embora estes elementos ficcionais estejam dispersos no mundo, estes são inseridos dentro de uma estrutura organizacional das *quests*, conforme uma estrutura de camadas, camadas que vão se abrindo conforme o jogador sobe de nível. Como este tipo de estrutura permite uma relação causal entre os eventos das *quests*, faz-se imperativo observar a forma como a narrativa é instaurada dentro do mundo de *World of Warcraft*, não apenas de forma interna à *quest*, mas principalmente na relação entre as *quests* e na construção de sentido que se faz presente nesta relação.

3 QUESTS COMO ESTRUTURA NARRATIVA SERIADA.

Na última década, com o advento da internet e a popularização da internet banda larga, juntamente com a presença cada vez maior de computadores em todos os tipos de ambiente ao redor do mundo, surgiu um novo tipo de jogo onde os jogadores passaram a fazer parte de mundos simulados juntamente com milhões de outros jogadores: os *MMORPGs*. Este gênero de jogo é marcado principalmente pelas quantidades gigantescas de jogadores jogando simultaneamente em um ambiente compartilhado e persistente. Dentre os MMOs, o jogo *World of Warcraft* tem se destacado como o maior sucesso comercial do gênero, somando mais de 11 milhões de jogadores assinantes e movimentando mais de 1 bilhão de dólares anuais e todo este sucesso se dá mesmo com a proibição da venda do jogo em países onde a distribuição não é oficial, e a compra é rejeitada³³. Nos *MMORPGs* o jogador paga uma mensalidade e se torna assinante de um serviço oferecido: a participação num universo online onde milhões de jogadores podem se conectar e criar seus próprios personagens, interagir uns com os outros e participar de diversas aventuras. Esta característica de ser um jogo assinado mensalmente é um dos fatores que contribuíram para o grande sucesso comercial do jogo. Este modelo de negócio é típico de jogos que só funcionam online, onde o importante não é ter o jogo instalado no computador, mas utilizar o serviço online que a empresa proporciona: “*World of Warcraft*, como a maioria dos MMOs, é persistente e em tempo real. Isto significa que o mundo continua a existir quando um jogador deixa o jogo e esta é uma característica que é particular dos jogos online” (KRZYWINSKA, 2007, p. 19).

Esta mudança na forma como produto é comercializado também implica numa mudança nas estruturas internas do jogo, e principalmente no que se refere às estruturas narrativas. Antes deste modelo de negócio, um jogo que era vendido enquanto mercadoria precisava recompensar o jogador com algumas horas de prazer,

³³ Esta informação não consta nas páginas de ajuda do sistema: é necessário o jogador entrar em contato informando o código do erro no momento da compra para receber a seguinte resposta por email: “*Any credit card used must be from within the supported North American region (the U.S., Canada, Australia, New Zealand, Mexico, Argentina, Chile, Hong Kong, Macau, Singapore, Malaysia or Thailand). Any credit card with a billing address residing outside of this region will be rejected from our system, regardless of your current geographical location*”.

entretanto o jogo com assinatura mensal precisa manter o jogador entretido por meses e até mesmo anos, e para isso, a narrativa tem de assumir um formato que não possui um final fechado. A fim de construir histórias sem um final fechado, os produtores de MMORPGs precisaram encontrar uma estrutura narrativa que fosse coerente com esta nova proposta. Assim como a narrativa seriada televisiva é moldada conforme as limitações do formato³⁴, que são externas à história em si, a narrativa dos MMOs foi adaptada para atender às limitações do formato, e estas limitações moldam a forma como a narrativa é pensada, construída e entregue aos jogadores: as informações de história são fragmentadas e o final é aberto. Por conta desta fragmentação da história nos MMOs, pode-se dizer que a narrativa baseada em *quests* destes jogos apresenta uma estrutura episódica: cada *quest* seria um episódio, ou seja, “uma seqüência delimitada e internamente coerente de situações e eventos, que podem ser encadeados com outras destas unidades narrativas, para formar estruturas narrativas maiores” (HERMAN, 2009, p.185).

Se a narrativa apresentada nas *quests* dos MMORPGs apresenta características episódicas, então boa parte da teoria e ferramentas relativa às narrativas em série poderiam ser adaptadas para a análise da forma como as histórias são contadas nestes jogos. Entretanto, para que se possa realizar este tipo de aproximação, faz-se necessário observar as principais definições de narrativa seriada, assim como compreender as principais discussões que cercam o assunto, para analisar as principais características dos MMORPGs e finalmente verificar a compatibilidade dos modelos narrativos apresentados.

³⁴ A respeito da narrativa seriada televisiva, Robert C. Allen afirma: “A série, então, é uma forma de narrativa organizada em torno de lacunas institucionalmente impostas no texto. A natureza e extensão dessas lacunas são tão importantes para o processo de leitura como o ‘material’ textual que elas interrompem” (ALLEN, 1995, p.17).

3.1 A estrutura narrativa seriada

Se apresentando como uma forma de grande popularidade de contar histórias, a narrativa seriada pode ser encontrada desde a narrativa oral, passando pelos folhetins, histórias em quadrinhos, tiras cômicas de jornal, seriados de televisão, novelas televisivas até o rádio e outros. “Hoje em dia, a narrativa seriada é onipresente. Na verdade, ela pode até ser a forma narrativa dominante presente nas mídias de massa” (HAGEDORN, 1995, p.39). A fim de observar a narrativa dos MMOs enquanto estrutura seriada, serão utilizados estudos da narrativa de outras mídias como a teoria das narrativas seriadas televisivas. A teoria da narrativa seriada televisiva será utilizada como ponto de comparação não por a narrativa seriada televisiva ser a única referência de estrutura seriada, mas pela existência de uma grande quantidade de estudos acadêmicos que analisam esta mídia específica, resultando em um vasto ferramental teórico e, portanto, maior complexidade e embasamento na análise realizada. Entretanto é preciso ressaltar que por conta de cada mídia apresentar suas particularidades, em muitos casos é necessário adaptar a análise de uma mídia à realidade de outra, e, portanto o ferramental teórico utilizado na pesquisa da narrativa seriada televisiva terá de ser adaptado para o contexto dos MMORPGs.

A fim de analisar a narrativa seriada, faz-se necessário definir o seu conceito, e embora existam diversas definições de narrativa seriada, é necessário distinguir a finalidade para a qual foi realizada tal definição: a fim de compreender o processo de criação e produção, Robert C. Allen define a serialização em função do processo de organização da narrativa³⁵; a fim de analisar as relações de mercado, Roger Hagedorn define a narrativa seriada em função do discurso estabelecido entre a indústria e o público³⁶; e da mesma forma outros autores poderiam definir a serialidade em função das agendas de entrega do produto, ou ainda em função do processo de produção fragmentado que resulta num gerenciamento dos riscos de produção, dentre diversas outras perspectivas. Obviamente podemos afirmar que todas estas abordagens são

³⁵ “A verdadeira serialização é a organização da narrativa e da narração em torno da suspensão forçada e regular tanto das atividades de exibição como de leitura” (ALLEN, 1995, p. 116).

³⁶ “A narrativa seriada é definida através da prática de oferecer um texto narrativo para os consumidores em unidades isoladas, materialmente independentes e disponíveis em tempos diferentes, mas previsíveis” (HAGEDORN, 1995, pp. 28, 29)

relevantes para a definição da serialidade, e as diversas abordagens não devem ser encaradas como excludentes, mas pelo contrário: elas se complementam em uma visão mais rica do que é uma estrutura seriada.

A fim de diferenciar os termos e por conseqüência seus diversos significados, muitos autores fazem uma distinção entre ordem serial aplicada a um conjunto de episódios e uma série de episódios enquanto conjunto de episódios relativamente autônomos. Por conta desta diferença entre possíveis interpretações do termo “serial”, nos estudos das séries de televisão, alguns autores fazem uma distinção entre dois tipos de narrativas seriadas:

“Esta distinção é baseada no nível de fechamento individual que cada episódio alcança: ‘Séries se referem àqueles shows cujos personagens e cenários são reciclados, mas a história se conclui em cada episódio individual. Em um folhetim, a história e o discurso não chegam a uma conclusão durante um episódio, e as tramas são retomadas após um dado hiato’ (Kozloff 1992: 91). A distinção entre séries, onde ‘o resultado de cada episódio não tem efeito nos seguintes, e faz pouca diferença na ordem em que eles são rodados’ (Thompson 2003: 59), e folhetins é longe de ser livre de ambigüidades, entretanto. [...] Também existem muitas formas ‘híbridas’, que são as narrativas serializadas que combinam características das séries e dos folhetins” (ALLRATH *et al*, 2005, p.5)

Se baseando nesta distinção entre séries e folhetins, poderia ser realizada uma análise de quanto o resultado da narrativa de uma *quest* pode influenciar a narrativa das *quests* posteriores (um episódio influenciando os subseqüentes), seja por a *quest* apresentar um conteúdo narrativo encadeado, ou por ela abrir novas possibilidades exploratórias, por acrescentar experiência, por melhorar os atributos do personagem ou ainda por acrescentar novos itens ou armas que abrem novas possibilidades de jogo. Entretanto, esta abordagem que diferencia estas narrativas como séries, folhetins e híbridos não é suficientemente adequada para a compreensão das *quests*, pois a extensão da influência de uma *quest* sobre outra só pode ser observado dentro do sistema simulado e por conta da imprevisibilidade destes jogos e da subjetividade da análise, os resultados poderiam ser bastante variados. Seguindo esta classificação, as *quests* na maioria das vezes se enquadrariam na categoria do híbrido, e utilizando esta classificação, não se poderia determinar o grau desta hibridização. A solução para este tipo de análise é sugerida por Allrath *et al*:

“A visão tradicional de séries e folhetins como opostos binários deve ser substituída por uma conceitualização de séries e folhetins como extremos de um continuum: ‘A forma dominante de drama na TV de hoje é o híbrido

entre série e folhetim, aspirando à forma das novelas' (Nelson 2000: 111). [...] Uma análise do nível de continuidade das narrativas serializadas da TV tem de levar em conta fatores como se as tramas do arco narrativo maior estão restritas a apenas alguns episódios ou se elas transcendem a temporada. [...] Devido à indefinição dos limites entre série e folhetim, usaremos o termo 'série' como um termo guarda-chuva que abrange a série tradicional, folhetins, e todas as formas híbridas intermediárias." (ALLRATH *et al*, 2005, p.6)

Sendo assim, os termos “série”, assim como “narrativa seriada” serão utilizados para representar a narrativa que seja formada por um conjunto de episódios, independente de estes possuírem ou não qualquer relação de causa e efeito de um sobre o outro. Sendo assim, podemos utilizar o termo série ou narrativa seriada como um sinônimo da narrativa episódica, independente de ser algo considerado como série para alguns autores, ou folhetim para outros, ou ainda híbridos. Como o grau de fechamento da narrativa de cada série pode ser variável, inclusive mudando a análise conforme determinado grupo de episódios analisados, a serialidade não será definida pelo grau de fechamento de cada episódio, mas principalmente pela entrega espaçada de uma história que foi planejada (ou adaptada) para ser fragmentada em episódios. Em outras palavras, “episodicidade é o traço essencial que distingue a série (e o folhetim) do texto narrativo ‘clássico’ - ou seja, a narrativa realista de uma só unidade, incluindo o romance em forma de livro, o longa-metragem, a peça de rádio, e assim por diante” (HAGEDORN, 1995, p. 29).

3.2 As características da narrativa seriada

A fim de verificar Se os MMORPGs baseados em *quests* apresentam uma estrutura episódica para sua narrativa e se existe compatibilidade deste modelo com o modelo narrativo seriado, faz-se necessário abordar as principais características de ambos e verificar a sobreposição destes modelos. A partir da observação de que a narrativa das séries televisivas é uma narrativa em andamento, Allrath *et al* apresentam uma lista de características que podem ser observadas e comparadas com as características da narrativa por meio de *quests*, presente em *World of Warcraft*:

“Uma diferença entre as séries de televisão e outras narrativas é o fato de que a série é por definição narrativas em curso. Isto leva a uma série de características formais, como a falta de fechamento definitivo, a ocorrência de ganchos de suspense³⁷, e uma tendência de exposição mínima” (ALLRATH *et al*, 2005, p.4).

Abordando o primeiro ponto levantado pelos autores supracitados, uma característica bastante marcante das séries narrativas é a falta de fechamento definitivo. Entretanto, afirmar que as séries narrativas apresentam uma forma narrativa com final aberto, não significa que não existe nenhum nível de fechamento, pois se a narrativa é composta de episódios, que por definição são fechados em si, então o fechamento apenas ocorre em nível local, em cada episódio, e não na narrativa como um todo:

O que as séries episódicas e os folhetins, bem como os vários tipos híbridos de séries têm em comum (com a exceção óbvia da mini-série, que consiste em apenas alguns episódios e normalmente atinge o encerramento no último episódio), é que a maioria deles foi projetada para funcionar praticamente para sempre, desde que as avaliações indiquem um interesse contínuo por parte dos telespectadores. Assim, as séries são baseadas na suposição de que episódios individuais podem atingir certa quantidade de fechamento, mas não há um fechamento definitivo, o que evitaria a continuação da série (cf. Butler, 1994: 29). No final de um episódio, os telespectadores, conseqüentemente, podem esperar apenas o fechamento parcial. (ALLRATH *et al*, 2005, pp.22, 23)

Assim como a narrativa seriada televisiva é projetada para perdurar pelo maior tempo possível, os MORPGs também apresentam a necessidade de um planejamento enquanto um sistema que mantenha o jogador a jogar por longos períodos de tempo. O mundo de *World of Warcraft* é projetado para funcionar *ad infinitum*, com *quests* sendo renovadas e acrescentadas constantemente, além de atualizações maiores que acrescentam novas funcionalidades e novos elementos de história. Este sistema de jogo lida com as expectativas do jogador de uma forma diferente em relação aos jogos com final fechado, assim como acontece na narrativa seriada televisiva:

“Estas se tratam de formas narrativas (...) que são baseadas na impossibilidade de encerramento final. Ninguém senta para assistir um episódio de um desses programas com a expectativa de que este episódio possa ser o episódio em que todos os problemas individuais e da comunidade serão resolvidos e todos viverão felizes para sempre”. (ALLEN, 1995, p.18)

³⁷ Gancho de suspense: no original, *Cliff-hanger*, que é um termo que “emprega-se para referir uma narrativa, na qual, ao terminar cada capítulo, tem início (ou surge a iminência de) um confronto, uma revelação ou qualquer outro acontecimento decisivo para o desenrolar da história, cujo desfecho apenas é dado a conhecer no episódio seguinte” (FURTADO, 2009).

Tanto a produção como a recepção fazem parte da definição do que é uma estrutura seriada, ou seja, ela está intimamente ligada à forma como o produto foi planejado para ser consumido e a forma como ele efetivamente é consumido. A narrativa seriada é bastante particular, pois ela é projetada para durar enquanto ambas as partes tiverem interesse: uma série só termina quando ou os produtores ou público perderem interesse por ela – sua duração é indefinida e depende de fatores externos à narrativa em si para que seu fim seja determinado. A narrativa seriada serve em primeiro lugar a uma relação não diegética, para então em segundo lugar servir à história. Um jogo como *World of Warcraft* foi planejado para manter o jogador jogando por um longo período de tempo, e não existe interesse de que o jogador pare de jogar. Para manter o interesse destes jogadores por longos períodos de tempo, os desenvolvedores estão sempre atualizando o mundo narrativo:

“É de interesse comercial do jogo baseado em assinantes que se mantenham os jogadores a jogar por longos períodos de tempo; pacotes de expansão que dão aos jogadores antigos coisas novas para fazer é parte dessa estratégia e, assim, prolongar a duração tanto da narrativa dada pelo jogo, e, potencialmente, a narrativa emergente do personagem do jogador” (KRZYWINSKA, 2007, p. 11).

Pode-se observar que ambas as mídias – a televisão e os jogos *online* por assinatura – evitam um fechamento definitivo pelo mesmo motivo: elas desejam manter o público preso pelo maior tempo possível, pois disso depende o sustento e retorno financeiros. O que ocorre é apenas que cada mídia utiliza ferramentas diferentes para manter o seu público cativo, como é o caso dos ganchos de suspense dos seriados televisivos, conhecidos principalmente como *Cliff-Hanger* (ver nota de rodapé número 37).

“No final de uma temporada, muitas vezes os espectadores recebem um grau ainda menor de encerramento do que no final de um episódio regular. A fim de garantir que os espectadores vão assistir a próxima temporada, uma temporada freqüentemente termina com um ‘*cliff-hanger*’, deixando os telespectadores com todos os tipos de perguntas abertas” (ALLRATH et al, 2005, p.23)

O gancho de suspense é muito comum na narrativa seriada televisiva por esta não apresentar um fechamento definitivo, entretanto, ele não é necessário para caracterizar uma narrativa seriada. O gancho apenas é utilizado na narrativa seriada televisiva como um recurso para manter a atenção do espectador durante os intervalos

entre os fragmentos, para que estes espectadores não se esqueçam da história e percam o interesse pelo programa durante a lacuna narrativa. Em casos onde estas lacunas narrativas são preenchidas por outras estruturas, como é o caso da narrativa em *World of Warcraft*, estas lacunas não representam um risco para a perda do público, pois ao contrário da narrativa seriada televisiva, onde as lacunas narrativas podem ser preenchidas por outros produtos concorrentes, nos MMORPGs, as lacunas narrativas são preenchidas por outras opções de interação dentro do próprio mundo simulado.

Por o jogador possuir um papel ativo na resolução dos problemas, ele tem capacidade de organizar e priorizar os problemas de uma forma que mesmo que os ganchos de suspense sejam inseridos dentro do jogo, aguardando uma posição do jogador para solucionar uma questão dramática, esta tensão pode ser dissolvida pela disputa de atenção do jogador em meio a diversos outros problemas. Como em *World of Warcraft* o jogador pode assumir mais de vinte *quests* simultâneas, dificilmente a atenção do jogador vai estar voltada para uma única *quest* de forma que o clímax emocional do jogo seja moldado pelo suspense da solução deste problema apresentado pela *quest*. O uso de *cliff-hangers* para a construção do suspense não é tão recorrente nos MMORPGs e pode-se afirmar que atualmente o gancho de suspense na narrativa não representa o clímax emocional destes jogos e, portanto, não existe a obrigatoriedade dos ganchos de suspense para manter o jogador jogando, o que não significa que eles não possam ser utilizados.

Embora na maioria das *quests* em *World of Warcraft* a atenção do jogador não esteja voltada para uma única atividade, um exemplo de como a atenção do jogador pode ser voltada totalmente para uma única tarefa pode ser observado na cadeia de *quests* que se inicia com a *quest* “A Good Friend”. A cadeia de *quests* em questão se inicia quando o jogador encontra Dirania Silvershire, que comenta sua preocupação com Iveron, um amigo que costumava andar em uma região repleta de aranhas e que se encontra desaparecido, iniciando a *quest* “A good friend” (*Ilustração 25*). Se o jogador andar pela região citada pelo NPC, ele pode encontrar Iveron caído em meio a uma ravina e ao conversar com Iveron, este agradece por ter sido encontrado e conta que foi picado por uma aranha e que precisa de ajuda de Dirania Silvershire, que pode fazer um antídoto para o veneno da aranha, iniciando a *quest* “A Friend In Need” (*Ilustração 26*). Ao retornar para Dirania Silvershire, esta requisita do jogador alguns ingredientes para a criação do antídoto, iniciando a *quest* “Iveron’s Antidote” (*Ilustração 27*). Ao coletar

todos os ingredientes requisitados por Dirania, esta faz um antídoto e o entrega ao jogador iniciando uma segunda *quest* também chamada “Iveron’s Antidote”, porém nesta *quest* surge um novo elemento de jogo: um contador de tempo (*Ilustração 28*). Para salvar Iveron da picada de aranha, o jogador tem de chegar até o NPC em menos de 5 minutos, e para conseguir fazer isso, toda a sua atenção tem de se voltar para a *quest* em questão.

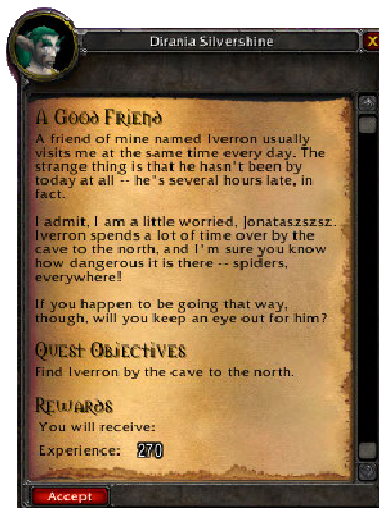


Ilustração 25 - Início da *quest* "A good friend"



Ilustração 26 - Início da *quest* "A Friend in Need"

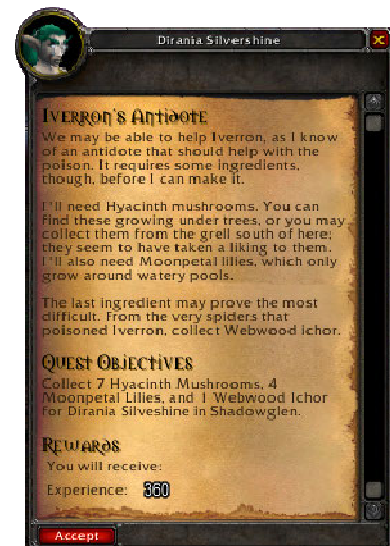


Ilustração 27 - Início da *quest* "Iveron's Antidote"

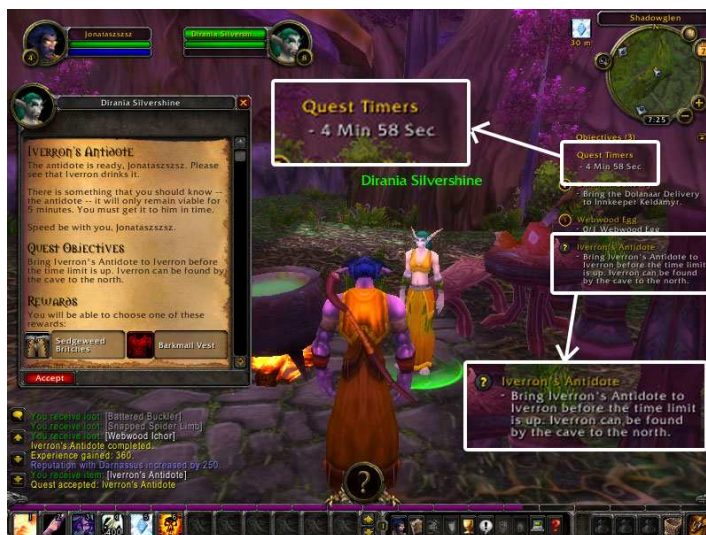


Ilustração 28 - Início da segunda *quest* "Iveron's Antidote", com destaque para o surgimento de um contador de tempo.



Ilustração 29 - Conclusão da *quest* "Iveron's Antidote" e término da cadeia de *quests*.

Ao manipular o tempo, os game designers trabalharam com o suspense dentro da *quest* de uma forma semelhante aos ganchos emocionais presentes nas

narrativas seriadas televisivas: o público fica apreensivo quanto à solução de um problema que pode ser solucionado após um intervalo de tempo.

Ao encontrar Iveron dentro do tempo estabelecido, o contador para de ser exibido e o jogador recebe a recompensa oferecida na *quest* (Ilustração 29). Como a atenção do jogador está voltada para uma única *quest*, a solução da mesma pode representar um clímax emocional, assim como a solução dos *Cliff-Hangers* da narrativa seriada televisiva, entretanto este tipo de recurso não é corriqueiro dentro do jogo.

Além do gancho emocional por meio de elementos narrativos, outra forma de construir suspense e manter o jogador dentro do jogo é o sistema de recompensa das *quests*, onde uma promessa é feita – ao completar aquela *quest*, o jogador poderá escolher um item de uma lista e então receber uma pontuação que o auxiliará a subir de nível. Ao fazer isso, o sistema de jogo oferece possibilidades para o jogador, que pode criar mundos possíveis em sua imaginação a fim de verificar a melhor opção dentre as recompensas oferecidas, e então definir a sua escolha, e conseqüentemente a sua ação. Desta forma o jogo consegue construir um suspense baseado na vontade que o jogador tem de receber uma recompensa específica. Neste sistema de recompensa, o jogo recompensa as ações do jogador de tempos em tempos. Sempre que o jogador completa uma *quest*, ele recebe uma recompensa dentro do mundo do jogo, recompensa que pode ser na forma de itens, equipamentos, armas, pontos, status, ou qualquer outra que permita ao jogador se sentir recompensado como uma frase de incentivo ou a possibilidade de assistir a uma animação diferenciada. Vale ressaltar que não apenas a recompensa dentro do sistema de jogo mantém o jogador jogando, mas também o próprio problema apresentado nas *quests* funciona como motivador, devido à forma como o cérebro humano funciona: “ao solucionar um problema, o jogador está desvendando a estrutura lógica do jogo e experimentando uma sensação de domínio” (MATEAS, 2003). Este prazer provindo da solução de problemas é algo que está intimamente ligado ao sistema de recompensa do cérebro humano, uma vez que os desafios em dose certa motivam uma pessoa a se superar e a buscar soluções:

“O neurocientista Jaak Panksepp chama o sistema de dopamina do cérebro de conjunto de circuitos ‘buscadores’, incitando-nos a buscar novas possibilidades para recompensa em nosso meio ambiente. No que diz respeito à ligação de nosso cérebro, o instinto de desejo desencadeia o desejo de explorar. Na verdade, o sistema diz: ‘Não consegue encontrar a recompensa prometida? Talvez se procurasse um pouco mais, você teria sorte – tem que estar aqui em algum lugar’”. (JOHNSON, 2005, p.29).

Por conta da forma como o cérebro humano funciona, um problema pode motivar uma pessoa a solucioná-lo, o que se concluído resultaria em prazer, uma vez que conforme Mateas (2003) afirma, existe um prazer no domínio na solução de problemas. Desta forma, o jogador permanece constantemente buscando prazer, que é entregue aos poucos ao jogador por meio deste sistema de recompensas.

Finalizando a lista que Allrath *et al* levantam a respeito das características que as séries apresentam em decorrência de serem narrativas em andamento, está a questão da exposição mínima. A exposição que ocorre nos seriados televisivos na maioria das vezes se aproxima do mínimo necessário para garantir o avanço da história sem fazer o espectador perder o interesse. Isso se dá, pois o público da televisão muitas vezes está assistindo ao conteúdo do programa em um ambiente que não favorece a concentração: a família se reúne para assistir um programa e conversam enquanto assiste, o telefone pode tocar, existem diversos sons no ambiente, alguém pode estar fazendo alguma outra tarefa doméstica enquanto assiste ao programa, etc. Por conta de não existir uma garantia de que o ambiente em que o programa de televisão é exibido é um ambiente propício, costuma-se repetir as informações diversas vezes para garantir que o público consiga captar a informação necessária ao menos em uma das vezes que ela for repetida.

Além de a informação de história precisar ser repetida, a narrativa seriada televisiva também é moldada pela limitação de tempo: existe uma duração pré-estipulada para cada capítulo e a história tem de se moldar a ela. Entretanto, estas características do seriado televisivo não devem ser consideradas como negativas, mas apenas como parte da estética deste meio, que é moldada pelas limitações do formato:

“A familiaridade com os personagens e com os padrões e conflitos básicos do enredo de uma série que os espectadores regulares inevitavelmente ganham e que é reforçada pela natureza formulaica da série não é em si algo prejudicial ao apelo do show. Certa quantidade de repetição pode até mesmo aumentar a popularidade do gênero da série de TV: ' é fundamental perceber que muito do que tem sido criticado sobre a TV - sua repetição contínua e natureza formulaica - é na verdade uma parte intrínseca da sua estética distinta, que um grande número de telespectadores implicitamente compreende. (...) O fato de as séries normalmente se basearem tanto em personagens recorrentes como em situações recorrentes também garante que uma série possa conviver com a exposição mínima e, portanto, atender às demandas do *slot* de tempo limitado” (ALLRATH *et al*, 2005, p.24)

Entretanto pode-se observar que este tipo de restrição narrativa está muito mais associado com as limitações do meio televisivo do que à narrativa seriada

em si: por conta da natureza participativa dos videogames, em jogos como *World of Warcraft* o jogador tem de se tornar ativo em cada etapa para que o jogo prossiga. Como a participação do jogador é obrigatória, não é necessário minimizar a exposição narrativa a fim de garantir a compreensão da história, até porque em um meio interativo, a experiência pode ser personalizada e oferecer a informação perdida novamente, se necessário. Além do ambiente, os jogos também se diferenciam por não estarem limitados a um *slot* de tempo e, portanto, não existem limitações da estrutura narrativa por conta do tempo. Se em algum momento a exposição é minimizada, esta se dá por outros motivos intrínsecos ao meio como a existência do sistema de recompensa dos MMOs baseados em *leveling*, que está mais atrelado ao *gameplay* do que à diegese do jogo. Portanto esta questão da exposição mínima se dá principalmente por conta das características da estética do meio e não por conta de se tratar de uma narrativa seriada.

Observando estes pontos que seriam característicos da narrativa seriada, podemos afirmar que uma narrativa seriada não é definida apenas pela presença de elementos estéticos como os ganchos entre episódios, por enigmas, ou ainda por limitações na exposição narrativa, uma vez que a estética da narrativa seriada acompanha tendências culturais³⁸, mas sim pela forma como estes diversos elementos estéticos (e que podem ser distintos conforme a mídia) são utilizados visando manter o público cativo em meio a uma estrutura episódica: “É exatamente a forma como o que Barthes chama de ‘instinto para a preservação da narrativa’ é mobilizado sobre as pausas textuais que nos permite esclarecer a diferença entre o texto clássico e o serial” (HAGEDORN, 1995, p. 28). No caso dos MMOs, outros elementos estéticos são organizados dentro deste sistema narrativo para manter os jogadores jogando, fazendo parte do “instinto de preservação” da narrativa nesta mídia, dentre eles o sistema de recompensas.

Finalizando a análise da estrutura narrativa seriada, além do “instinto de preservação da narrativa”, podemos acrescentar a visão de David Herman, que define a narração seriada como “a narração através de múltiplos episódios. Os episódios individuais nas narrativas seriadas podem ser relativamente autônomos ou então completamente emaranhados na história maior do mundo narrativo que emerge de forma incremental, de um episódio para o outro” (HERMAN, 2009, p. 193). Sendo

³⁸ Podemos afirmar que a estética da narrativa seriada é moldada e transformada por fatores culturais e industriais dinâmicos e esta “mudança da estética das series de TV faz parte de um ‘deslocamento cultural’ mais amplo” (ALLRATH *et al*, 2005, p.4).

assim, a narrativa seriada pode ser uma narrativa simplesmente episódica com seus episódios isolados, ou uma narrativa com uma história que se apresenta de forma incremental na sucessão de episódios, onde esta narrativa se organiza em torno das limitações do formato, gerando características estéticas que contribuam para o “instinto de preservação” da própria narrativa.

3.3 A narrativa e os MMOs

Se a discussão sobre a narrativa nos videogames como um todo se tornou um tópico polêmico, não é de se surpreender que o mesmo ocorra com os MMOs: eles são considerados por alguns autores como incapazes de apresentar uma narrativa mais complexa e abrangente em toda a experiência de jogo, como por exemplo, faz Greg Costikyan ao afirmar que “um MMO não pode contar uma história com um arco narrativo maior” (CONSTIKYAN, 2007). Este tipo de análise está restrito por uma visão limitada da narrativa como um todo, uma vez que o autor considera como uma narrativa que possui um arco narrativo maior apenas a narrativa clássica que possui um começo, meio e fim, ignorando completamente outros formatos narrativos. Isto se torna evidente em um segundo trecho do mesmo autor:

“Eu Argumentei que um MMO não pode contar uma história com um arco narrativo maior [...]. Mas isto deixa de ser verdade se o próprio jogo tiver um fim. [...] A questão é que você pode impor um verdadeiro arco de narrativa a um MMO - mas somente se o jogo, como todas as histórias, chegar a um fim” (COSTIKYAN, 2007).

Entretanto, nem todas as estruturas narrativas apresentam um fechamento global para as suas histórias, como por exemplo, a narrativa seriada televisiva, que é uma narrativa que está sempre em andamento. Então, neste modelo narrativo não existe a necessidade de um fechamento global, como sugere Costykian, e mesmo assim pode-se claramente observar uma narrativa abrangente durante toda uma série de televisão. Este tipo de análise limitada apresentada por Greg Costikyan pode ser confrontado com autores que optam por afirmar exatamente o contrário, como o faz Tanya Krzywinska, que afirma que em *World of Warcraft* existe uma narrativa longa:

“Embora o contexto da história de muitos jogos seja fraco ou indistinto, a franquia *Warcraft* tem uma linha de história expansiva, de escala épica que tem se acumulado através de diversos jogos. Narrativas longas e espessas são comuns em jogos de RPG, enquanto em outros gêneros de jogo as histórias são simplesmente expositivas, com a ênfase muito mais em bater recordes de pontuação ou acumular habilidades. (...) No entanto uma grande história está disponível para os jogadores de *World of Warcraft* mesmo que na maioria das vezes ela seja entregue de forma fragmentada.” (KRZYWINSKA, 2007, p. 8)

Esta história apresenta características específicas inerentes ao sistema de jogo persistente e online: “o fato de o jogo ser entregue em tempo-real não significa, contudo, que o jogo é linear e nem que ele tem continuidade temporal completa” (KRZYWINSKA, 2007, p. 19). Portanto, em *World of Warcraft*, temos uma narrativa longa que abrange toda a experiência do jogador, e é entregue de forma fragmentada, difusa, múltipla e, às vezes, sutil. Como este é um jogo que busca prender o jogador pelo maior intervalo de tempo possível (que é algo característico do modelo de negócio por assinatura mensal), toda a experiência de jogo é permeada por uma narrativa bastante longa, em andamento, que por sua vez, é fragmentada em pequenos pedaços com fechamentos e recompensas menores. Por meio desta história fragmentada que é entregue aos poucos ao jogador, os MMOs conseguem narrar uma história de proporções épicas em meio a um mundo primorosamente simulado. O fato de se fragmentar a narrativa longa permite ao jogador acompanhá-la em toda a sua extensão, sem precisar gastar centenas de horas contínuas, espaçando-as conforme a sua agenda – “os seriados ‘parcelam’ a entrega da história de forma que a audiência seja encorajada a ter interesse” (NEWMAN, 2006, appud KRZYWINSKA 2007, p. 21). Estes fragmentos narrativos auxiliam no estabelecimento do mundo épico em que se passa o jogo: “Um vasto conjunto de linhas narrativas constroem o mundo e sua história. A narrativa global do jogo interliga a condição do mundo com as funções oferecidas e habilidades do personagem do jogador” (KRZYWINSKA, 2007, p. 10). Sendo assim, o mundo de *World of Warcraft* se estrutura tanto pelas regras de simulação como pela narrativa. Como as regras de simulação estão inseridas em um contexto ficcional, é possível observar diversos tipos de narrativa nestes jogos: a narrativa pré-estruturada, a narrativa emergente e a narrativa que o jogador cria e narra a partir da experiência subjetiva de jogo.

A fim de abordar a narrativa nos MMORPGs, se faz necessário distinguir entre as histórias contadas sobre um jogo – um jogador narrando a sua experiência pessoal para outra pessoa – e as histórias contadas por meio do jogo - a informação

narrativa que é transferida ao jogador durante uma partida. Embora uma partida de jogo possa ser narrada, essa narração não faz parte do jogo, mas é um evento distinto que não está necessariamente diretamente relacionado com a história contada por meio de um jogo. Esta narrativa que é apresentada por meio do jogo é diferente da narrativa que o jogador cria a partir de sua experiência subjetiva de jogo: “a narrativa [*por meio do jogo*] é vista como uma forma de compreensão dos eventos que o jogador causa, dispara e encontra dentro do espaço em um videogame” (NITSCHKE, 2008, p.7). Entretanto, esta abordagem da narrativa por meio dos videogames ainda abarca duas perspectivas: a narrativa pré-estabelecida e apresentada durante o jogo, e a narrativa relativamente desestruturada que emerge da interação do jogador com a mecânica de jogo. Esta narrativa que surge a partir das ações do jogador é conhecida como narrativa emergente: é a estruturação de eventos complexos que emergem da interação do jogador com a mecânica de jogo dentro de um contexto ficcional. A narrativa emergente pode ser observada como uma relação de interação complexa e emaranhada, uma vez que pode abarcar tanto as ações individuais de cada jogador, assim como as interações sociais emergentes, ou ainda a economia do jogo. Estes conteúdos emergentes se expandem para além das fronteiras estabelecidas pelos *game designers* e complementam o conteúdo original do jogo:

“Quando adequadamente projetados, mundos sintéticos podem apoiar o desenvolvimento de novas formas de economia, política e cultura, cujas instituições e padrões sociais não derivam da programação do jogo, mas a partir do comportamento dos próprios jogadores dentro desse sistema” (JOHNSON, 2009, p.186).

Embora tanto a narrativa emergente que se faz presente nos jogos de MMORPG, como a narrativa criada pelos jogadores após a seção de jogo sejam tópicos muito ricos, eles fogem do escopo deste trabalho, visto que estas formas narrativas ocorrem de forma participativa e com um grande fator social envolvido, requerendo uma abordagem diferenciada do assunto. Portanto, neste trabalho será discutida apenas a narrativa que é estruturada pelo *game designer* e apresentada durante a experiência de jogo, seja por meio de cinemáticos e textos que interrompem o jogo, ou por meio de um *gameplay* estruturado como no caso das *quests*. Sendo as *quests* a principal ferramenta narrativa dos MMORPGs, a tarefa então se torna identificar diversas formas pelas quais as *quests* do jogo são utilizadas para contar estas histórias que se unem em uma longa experiência épica.

3.4 As quests enquanto episódios

Dentre as ferramentas utilizadas pelos videogames para contar histórias, as *quests* em especial tem se destacado, principalmente em virtude de ser a principal ferramenta narrativa dentro do gênero de maior sucesso comercial da década, os MMORPGs. Por conta de as *quests* estarem relacionadas a tarefas específicas dentro do mundo de jogo, a narrativa contida nelas é fragmentada e pode ser considerada como episódica.

As *quests* dentro do jogo *World of Warcraft* podem surgir de diversas formas, tais como por meio de personagens controlados pelo computador, por objetos espalhados no espaço, itens do inventário, ou ainda pelo posicionamento geográfico. Entretanto, a forma mais comum de uma *quest* ser apresentada dentro do jogo é por meio dos NPCs, que no caso do WoW não apresentam muitas falas ou características de inteligência artificial, apresentando apenas o conteúdo das *quests* que eles possuem no momento ou respondendo ao jogador com respostas como “*Você não vê que eu estou ocupado?*” caso ele não tenha nenhuma *quest* disponível ou alguma outra informação para dar. Os personagens que possuem *quests* para entregar aos jogadores são marcados com uma exclamação amarela sobre a cabeça, o que normalmente atrai os jogadores para que eles possam receber as *quests* (Ilustração 30).



Ilustração 30 - Personagens controlados por jogadores recebendo *quests* de um NPC.

Ao receber uma *quest*, o jogador se depara com um texto que explica o contexto em que a tarefa demandada se encontra, dando motivação contextual ficcional para o jogador realizar as tarefas solicitadas (*Ilustração 31*). No nível de cada *quest* isolada, podemos observar as informações de história surgindo principalmente no momento em que o jogador recebe a *quest*, porém também se estendendo a toda ação subjacente até a completude da mesma. Embora os textos das *quests* sejam simples e curtos, eles apresentam a medida certa para contextualizar as ações sem tornar o jogo em algo monótono e excessivamente textual. Na janela de apresentação da *quest* o jogador já lê a pequena história que justifica a tarefa, o objetivo de forma resumida e a recompensa que ele receberá caso realize a tarefa com sucesso (*Ilustração 31*). O texto das *quests* é atualizado com frequência, para permitir uma rejogabilidade para os jogadores que optarem por iniciar novamente o jogo ao criar um novo personagem. Um exemplo de como as *quests* são atualizadas pode ser observado na diferença entre as *Ilustrações 31 e 32*, que representam a mesma *quest* (“*Wolves Across the Border*”) no dia 4 de janeiro de 2010 e no dia 10 de novembro de 2009, respectivamente. Se o jogador retornar ao NPC que entregou a *quest* a ele enquanto esta ainda não foi completada, então é exibida uma janela com um resumo do que é esperado que o jogador faça para este NPC (*Ilustração 33*). Este tipo de resumo também pode ser acessado no botão “*quest log*”, que imediatamente traz uma janela (*Ilustração 34*) com um limite de até 25 *quests*, dando o resumo delas e o status até o dado momento. Em meio a uma narrativa fragmentada, é essencial que o jogador tenha este tipo de recurso para recorrer nos casos de ter acumulado muitas *quests* e tenha se esquecido de detalhes de alguma delas.

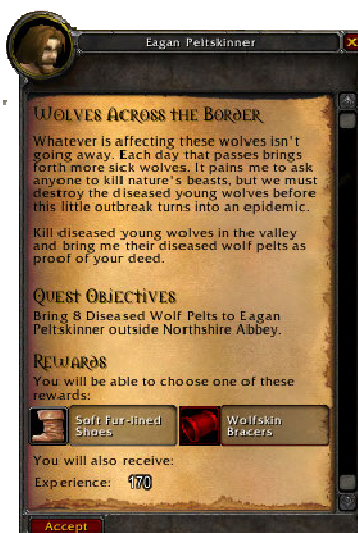


Ilustração 31 - Janela da quest “Wolves Across the Border” no dia 4 de janeiro de 2010.



Ilustração 32 - Janela da quest “Wolves Across the Border” no dia 10 de novembro de 2009.



Ilustração 33 - Janela de resumo da quest “Wolves Across the Border”.



Ilustração 34 - Quest log.

Durante a experiência de jogo em *World of Warcraft*, existem alguns arcos de história que são longos, embora a maioria das *quests* possua linhas de história curtas, relativamente isoladas e auto-suficientes. Um exemplo deste tipo de arco de história fechado e curto ocorre na quest “*Wolves Across the Border*”, que se inicia quando o jogador conversa com Eagan Peltskinner, logo no início do jogo, caso seu personagem seja um humano. No primeiro contato, o NPC (que tem uma exclamação sobre sua cabeça) narra uma história sobre a necessidade de matar os lobos que estão na floresta (conforme mostram as *Ilustrações 31 e 32*, em novembro de 2009 pelo simples prazer de comer a carne deles, e em janeiro de 2010 por conta de uma doença contagiosa que eles estão espalhando). Se o jogador aceitar realizar esta *quest*, então a exclamação sobre a cabeça do NPC se torna em uma interrogação e então o jogador tem de enfrentar a quantidade de lobos que foi requisitada (*Ilustração 35*) e coletar o item específico relacionado à *quest* (*Ilustração 36*). Enquanto o jogador enfrenta os desafios

que lhe foram sugeridos, no HUD surgem mensagens informando o status da *quest*, e caso ele complete mais uma etapa de uma das *quests* ativas, esta etapa é informada na tela (*Ilustração 37*). Ao completar todos os objetivos de uma *quest*, o jogador então tem de retornar ao NPC e entregar o que lhe foi requisitado (embora nem todas as *quests* sigam esta regra, existindo *quests* em que o objetivo é se reportar a outro NPC ou ir a um ponto específico na geografia do jogo, por exemplo) para então receber a recompensa (*Ilustração 38*).



Ilustração 35 - Jogador enfrentando os lobos requisitados na *quest*.



Ilustração 36 - Jogador coletando os itens após derrotar um *Mob*.



Ilustração 37 - Um destaque das mensagens que informam o status das *quests* ativas.



Ilustração 38 - Janela do momento em que a *quest* é completada.

Quando observamos uma *quest* como esta “*Wolves Across the Border*”, podemos afirmar que a história contida nela é um episódio fechado em si: os conflitos dramáticos se resolvem ao solucionar a *quest* e as conseqüências da resolução destes conflitos dramáticos se resumem ao plano do *gameplay*. Afirmer que se trata de um episódio narrativo com arco dramático fechado não significa que a *quest* é desconexa

das outras e do universo, pois existe um tema central que une a todas, entretanto este tipo de *quest* contribui mais para a narrativa enquanto apresentação dos personagens, regiões e tarefas presentes no mundo ficcional do que enquanto arco dramático elaborado. Entretanto, no jogo também existem *quests* que se ligam a outras para formarem cadeias narrativas mais complexas.

3.5 Os episódios encadeados

Enquanto ferramentas narrativas, as *quests* devem ser observadas não apenas no nível de cada *quest* isolada, como episódios fechados em si, mas também numa estrutura organizacional: as *quests* em *World of Warcraft* “são algumas vezes projetadas como episódios em uma cadeia maior de *quests*” (WALKER, 2008, p. 171), e em outros momentos as histórias das *quests* não são apenas estruturadas em ordem serial, mas também paralelamente, numa estrutura onde o jogador pode receber diversas *quests* ao mesmo tempo e ir cumprindo-as de forma paralela – em vários casos a solução de uma *quest* está geograficamente atada à outra, fazendo com que o jogador solucione mais de uma *quest* ao mesmo tempo. Esta estrutura de organização das *quests* pode revelar muito da forma como as *quests* constroem sentido narrativo, numa organização única das *quests* enquanto fragmentos narrativos interligados – episódios encadeados com uma apresentação progressiva de história. Esta progressão narrativa entre diversos episódios pode ser observada, por exemplo, na cadeia de *quests* que se inicia no começo do jogo caso o jogador crie um personagem humano.

Em *World of Warcraft*, ao iniciar um novo jogo com um novo personagem, o jogador assiste a um cinemático em tom épico onde ele conhece um pouco da história do mundo e de sua raça. Após o final do breve cinemático, o jogador fica cara a cara com Deputy Willem, uma espécie de xerife local. Deputy Willem tem sobre sua cabeça uma exclamação e ao interagir com ele, surge a janela da *quest* “*A Threat Within*” (Ilustração 39), que encaminha o jogador para o seu superior, Marshal McBride, que poderá atribuir tarefas ao jogador recém chegado. Ao conversar com Marshal McBride, este comenta da existência de “grupos corruptos e sem lei” que têm

ameaçado os arredores do vilarejo (*Ilustração 40*), e assim, apenas por andar de um ponto até outro e conversar com uma pessoa, o jogador completa a primeira *quest*. Se o jogador retornar para conversar com Deputy Willem, então este tem disponível uma nova *quest* chamada “*Brotherhood of Thieves*” (*Ilustração 41*) que fala da existência de um grupo de bandidos que se auto-intitula “*Defias Brotherhood*” e envia o jogador para verificar o que estes bandidos estão querendo na região e também para trazer oito bandanas que estes bandidos usam na cabeça, para então ser recompensado.

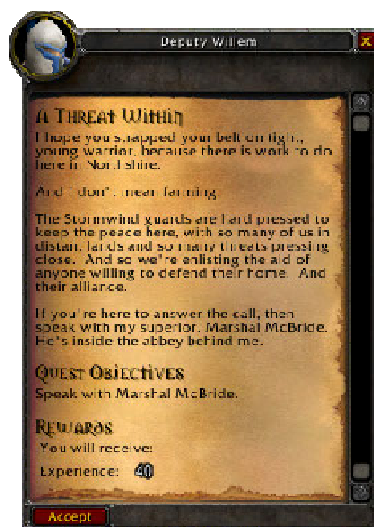


Ilustração 39 - Início da *quest* “*A Threat Within*”

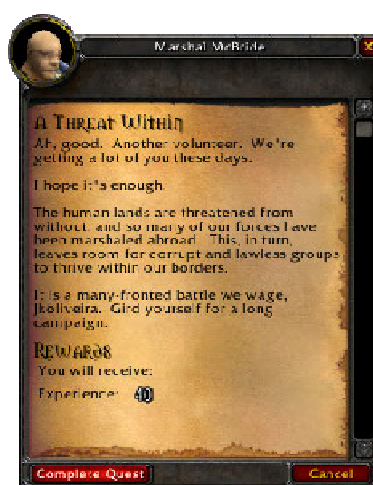


Ilustração 40 - Fim da *quest* “*A Threat Within*”



Ilustração 41 - Início da *quest* “*Brotherhood of Thieves*”

Para completar a tarefa designada por Deputy Willem, o jogador precisa então se deslocar até o ponto no mapa onde a gangue dos *Defias* foi avistada para então lutar com os membros da gangue e conseguir as oito bandanas que lhe foram requisitadas (*Ilustração 42*). Ao retornar para Deputy Willem, este recompensa o jogador pelo seu feito e lhe oferece mais duas *quests*: “*Milly Osworth*” (*Ilustração 43*) e “*Bounty on Garrick Padfoot*” (*Ilustração 44*). A *quest* “*Milly Osworth*” apenas encaminha o jogador para conversar com a personagem homônima que se encontra “com algum problema” e a *quest* “*Bounty on Garrick Padfoot*” oferece ao jogador a oportunidade de ganhar uma arma em troca da cabeça do líder da gangue dos *Defias*. Se o jogador for conversar com Milly Osworth, ele completa a *quest* de mesmo nome e descobre que Milly é uma comerciante de vinho que teve a sua plantação de uvas dominada pela *Defias Brotherhood*, que então oferece uma nova *quest* chamada “*Milly's Harvest*” (*Ilustração 45*) para o jogador: ir buscar as uvas que já foram

colhidas, mas que ficaram em baldes na plantação. Em relação à história que é contada, a *quest* “Milly's Harvest” se encontra dentro de um conflito narrativo maior que a *quest* isolada, pois cria um pano de fundo que ilustra as ações do grupo de bandidos apresentado em uma *quest* anterior e assim justifica a morte do líder deles, Garrick Padfoot, em outra *quest*.



Ilustração 42 - O enfrentamento de um bandido da “Defias Brotherhood”



Ilustração 43 - Janela da *quest* “Milly Osworth”



Ilustração 44 - Janela da *quest* “Bounty on Garrick Padfoot”

Se o jogador for à plantação de uvas, então este tem de colher as uvas que estão nos baldes (Ilustração 46). Esta tarefa era cercada de perigo em novembro de 2009, pois os membros do bando atacavam o jogador que chegasse perto da plantação, entretanto, após uma atualização do sistema em dezembro de 2009 (Patch 3.3.0), os bandidos desta região inicial do jogo pararam de atacar os jogadores, e só brigam com eles se forem atacados. Assim, para completar a *quest* “Milly's Harvest”, basta se deslocar de onde Milly se encontra até a plantação, coletar as uvas e então retornar para receber a recompensa. Esta alteração do sistema tornou o jogo mais fácil para o jogador, porém tornou a narrativa mais enfadonha e desacreditável, uma vez que ao chegar à plantação o jogador encontra pessoas inofensivas, algo bem diferente da descrição de bandidos violentos que foi dada.



Ilustração 45 - A janela da quest “Milly’s Harvest”



Ilustração 46 - Jogador coletando uvas na plantação.

Na mesma região do mapa onde está a plantação, encontra-se o líder dos bandidos: Garrick Padfoot, que está escoltado por seu guarda-costas. Na versão do jogo de novembro de 2009, Garrick Padfoot era cercado por mais dois bandidos que atacavam o jogador se este chegasse perto do líder, entretanto, na versão atualizada, existe apenas um guarda-costas e ele fica imóvel, não oferecendo qualquer desafio para o jogador. Ao derrotar o líder dos bandidos (*Ilustração 47*), o jogador tem de coletar a cabeça deste (*Ilustração 48*) para então retornar ao vilarejo e completar as duas *quests*.



Ilustração 47 - O enfrentamento com Garrick Padfoot.



Ilustração 48 - A coleta da cabeça do vilão.

Ao retornar para o vilarejo, o jogador pode então contatar Deputy Willem e lhe entregar a cabeça do vilão assassinado. Após receber palavras de gratidão por livrar o vilarejo da ameaça daquele bandido, o jogador pode então escolher uma recompensa dentre as opções de armas disponíveis. Ao retornar para Milly com as suas uvas, esta agradece, dá uma recompensa ao jogador e oferece mais uma *quest*: “Grape Manifest” (*Ilustração 49*), que consiste de levar uma carta para um comerciante local

avisando que finalmente as uvas chegaram. Ao entregar a carta para o comerciante este agradece pela ajuda e avisa que finalmente o vilarejo poderá ter vinho novamente (Ilustração 50).

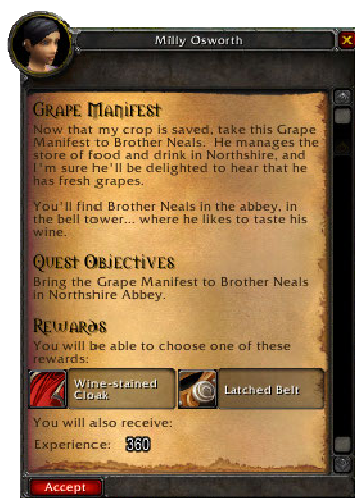


Ilustração 49 - Início da quest "Grape Manifest"



Ilustração 50 - Fim da quest "Grape Manifest"

Por meio da análise desta cadeia de *quests* podemos observar como a história pode se desenrolar por meio de vários episódios, onde o conteúdo de uma *quest* completa o de outra e constrói um mundo com uma narrativa muito mais densa do que a análise de cada *quest* isolada pode aparentar: ao receber a primeira *quest* da cadeia o jogador é informado de que o vilarejo está precisando de ajuda por conta da presença de “grupos sem lei” nas redondezas, informação que começa a ficar mais evidente quando o jogador é enviado até o grupo que estava na fronteira do vilarejo para investigar a ação deles, tarefa que acaba mostrando que se trata de um grupo de inimigos. Ao retornar, então o jogador é colocado em contato com uma das vítimas dos bandidos: Milly Osworth, que pede a sua ajuda. Então o jogador retorna ao covil dos bandidos, ajuda a vítima destes a solucionar o seu problema e finalmente mata o líder deles, trazendo paz ao vilarejo. A progressão narrativa desta cadeia de *quests* é bastante clara: uma apresentação do povoado seguida da exposição do problema que aflige o povo, o envolvimento emocional com os afligidos pelo problema, criando amigos e inimigos, e finalmente a batalha pela solução do problema, que traz a paz novamente àquele povoado. Este tipo de progressão dramática pode ser enquadrado dentro da estrutura

clássica de três atos³⁹, que remonta à estrutura dramática aristotélica, conforme a *Ilustração 51*:

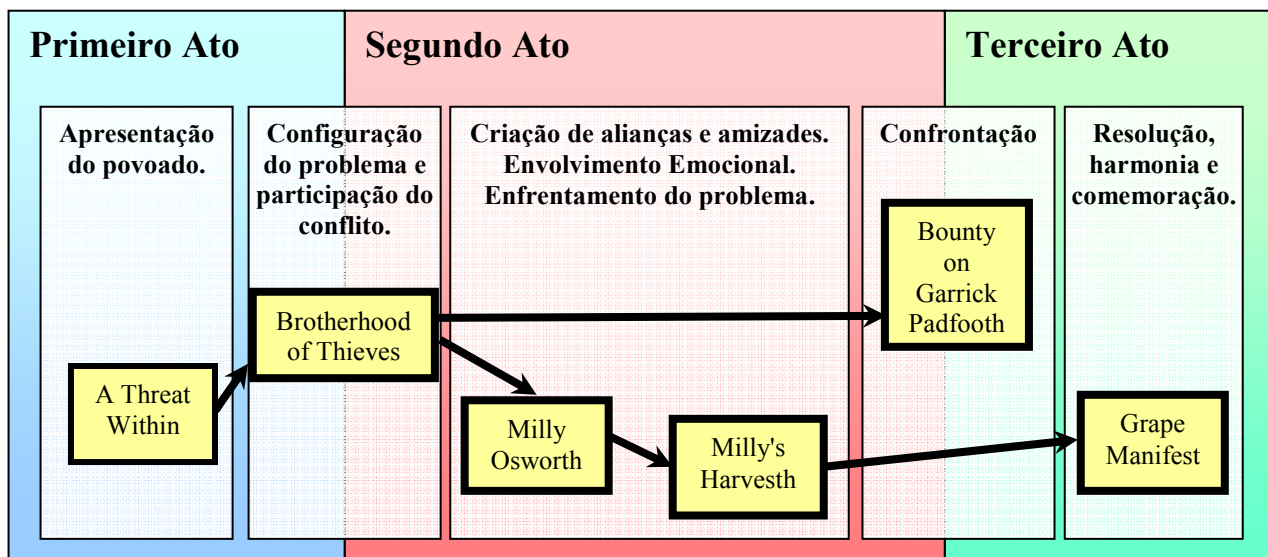


Ilustração 51 - Progressão narrativa da cadeia de *quests* analisada.

Em sua obra conhecida como *Poética*, Aristóteles (ARISTÓTELES, 1932) analisou a estrutura dramática do teatro e formalizou o que hoje conhecemos como estrutura dramática em três atos:

“Devemos discutir a disposição adequada dos incidentes já que é algo primordial e a coisa mais importante na tragédia. Nós definimos que a tragédia é uma representação de uma ação que é total, completa e de certa magnitude (...). Um todo é o que tem um começo, meio e fim. Um começo é o que não é necessariamente uma consequência de algo, mas sim algo a partir do qual outras coisas existem ou acontecem como um resultado natural. Um fim, pelo contrário, é aquele que inevitavelmente, ou como regra, é o resultado natural de algo, mas do qual nada se segue. Roteiros bem construídos não devem começar e terminar de forma aleatória, mas devem incorporar as fórmulas que estabelecemos aqui” (ARISTÓTELES, 1932, 1450b).

Este tipo de estrutura inicialmente proposta por Aristóteles se tornou recorrente na narrativa atual, e a partir destas definições, podemos inferir que uma história com “estrutura clássica” pode ser dividida em três atos: apresentação, confrontação e resolução.

³⁹ “Estrutura é uma seleção de eventos da história de vida de um personagem que são compostos em uma sequência trágica para despertar emoções específicas e expressar uma visão específica da vida” (MCKEE, 2007, p. 33).

No primeiro ato se estrutura toda a situação dramática, apresenta-se os personagens e os conflitos em que eles estão envolvidos, seus desejos e o conflito básico que pautará toda a história. O primeiro ato serve não apenas para apresentar a história e os personagens, mas principalmente “a premissa dramática, a situação (as circunstâncias em torno da ação) e para estabelecer os relacionamentos entre o personagem principal e as outras pessoas que habitam os cenários de seu mundo” (FIELD, 2001, p.4). Ao término do primeiro ato, com a premissa dramática e toda a situação estabelecida, inicia-se o segundo ato, onde ocorre o desenvolvimento do drama, onde surgem complicações, confrontos e conflitos, onde ocorre a evolução da história e dos personagens. “Durante o segundo ato, o personagem principal enfrenta obstáculo após obstáculo, que o impedem de alcançar sua necessidade dramática” (FIELD, 2001, p.5). Neste segundo ato a história avança e ganha seu potencial de complexidade, uma vez que “nada dentro de uma história avança se não for por meio de conflitos” (MCKEE, 1997, p. 210). Próximo do fim do segundo ato se inicia o terceiro ato, onde ocorre a resolução da desarmonia e restabelecimento de um equilíbrio diferente daquele do início. Os impasses são resolvidos e se restabelece a harmonia perdida. No terceiro ato, o jogador alcança a solução para o problema e pode prosseguir sua própria história, que não acaba quanto este drama é solucionado, sendo apenas mais um episódio fechado em sua longa jornada. “Resolução não significa fim; resolução significa solução. O Ato III resolve a história; não é o seu fim” (FIELD, 2001, p.6). Como “a estrutura dramática do roteiro pode ser definida como uma organização linear de incidentes, episódios ou eventos inter-relacionados que conduzem a uma resolução dramática” (FIELD, 2001, p.8), a partir da observação de Tanya Krzywinska (2007, p. 22), de que as cadeias de *quests* também podem ser consideradas em termos de segmentação episódica, entregando determinado conteúdo narrativo de forma incremental, podemos afirmar que em meio a uma cadeia de *quests*, podemos observar uma estrutura dramática; uma história coesa sendo contada por meio de *quests* individuais que levam a uma resolução: “do mesmo modo que um filme, os jogos de ação obedecem ao programa narrativo de reparar o desequilíbrio interno provocado pela ação das forças em luta, visando o restabelecimento da situação inicial” (MASSAROLO, 1999, p.121).

Quando se trata de um mundo persistente online, embora se possa observar esta progressão dramática sendo apresentada por meio de uma cadeia de

quests, existe um problema com este tipo de narrativa neste contexto: não existe “continuidade temporal completa” (KRZYWINSKA, 2007, p. 19). Isso significa que o mundo se torna relativizado pela experiência do jogador e a continuidade temporal só ocorre por alguns segundos após uma determinada ação acontecer. Um exemplo disso pode ser observado quando o jogador acabou de matar Garrick Padfoot (líder dos bandidos da cadeia de *quests* analisada) e outro jogador chega ao mesmo local em busca do mesmo enfrentamento. Este encontro da continuidade temporal de dois jogadores gera uma descontinuidade, pois para que o segundo jogador possa confrontar Garrick Padfoot, este personagem surge exatamente no mesmo lugar, juntamente com seu guarda-costas, ambos sobre os seus próprios cadáveres (*Ilustração 52*), o que gera uma sensação de estranhamento. Segundo Krzywinska, neste tipo de mundo este mundo em que várias pessoas compartilham uma experiência, “os jogadores não podem afetar o mundo do jogo que não seja de uma forma superficial” (KRZYWINSKA, 2007, p. 10).



Ilustração 52 - A descontinuidade temporal de quando dois jogadores precisam realizar a mesma tarefa: Garrick Padfoot de pé sobre o cadáver de Garrick Padfoot.

Este tipo de incoerência permeia a experiência de jogo em *World of Warcraft*: ao realizar *quests* em grupo, todos os jogadores do grupo recebem uma cópia da recompensa que supostamente era única, ou então um mesmo personagem é morto

diversas vezes, etc. Isso se dá principalmente por que os elementos narrativos seguem as regras da simulação, e este tipo de evento dentro do mundo ficcional só pode ser explicado por meio da discussão das regras do sistema. Além dos motivos apontados, este tipo de incoerência também se dá, pois o jogo *World of Warcraft* não apresenta uma narrativa ordenada no eixo temporal, mas ao invés disso, uma narrativa espacial, onde fragmentos de história são dispersos na geografia do mundo e são exibidos ao jogador quando este os encontra por meio da navegação espacial. Se as *quests* são ferramentas intimamente ligadas ao uso do espaço investido de função dramática, o espaço ocupa um papel muito grande na construção do jogo enquanto mundo épico, e as *quests* seriam ferramentas que contam histórias espaciais, assim como Jenkins as descreve:

“Muitos críticos de jogos assumem que todas as histórias precisam ser classicamente construídas com cada elemento perfeitamente integrado na trajetória geral do enredo. [...] As histórias espaciais, por outro lado, muitas vezes não são percebidas como episódicas - isto é, cada episódio (ou parte de jogo) pode ser persuasivo por si próprio sem contribuir significativamente para o desenvolvimento do enredo e muitas vezes, os episódios podem ser reordenados sem impactar significativamente a experiência como um todo” (JENKINS, 2002).

Embora muitas das *quests* de *World of Warcraft* possam ser analisadas conforme esta perspectiva episódica apresentada por Jenkins, onde cada episódio é fechado e funciona por si próprio sem contribuir significativamente para o desenvolvimento do roteiro, vale ressaltar que as histórias contadas por meio das *quests* nem sempre se enquadram nesta descrição de episódios fechados, uma vez que em *quests* como as da cadeia analisada anteriormente, os fragmentos narrativos não podem ser reordenados, pois eles possuem uma função específica e precisam estar em determinada ordem para que ocorra uma progressão dramática coesa. Portanto, as *quests* de *World of Warcraft* possuem uma estrutura que mescla ambos os tipos de narrativa: cada fragmento pode construir sentido de forma isolada ou vários fragmentos podem atuar em conjunto para construir uma história mais elaborada. Por meio da disponibilização de ferramentas de exploração espacial, o jogador interage com o mundo e descobre os pontos geográficos que contém informação dramática, e mais do que isso:

“A narrativa longa predeterminada de *World of Warcraft*, é entregue de forma fragmentada e não linear, e muitos dos seus componentes têm de ser lidos na organização e no conteúdo do mundo. A narrativa longa dada não é

planejada para ser facilmente assimilada, em vez disso, ela é projetada para ser reunida através de múltiplas atividades e leituras cuidadosas das *quests* e outros recursos textuais. (...) A narrativa longa em *World of Warcraft* é mais do que simplesmente a história de feitos heróicos, é multidimensional com cadeias muito complexas de causa e efeito que ressoam através do mundo em uma escala épica” (KRZYWINSKA, 2007, p. 13).

Assim, por meio de uma estrutura elaborada de *quests*, *World of Warcraft* se estabelece como um universo narrativo extremamente rico, multifacetado, com espaço tanto para a improvisação e socialização dos jogadores como para a fruição de longas narrativas épicas que se apresentam por meio de diversas cadeias de *quests*.

3.6 Cadeias de quest como estrutura seriada

Observando as características das *quests* e cadeias de *quests* que foram analisadas, podemos afirmar que a narrativa por *quests* dentro de *World of Warcraft* apresenta tanto características episódicas, com seqüência de situações e eventos relevantes para a história apenas no contexto interno da *quest*, como características de estruturas narrativas maiores, com seqüências de episódios que são projetadas para que histórias mais complexas possam se estruturar de forma incremental, a partir da sucessão de episódios. Esta narrativa episódica se organiza em torno das limitações do formato, tais como a necessidade de uma narrativa constantemente em curso, gerando características estéticas que contribuam para o “instinto de preservação” da narrativa no meio e mantenham o jogador sempre jogando. Como a estética deste meio é moldada pelas limitações do formato, e sendo o mundo de *World of Warcraft* um misto entre um sistema simulado, um ambiente social e uma narrativa épica, algumas das características estéticas do meio levam a incoerências narrativas, como observado anteriormente. Assim, podemos afirmar que a estrutura narrativa por meio de *quests* nos MMORPGs pode ser considerada como parte de uma estrutura narrativa seriada. Este tipo de conclusão vem de encontro à previsão Hagedorn de que “na chamada ‘era da informação’ (...) podemos esperar ver novos desenvolvimentos, não só no domínio dos meios de comunicação de massa, mas também no de narrativa seriada” (HAGEDORN, 1995, p. 40).

Se a estrutura narrativa apresentada nas *quests* dos MMORPGs apresenta características de uma narrativa seriada, então boa parte da teoria e ferramentas relativa às narrativas em série podem ser adaptadas para a análise da narrativa nestes jogos. Não servindo apenas como referência teórica, estes recursos construídos e lapidados pelos criadores e escritores de séries televisivas podem ser utilizados pelos *game designers* para enriquecer ainda mais o universo ficcional apresentado em jogos como *World of Warcraft*, que, muito mais do que jogos, são mundos ficcionais.

4 QUESTS COMO FERRAMENTAS PARA CONSTRUÇÃO DE MUNDO

4.1 Participando do mundo

As *quests* são as principais ferramentas utilizadas para inserir a narrativa dentro do mundo de jogo de *World of Warcraft*, apresentando uma estrutura seriada com características modulares, onde pequenos fragmentos de história são acoplados para a construção de uma história longa e cheia de tramas. A partir de uma tarefa banal uma cadeia de *quests* pode se complexificar e assim apresentar uma história maior e mais complexa: salvar um vilarejo do domínio do inimigo, enfrentar bandidos para ajudar os oprimidos ou contribuir para o equilíbrio da natureza. Estas ações e muitas outras estão presentes em *quests* de *World of Warcraft*, e assim, o jogador que as realiza por meio de seu personagem tem a sensação de estar contribuindo para a história do mundo – mesmo sabendo que ele está assumindo exatamente as mesmas tarefas que outros jogadores, e que esta tarefa será repetida novamente. Por meio de uma seqüência de *quests*, não só as histórias se tornam complexas, como se tornam íntimas para o jogador, que mais do que participar de uma jornada épica em busca de status, compartilha da intimidade dos moradores deste mundo, ajudando-os a solucionar seus problemas pessoais. Ao realizar cadeias de *quests*, o jogador participa dos povoados, dos vilarejos, das famílias, da vida dos moradores e assim faz parte do mundo. Um exemplo de como isso ocorre pode ser observado nas cadeias de *quests* que se passam na fazenda da família Stonefield e no vinhedo da família Maclure.

Se o jogador estiver jogando com um personagem humano, próximo ao vilarejo de Goldshire, na floresta Elwynn existe uma fazenda da família Stonefield, existem dois *NPCs* com *quests* disponíveis, "Auntie" Bernice Stonefield e "Ma Stonefield". Se o jogador conversar com Ma, esta personagem conta que existe um javali chamado "Princess" que era o animal de estimação da família Blackwell, de uma fazenda vizinha que foi invadida pela gangue dos Defias Brotherhood, e que o animal

está destruindo as plantações das fazendas da região, inclusive a dela, oferecendo uma recompensa para a morte do mesmo por meio da *quest* “*Princess Must Die!*” (Ilustração 53), avisando que para chegar à plantação dos Blackwell, é necessário passar pelo vinhedo dos Maclure. Entretanto, se o jogador conversar com Bernice, ele descobrirá que ela é uma viúva que perdeu um colar de família, e que acha que um garoto da fazenda vizinha dos Maclure, uma família rival dos Stonefield, o roubou, incumbindo o jogador de investigar a situação por meio da *quest* “*Lost Necklace*” (Ilustração 54). Tanto se o jogador tiver pegado a *quest* “*Princess Must Die!*” ou a *quest* “*Lost Necklace*”, este tem de passar pela fazenda dos Maclure, onde o jogador é colocado no meio da briga entre as duas famílias. Ao perguntar para o garoto – que se chama Billy – sobre o colar, este requer do jogador uma torta de carne de porco, que só Bernice Stonefield faz, para falar sobre o paradeiro do colar, instaurando uma nova *quest* chamada “*Pie for Billy*” (Ilustração 55), que consiste em levar alguns pedaços de carne de javali para Bernice para que ela faça a torta. Então o jogador tem de caçar alguns javalis selvagens para levar a carne para Bernice, que mesmo a contragosto, faz a torta na esperança de conseguir seu colar de volta, incumbindo o jogador de entregar a torta para Billy, na *quest* “*Back to Billy*” (Ilustração 56).



Ilustração 53 - Início da *quest* “*Princess Must Die!*”

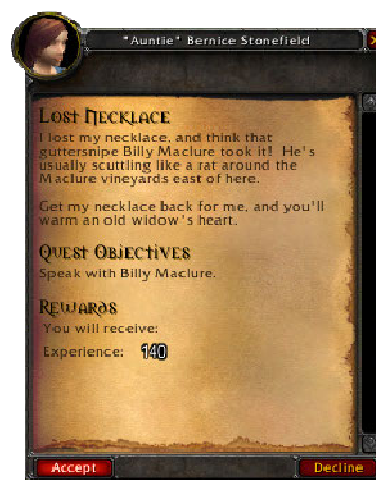


Ilustração 54 - Início da *quest* “*Lost Necklace*”



Ilustração 55 - Início da quest "Pie for Billy"

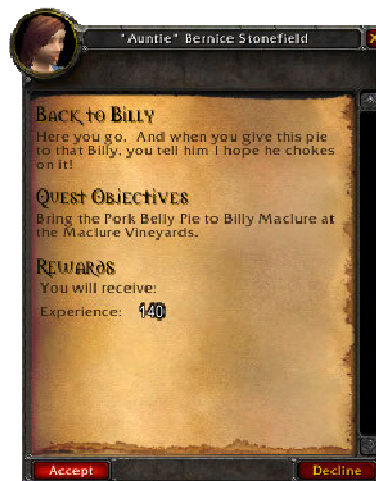


Ilustração 56 - Início da quest "Back to Billy"

Ao entregar a torta feita por Bernice para Billy, o garoto sem querer dá a entender que roubou e depois derrubou o colar próximo à mina de Fargodeep e que um kobold⁴⁰ grande com um dente de ouro pegou o colar e o levou para dentro da mina. Para recuperar o colar, então o jogador tem de realizar a quest "Goldtooth" (Ilustração 57): ele tem de entrar na mina e enfrentar *Goldtooth* e outros kobolds mineradores, que se opõe à presença do jogador na mina, sendo necessário matar tanto os mineradores como *Goldtooth* para recuperar o colar (Ilustração 58). Ao entregar o colar para a Sra. Stonefield, como recompensa, em tom triste, ela entrega ao jogador um par de luvas da sorte que pertenceram ao seu falecido marido, que as esqueceu em casa em sua última batalha.



Ilustração 57 - Início da quest "Goldtooth"



Ilustração 58 - Jogador resgatando o colar do corpo do Kobolt Goldtooth.

⁴⁰ "Segundo tradições alemãs, os Kobolds são espíritos das casas, ou mineradores - motivo pelo qual o mineral cobalto recebe seu nome - mas em D&D eles são mineradores em forma de rato, como em WoW" (BAINBRIDGE, 2010, p. 205)

Embora a teia de relacionamentos existente entre as famílias da região seja complexa, não se restringe às *quests* da cadeia “*Lost Necklace*”, sendo que, por exemplo, se o jogador passar pela fazenda dos Maclure, ele pode notar a presença de Maybell Maclure, um *NPC* que a partir da *quest* “*Young Lovers*” (Ilustração 59), inicia outra cadeia de *quests*, apresentando o romance entre a personagem e um membro da família rival: Tommy Joe Stonefield, que independente da rivalidade intensa entre as duas famílias, se apaixonou por Maybell. O romance baseado em “Romeu e Julieta” então leva o jogador a conhecer outros membros da família (Ilustração 60), que indicam outras pessoas do vilarejo próximo para tentar ajudar o casal (Ilustração 61), e coleta diversos itens para criar uma poção (Ilustração 62) que possa unir o casal (Ilustração 63).

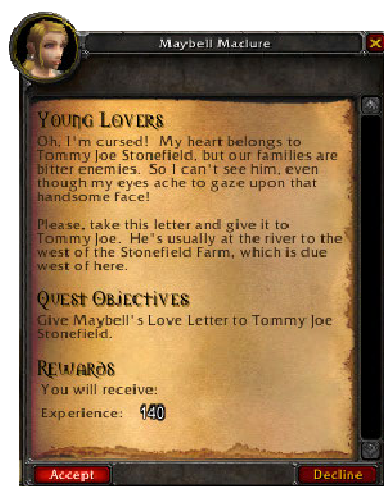


Ilustração 59 - Início da *quest* “*Young Lovers*”, que remete a “*Romeu e Julieta*”.



Ilustração 60 - Início da *quest* “*Speak to Gramma*”.

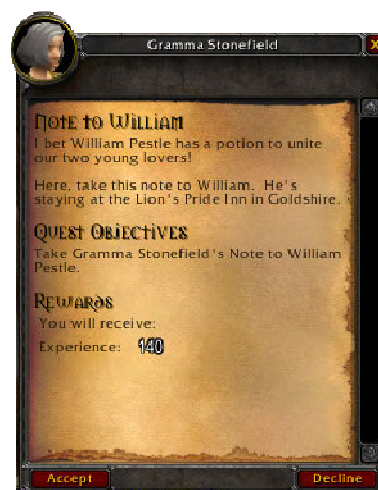


Ilustração 61 - Início da *quest* “*Note to William*”.



Ilustração 62 - Início da *quest* “*Collecting Kelp*”



Ilustração 63 - Fim da *quest* “*The Escape*”, que também finaliza a cadeia de *quests* “*Young Lovers*”

Por meio da ligação existente entre os diversos personagens e suas histórias individuais, conforme o jogador realiza as várias cadeias de *quests* existentes na região, ele passa a conhecer de forma bastante íntima estes personagens. Sendo assim, por meio das *quests*, o jogador conhece os povoados, fazendas e seus moradores, as ações, motivações e sentimentos de cada personagem específico, e faz parte deste universo:

Através desta abundância de *quests* e histórias da região, todo um mundo surgiu, aonde gradualmente vim a conhecer um pouco sobre muitas das pessoas dessas fazendas. (...) Eu conheço as fazendas tão intimamente quanto quando você conhece as histórias de um lugar. (...) Os agrupamentos de *quests* trabalham bem juntos, e isso constrói uma sensação de conhecer uma área e fazer a diferença para as pessoas que vivem lá. (WALKER, 2006)

Embora as *quests* possam ser consideradas como as ferramentas principais para a inserção da narrativa dentro do jogo em *World of Warcraft*, mais do que contar histórias, elas introduzem informações ficcionais únicas que preenchem o espaço navegável, transformando-o em mundo. Este tipo de afirmação ganha especial importância quando se trata do gênero dos *MMORPGs*, que são muito mais do que jogos com uma narrativa: *World of Warcraft* “é tão complexo, e oferece aos jogadores um escopo tão grande para a ação, que transcende a categoria de jogos para se tornar um mundo virtual” (BAINBRIDGE, 2010, p.4). Em *World of Warcraft* o jogador retorna constantemente não apenas pelo *gameplay* ou pela história, mas porque o mundo é cheio de detalhes sempre abertos para serem explorados.

O conceito de mundo é muito mais abrangente que o conceito de jogo ou de história: apenas uma história ou um jogo não fazem de um ambiente um mundo, mas um mundo pode conter diversos personagens, com diversas histórias, assim como servir como ambiente para jogos variados⁴¹. Embora o mundo contenha tanto o jogo como a história, ele não se restringe a um pano de fundo para as ações de ambos, mas molda tanto as histórias como os jogos que se passam dentro dele; eles são ambos moldados para serem consistentes com a entonação do mundo e restritos pelas regras do mundo a fim de manter coerência:

“Na literatura, as cosmologias fantásticas (...) não são apenas cenários exóticos para eventos das narrativas lineares, mas domínios semânticos vivos

⁴¹ Seguindo William Sims Bainbridge, que afirma que “*WoW* conserva muitas características de um jogo enquanto é mais do que um jogo” (BAINBRIDGE, 2010, p.10) e que “*WoW* é um mundo virtual que inclui milhares de jogos, ao invés de simplesmente ser um jogo em si” (BAINBRIDGE, 2010, p.6).

e densos que saturam os personagens, temas, ações e enredo. Além de fornecer atmosfera e dimensões espaciais que suportam a narrativa, elas também têm funções dinâmicas, moldando as experiências dos personagens, fazendo inflexões nas tramas, e dando suporte para redes intrincadas de inter-relações através das quais ressoam eventos narrativos”. (GWENLLIAN-JONES & PEARSON, 2004, p.83)

Sendo o mundo esta unidade maior que molda toda a experiência que o jogador tem dentro de *World of Warcraft*, faz-se necessário observar a forma como a narrativa apresentada por meio das *quests* auxilia no processo de criação do mundo, no estabelecimento da visão de mundo que o jogador tem, e diferenciando os *MMORPGs* enquanto mundos que contém jogos.

4.2 O que é o mundo?

Reconhecendo a importância dos mundos na análise das mídias, muitos estudos já foram feitos abordando o tópico, entretanto, estas análises se dão em contextos específicos: quando analisando simulações que permitem a navegação e interação entre diversos usuários, normalmente os autores realizam a análise destes sistemas enquanto mundos virtuais; quando analisando os mundos apresentados e evocados a partir de narrativas tradicionais, esta análise é feita enquanto mundos ficcionais; e existe também a perspectiva da análise dos jogos incluindo o sistema de regras, na análise dos chamados mundos de jogo. Quando se trata de um sistema complexo como o dos *MMORPGs*, todas estas análises e terminologias não devem ser observadas como excludentes, mas sim como complementares: em *World of Warcraft* temos um sistema com um espaço simulado navegável que permite a interação entre diversos jogadores, onde existe um sistema de regras que rege diversos jogos que são permeados por uma narrativa que se relaciona com um contexto ficcional. Sendo assim, o mundo em *World of Warcraft* não se restringe a uma das abordagens específicas, mas se estabelece como um grande emaranhado de inter-relações de diversas áreas, uma ecoando na outra, e assim constituindo um mundo complexo.

Não apenas no contexto interno do jogo *World of Warcraft* se desenvolve o mundo ficcional, mas este também se expande para outras mídias. O mundo de

Warcraft é marcado pela migração e coordenação de elementos ficcionais através de diferentes mídias: o primeiro jogo eletrônico, “*Warcraft: Orcs & Humans*” (Blizzard Entertainment, 1994), data de 1994 e desde então, este universo ficcional se expandiu por meio de livros, revistas em quadrinhos, outros jogos eletrônicos, jogos de carta, jogos de tabuleiro e também um filme atualmente em produção. A narrativa expandida ao longo de diversas mídias que é apresentada no universo de *Warcraft* pode ser considerada como uma narrativa transmídia, como define Henry Jenkins:

“A narrativa transmídia representa um processo onde elementos integrais de uma ficção são dispersos de forma sistemática em múltiplos canais de distribuição com a finalidade de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz sua contribuição própria e original para o desenrolar da história” (JENKINS, 2007).

Fazendo parte de um fenômeno mais abrangente do que a narrativa transmídia, o universo de *Warcraft* gerou também alguns produtos que não contêm uma narrativa em si, como chaveiros, bonecos de brinquedo, espadas, canecas e diversos outros objetos atrelados à marca *Warcraft*, algo significativo enquanto amostra do comprometimento dos detentores da marca com o mercado de nicho, mesmo que este não represente um grande volume de vendas, uma vez que o grande rendimento se dá exatamente nas mídias que contêm uma narrativa atrelada. Sendo assim, este universo contém produtos tanto de cauda longa como de cabeça.

“A sinergia entre os produtos gerados por essas obras evidencia a estruturação de uma narrativa multifacetada, multipersonificada e serializada, capaz de produzir identificações em diferentes públicos, além de criar nichos de mercado que se correspondem com este universo” (MASSAROLO & ALVARENGA, 2010, p.13).

Esta movimentação do mundo ficcional de *Warcraft* entre diversas mídias se enquadra dentro de um fenômeno que Derek Johnson classifica como o fenômeno das franquias: “pode-se tentar definir a franquia de mídia como uma propriedade intelectual cuja implantação de um mundo imaginário através de diferentes espaços de mídia através de uma série de linhas de produtos, estruturas criativas e/ou nós de distribuição é gerida ao longo do tempo” (JOHNSON, 2009, p. 25).

Se tratando do consumo do jogo enquanto mídia, as quests possuem um papel essencial: por conta da facilidade de se realizar as quests, por não existir qualquer requisito de conhecimento prévio do universo, e por apresentar o mundo ficcional ao

jogador de forma gradual e acessível, as quests são portas de entrada para o transmídia de Warcraft, são chaves que abrem portas para adentrar este mundo de várias mídias. A apresentação gradual do universo faz com que o jogador vá se interessando pelo conteúdo do mundo, pois ao participar de pequenas quests o jogador adentra um mundo onde não apenas existe conteúdo ficcional, mas como também existem produtos relacionados sendo vendidos, inclusive produtos que atendem à demanda dos pequenos mercados de nicho, mantendo estes jogadores participantes dentro deste universo.

Por se tratar de uma franquia, a série *Warcraft* apresenta uma história anterior a *World of Warcraft* e o mundo do jogo é estruturado como uma continuação desta história, que funciona como uma herança recebida por *World of Warcraft*: “a ação que já ocorreu antes de subir a cortina do drama” (BAINBRIDGE, 2010, p.31). Esta herança histórica do jogo é apresentada de forma resumida nos cinemáticos de abertura, dando embasamento para o folclore existente nos vilarejos, dando coerência para as histórias contadas pelos *NPCs*, e dando suporte para as histórias contadas por meio das *quests*. Se estruturando sobre os eventos da narrativa passada, apresentada principalmente por meio de cinemáticos e conversas com *NPCs*, o mundo é consistente, coeso e bem estruturado:

“Uma das principais formas que as características intrínsecas ao mundo⁴² podem ser definidas, e têm sido definidas por acadêmicos, escritores e designers de jogos em geral, é que o mundo deve ter uma consistência unificadora; Isso se aplica não só a coordenadas espaciais, estilo e física, mas também aos **eventos passados** que constituem o estado geral atual dentro do mundo e ao qual o personagem do jogador está sujeito. Isso significa **que o mundo tem que ter uma história**, e no caso de *World of Warcraft*, isso se dá em termos mitológicos” (KRZYWINSKA, 2006, p. 386; *grifo nosso*).

Dizer que um mundo possui uma história que dê uma consistência unificadora para os eventos passados de forma que estes reflitam nos eventos presentes implica na existência de uma estrutura cultural. “*World of Warcraft*, não apenas representa, mas também inclui dentro de si uma grande cultura, na superfície tão moderna como a Internet em si, mas aprofundando até as origens da civilização européia” (BAINBRIDGE, 2010, p.4). O mundo de WoW possui uma cultura rica, com

⁴² O termo worldness foi traduzido como “características intrínsecas ao mundo”, uma vez que foi definido por Lisbeth Klastrup da seguinte forma: “‘worldness’ can be described as those distinguishing features, ‘the specific aspects of instances of virtual worlds’, which make a virtual world a world”. (KLASTRUP, 2003, p.101).

uma mitologia própria, religiões, datas comemorativas e festividades diversas⁴³, e esta cultura ressoa nas atividades que o jogador pode realizar dentro do mundo, nas conversas com os habitantes deste mundo, na arquitetura, nas artes plásticas, nas tapeçarias, estátuas, nas vestimentas das pessoas, ou mesmo nos cenários carregados de pistas narrativas, ou seja, no próprio mundo e o que ele contém. Por meio destes elementos culturais arraigados em sua estrutura, WoW se torna mais do que um sistema de jogo, mas um mundo coerente e profundo; coerente pois os elementos históricos e culturais dão base para os acontecimentos presentes, e profundos pois os eventos atuais remontam a acontecimentos anteriores, seja numa relação direta de causa e efeito, ou por conta da manifestação das características específicas da cultura nos atos dos personagens. Alguns grandes eventos dentro do mundo de WoW ganham destaque por ajudar a consolidar a sua cultura dentro do mundo, marcando a experiência do jogador de forma que este compreenda e participe desta cultura, fazendo destas datas festivas momentos memoráveis: “eventos rituais suportam a situação cultural diegética e histórica do mundo, e assim oferecem uma justificativa para as ações dos jogadores” (KRZYWINSKA, 2006, p.394). Quanto mais o jogador participa destes eventos, mais ele compreende a cultura do mundo, se relaciona com o universo estabelecido e, assim, o mundo se torna mais crível e coeso:

“Os festivais anuais ajudam a criar uma grande sensação de um mundo em tempo real persistente e culturalmente orientado, e dar uma sensação maior de ciclos sazonais no mundo, que não são aparentes de qualquer outra forma no aspecto visual dos ambientes externos do jogo”. (KRZYWINSKA, 2006, p. 392)

Como a cultura é refletida em diversas partes do mundo, ela está presente não apenas em eventos específicos, mas no mundo como um todo, com estes elementos culturais dispersos. Assim como um visitante estrangeiro só conhece a cultura de um país aos poucos, conforme se infiltra dentro da cultura estrangeira, o jogador só conhece esta cultura do mundo conforme participa dele, fazendo parte dos eventos festivos e rituais, por meio da interação com os moradores, e principalmente, por meio de *quests*.

A cultura do mundo pode ser lida nas histórias dos habitantes, no dia-a-dia deles e nas atividades que eles realizam. Estas histórias se apresentam

⁴³ Em (KRZYWINSKA, 2006), a autora aborda o assunto, mostrando como os principais eventos da cultura do mundo de WoW auxiliam na construção da visão de mundo. Para tal, o mundo apresenta uma cultura baseada na mitologia, que segundo a autora, é “uma forma de narrativa para explicar ou alegorizar a situação geral do mundo” (KRZYWINSKA, 2006, p. 385).

principalmente por meio das *quests*, e como relata Jill Walker, a leitura destes elementos ficcionais é fragmentária, porém cumulativa: as *quests* "renovam o mundo, tornando-o interessante. Elas fazem isso não tanto através de cada *quest* individual, mas através da paisagem densamente repleta de histórias que eu vim a conhecer conforme realizava *quest* após *quest*." (WALKER, 2006). Conforme o jogador de *World of Warcraft* vai realizando as *quests* e interagindo com os moradores de uma dada região, aquele espaço simulado se torna em um mundo significativo. Em outras palavras, as *quests* são chaves - abrem portas, novos significados, dão mais possibilidades; sem elas os mundos são fechados na física, na mecânica do jogo. O significado do mundo se forma aos poucos, se aprofunda com as *quests*, que ao serem realizadas povoam o cenário com elementos ficcionais e histórias, dando significado a este ambiente de jogo, contextualizando-o, transformando-o. Mundos são estes cenários com significado, com conteúdo, cenários povoados de habitantes e histórias, com uma cultura. Assim, é importante observar que uma característica marcante dos mundos dos MMORPGs é que nestes jogos o jogador não só observa e absorve informações, mas participa deste mundo como um morador de um vilarejo, como um cidadão participante de uma sociedade estruturada:

Um mundo virtual é uma representação online persistente que contém a possibilidade de interação síncrona entre usuários e entre o usuário e o mundo, no âmbito de um espaço concebido como um universo navegável. "Mundos virtuais" são mundos que você pode mover-se, através da representação persistente do usuário, em contraste com o mundo representado das ficções tradicionais, que são mundos apresentados como habitados por pessoas reais, mas na verdade não são habitáveis. (KLAstrup, 2003, p.101)

Como neste mundo o jogador participa da sociedade como mais um morador e assim cria sua visão de mundo conforme a sua experiência dentro do jogo – que é essencialmente diferente da experiência de outros jogadores – então esta visão de mundo particular de cada morador faz com que a concepção do mundo como um todo não seja algo uniforme, mas que ao mesmo tempo possua uma coerência dada pela cultura pré-estabelecida. Conforme o jogador participa do mundo de jogo de forma próxima e pessoal, este vai conhecendo mais da cultura e da população, e percebe que este mundo possui um passado, onde eventos e situações ressoam nas estruturas internas da sociedade, nas histórias contadas por grandes contadores (representados em WoW pelo narrador dos cinemáticos de abertura, por exemplo) ou nas histórias que ecoam em meio à sociedade, por meio da boca do povo (como nas histórias contadas por NPCs

durante *quests* ou em conversas informais). Ao participar do mundo como habitante, o jogador conhece outros habitantes e suas histórias. "Na verdade, os mundos online são únicos porque eles permitem o desdobramento de muitas histórias ao mesmo tempo, principalmente através do design de *quests* completáveis com uma estrutura parecida com uma história" (KLASTRUP, 2009). Como as *quests* são espalhadas pelo mundo de jogo, o conteúdo narrativo das *quests* ajuda a transformar os cenários virtuais em mundos significantes dentro de um contexto ficcional, preenchendo o ambiente de jogo com conteúdo ficcional, e sem *quests*, o mesmo "mundo" seria apenas um cenário com regras de jogo. A fim de compreender como as *quests* transformam os cenários que contém regras de física e de mecânica do jogo em mundos ficcionais, é necessário abordar a forma como os mundos são construídos.

4.3 A construção do mundo

Quando se trata do processo de construção de mundo, existem duas perspectivas de análise muito comuns: a dos *game designers* e a dos jogadores. Quando se trata da perspectiva dos designers, a criação do mundo é um processo de estruturação, criação e definição de características, lugares, personagens, regras, histórias, cultura, dinâmica, e outras informações que caracterizem o mundo: trata-se da criação de uma “bíblia do jogo”, ou algo próximo à enciclopédia do mundo de Tlön – em referência ao conto “Tlön, Uqbar, Orbis Tertius”, de Jorge Luis Borges, onde o narrador descobre um volume de uma enciclopédia que descreve o mundo ficcional de Tlön (BORGES, 1940 appud GWENLLIAN-JONES & PEARSON, 2004, p.91). Além de produzir um documento que descreva o mundo, suas características e funcionamento, o processo de criação de mundo também se atualiza durante a produção do jogo em si, onde novos personagens são criados e onde detalhes não previstos na bíblia/enciclopédia são definidos. Ao desenvolver *MMORPGs* como *World of Warcraft*, os produtores focam principalmente no mundo, e não tanto na linha de desenvolvimento dos personagens, uma vez que esta se dá principalmente de forma emergente. Durante o processo de produção de um jogo, a preocupação dos desenvolvedores em relação à criação de um mundo é de preencher o mundo com personagens com certa profundidade (que possuam uma história passada e que estejam envolvidos em uma história presente) e realizar uma rede de ligações entre as histórias destes personagens, povoando este mundo não apenas com personagens e tramas que os interligam, mas com diversos detalhes que dão vida ao mundo:

"Os arcos de personagens surgem em um distante segundo lugar quando se trata do desenvolvimento destes *MMORPGs*; a idéia principal é desenvolver um mundo tão convincente que ele irá manter os jogadores (e seus amigos), jogando constantemente e, com a mesma constância ir pagando as taxas mensais de assinatura." (LONG, 2007, p.52)

Além da perspectiva dos *game designers*, podemos observar o processo de criação de mundo a partir da perspectiva dos jogadores: quando o jogador adentra um mundo como o de *World of Warcraft*, que pode ser encarado como um conjunto de informações dispersas e desconexas, as informações são apresentadas ao jogador aos

poucos, e ele faz a conexão entre elas e assim transforma-as em informações significativas. A partir de uma representação de um trecho do mundo que o jogador entrou em contato, este cria uma imagem mental do mundo. Como afirma Nelson Goodman, uma pessoa só conhece um mundo a partir de um ou mais quadros de referência (GOODMAN, 1978, pp. 2,3), ou seja, as pessoas só interpretam o mundo a partir de determinada perspectiva. Estas interpretações de representações específicas do mundo – que são produzidas a partir de recortes de trechos do mundo – podem ser chamadas de enquadramentos. Como o jogador está restrito à interpretação do mundo a partir de determinado enquadramento, conforme ele entra em contato com novos trechos do mundo, esta imagem mental do mundo é atualizada.

O enquadramento por meio do qual o jogador faz a interpretação do mundo se forma tanto a partir de elementos que ele entra em contato de forma direta, ou também por conta de elementos que o jogador não chega a entrar em contato, mas fica sabendo da existência. Ao saber da existência destes elementos, o jogador faz inferências sobre a natureza destes, das conexões destes elementos com os outros que ele já conhece, e com supostos elementos que ele não sabe nem se existem. Desta forma, o jogador exercita a sua “capacidade negativa”, que “é quando o homem é capaz de permanecer num estado de incertezas, mistérios, dúvidas, sem qualquer busca irritante por fatos e razão” (KEATS, John, Carta em 1817 *appud* LONG, 2007, p.53), ou seja, ao invés de procurar uma explicação para algo novo e desconhecido, o jogador inclui o novo elemento desconhecido em seu mapa mental e realiza ligações entre este elemento e os outros de sua construção mental. Nas histórias, a “capacidade negativa” ocorre quando são construídos buracos estratégicos na história – a aplicação de referências externas à narrativa atual com a finalidade de evocar uma sensação de mistério e incerteza, requerendo do leitor uma postura ativa⁴⁴ para completar estas lacunas:

"A simples referências a pessoas, lugares ou eventos externos à narrativa atual dão pistas sobre a história dos personagens e o mundo maior em que a história se desenrola. Isso permite ao público preencher as lacunas em sua própria imaginação, deixando-os curiosos para saber mais" (LONG, 2007, p. 53).

⁴⁴ Segundo Janet Murray, “Quando entramos num mundo ficcional, fazemos mais do que apenas ‘suspender’ uma faculdade crítica; também exercemos uma faculdade criativa” (MURRAY, 2003, p. 111)

Como a apresentação do mundo é sempre incompleta, é mais que necessário o jogador preencha as lacunas – é obrigatório –, e isso mantém o jogador mentalmente engajado. Não apenas no plano mental ocorre este esforço, mas também na migração entre mídias: o jogador pode preencher as lacunas por meio de conteúdos que se encontram em outras mídias, como sites que reúnem informações sobre o jogo, ou então por livros, revistas, etc. Ao preencher as lacunas deixadas pela narrativa, o resultado da “capacidade negativa” molda o significado que o jogador abstrai do conjunto, formando uma visão de mundo única, atualizando seu mundo com a nova informação inferida, conectando cada nova peça com as anteriormente coletadas por meio de uma experiência de jogo única e pessoal. À medida que o jogador participa do mundo, ele conhece mais dele, e as suas ações vão ganhando mais significado dentro contexto ficcional, que se torna cada vez mais complexo.

4.4 A narrativa como enquadramento do mundo

Independente da experiência individual de cada jogador dentro do mundo, todo o conteúdo presente no jogo (regras, eventos, objetos, etc) possui uma interpretação possível no plano ficcional.

“Do ponto de vista literário e da perspectiva dos mundos possíveis, ‘jogos’ (e outras ficções) evocam um universo ficcional que tomamos como ponto de referência para a compreensão de nossas ações dentro do mundo (matar um dragão é interpretado como o ‘ato de matar um dragão’, não como o clique contínuos do mouse em alguns pixels de coloração escura)”. (KLAstrup, 2003, p. 102)

Embora este tipo de compreensão do significado dos elementos de jogo dentro de um contexto ficcional seja especialmente óbvio quando se trata de jogos que contam histórias dentro da experiência de jogo, ela não se restringe a “jogos narrativos”, sendo que “mesmo nos gêneros onde as histórias sequer fazem parte da partida de jogo, como os jogos de estratégia ou simulações, os mundos ficcionais instigam os jogadores a imaginar que suas ações ocorrem dentro de um quadro significativo”. (EGENFELDT-NIELSEN, SMITH & TOSCA, 2008, p. 171). Isso significa dizer que o próprio mundo

(ou recortes dele) está configurado como um quadro de interpretação, e funciona como enquadramento simbólico para uma forma especial de experiência, onde as ações se tornam significativas:

“Ao contrário das formas anteriores de ficção, a maneira como fazemos sentido a respeito dos mundos de jogo em geral, não resulta do que nos é dito (o que está sendo apresentado para nós), mas de como nós experimentamos o *gameplay* e a arquitetura do mundo em si, do jeito que, enquanto jogadores, somos forçados a agir de determinadas maneiras, a maneira como simulamos que vivemos neste mundo. Em outras palavras, não é nem questão de mostrar ou de dizer, mas de atuar. Isso não quer dizer que os jogadores não têm a experiência de participar de uma história que se desdobra. Na verdade, os mundos online são únicos porque eles permitem o desdobramento de muitas histórias ao mesmo tempo, principalmente através do design de *quests* completáveis com uma estrutura parecida com uma história“. (KLAstrup, 2009)

Sendo assim, podemos afirmar que esta experiência, moldada por um enquadramento simbólico, ganha um significado especial quando a narrativa define o campo possível da interpretação. Como em *World of Warcraft* o conteúdo narrativo surge principalmente por meio das *quests*, este conteúdo das *quests* forma o enquadramento para a interpretação do mundo e define o campo possível da interpretação de significado. Assim, ao realizar uma *quest*, o jogador vivencia uma situação particular dentro do contexto ficcional do jogo, onde as suas ações ganham significado dentro da história e o enquadramento ficcional apresentado por meio da narrativa das *quests* dá o campo possível para a interpretação do significado do *gameplay*. Ao realizar ações que se tornam significativas dentro do contexto da história, o jogador não está apenas apertando botões e vendo pixels na tela, mas por conta destas ações ganharem significado ficcional, o jogador vivencia uma experiência única dentro do mundo do jogo. Embora esta experiência possa ser similar à de outros jogadores (por exemplo, dois jogadores assumindo um mesmo grupo de *quests*), ela é essencialmente diferente, uma vez que os fragmentos de história criados pelos *game designers* são ordenados conforme as interações do jogador com o sistema, e mais do que isso: as ações que o jogador realiza desde o momento que assume uma *quest* até a conclusão desta, são bastante imprevisíveis, únicas, e com alto grau de indeterminação, uma vez que a própria navegação espacial se diferencia conforme cada jogador.

Se a experiência de cada jogador é individualizada, a fim de que a interpretação do mundo seja consistente entre diversos jogadores, no início do jogo, o jogador se depara com informações narrativas contextualizantes – é construído um

quadro-base de interpretação para que toda a interpretação subsequente seja baseada no mesmo e seja coerente. Segundo Lisbeth Klastrup, a descrição do mundo online simulado, as histórias de fundo e as histórias que introduzem novas expansões formam um quadro de interpretação simbólica (KLASTRUP, 2009). Este quadro de interpretação que é apresentado no início do jogo fornece o enquadramento-base para a interpretação de toda a experiência de jogo e se constitui principalmente de histórias de fundo que são narradas por meio dos cinemáticos de abertura do jogo e por NPCs:

“Para ajudar nesse ato de compreensão e interpretação de eventos no mundo, o mundo, embora não seja diretamente narrado para nós, geralmente vem com uma descrição, que permite que os usuários tenham um senso compartilhado de conhecimento de, por exemplo, como é a história de fundo do mundo ou a sua ‘cosmologia’, ou seja, a história de sua criação, sua evolução, a religião, o conhecimento das várias raças e classes que o habitam, etc.” (KLASTRUP, 2003, pp. 102, 103)

Ao iniciar uma partida de jogo com um novo personagem, o jogador assiste um cinemático que conta as histórias sobre as raças existentes no mundo, os conflitos entre elas e as alianças e batalhas que levaram o mundo à situação atual. A partir de então, esta referência narrativa se torna em um elemento que molda a interpretação que o jogador faz do mundo. Estes elementos iniciais ajudam a formar a base para a forma como o mundo deve ser interpretado: os valores morais existentes, o que é certo e o que é errado, quem são os aliados e os inimigos, etc. Entretanto, esta referência inicial só serve como uma base para a interpretação superficial da experiência de jogo, e o jogador só descortina esse mundo se começar a interpretar as pistas que são apresentadas por meio das *quests*. Sem as pistas ele nunca vai descobrir o que existe nesse mundo e não vai aprofundar o conhecimento da ‘cosmologia’, que apenas por meio das histórias de fundo são superficiais, como por exemplo, o vídeo cinemático de abertura de jogo para a raça dos humanos⁴⁵, que apresenta cenas visualmente atraentes (*Ilustrações 64 e 65*), enquanto uma trilha sonora orquestrada ambienta a seguinte narração em tom épico:

“Os nobres seres humanos de Stormwind são uma raça orgulhosa e tenaz. Embora a recente invasão da demoníaca legião incendiária tenha dizimado seu reino-irmão de Lordaeron, os defensores de Stormwind permanecem

⁴⁵ Ao iniciar o jogo, o jogador escolhe a raça de seu personagem, sendo que o cinemático de abertura é diferenciado para cada raça. Uma transcrição de todas as narrações de cada raça pode ser encontrada no blog <<http://rolecraft.wordpress.com/2007/05/12/wow-race-introductions/>>. Acesso em 20 de maio de 2010.

vigilantes contra qualquer um que venha a colocar em risco a santidade de suas terras. Situado no sopé da floresta Elwynn, a cidade de Stormwind é um dos os últimos bastiões do poder humano no mundo. Regida pelo rei-criança Anduin Wrynn, o povo de Stormwind permanece firme em seu compromisso com A Grande Aliança. Apoiado por seus leais aliados, os exércitos de Stormwind foi chamado para lutar contra a horda selvagem em campos de batalha distantes. Com a ida dos exércitos, a defesa de Stormwind agora cabe aos seus orgulhosos cidadãos. Você deve defender o reino contra os vira-latas imundos que o ocuparam e caçar os traidores subversivos que procuram destruí-lo por dentro. Agora é a hora dos heróis, agora, o maior capítulo da Humanidade pode ser contado”.



Ilustração 64 - Imagem do cinemático de abertura mostrando a floresta.



Ilustração 65 - Imagem do cinemático de abertura mostrando a cidade de Stormwind.

Do conteúdo do cinemático, pode-se inferir que o seu objetivo não é esmiuçar todos os detalhes do mundo, apresentar cada personagem, etc., mas principalmente contextualizar o mundo para o jogador recém-chegado. Na narrativa dos cinemáticos ouve-se falar de povos, regiões e batalhas, não de povoados, fazendas ou das ações, motivações e sentimentos de personagens específicos. Este tipo de conteúdo mais intimista o jogador só encontra ao realizar as *quests* de uma região. Um exemplo de como isso ocorre pode ser observado nas cadeias de *quests* que se passam na fazenda da família Stonefield e no vinhedo da família Maclure, abordada no início do capítulo. Estas cadeias de *quests* apresentam conteúdo muito mais intimista do que o dos cinemáticos: enquanto o vídeo de abertura para a raça dos humanos fala sobre o reino de Stormwind, cita o reino-irmão de Lordaeron, a floresta Elwynn e o exército de Stormwind, o único nome de personagem que é citado é o do rei Anduin Wrynn, sem dar detalhes sobre suas motivações, informações sobre a sua vida, com quem ele se relaciona, etc., por outro lado, nas cadeias de *quest* das famílias Stonefield, Maclure e Blackwell, conhece-se diversos personagens que falam sobre as suas emoções, sentimentos, suas relações com outros personagens, como por exemplo "Auntie" Bernice Stonefield, uma viúva que perdeu uma jóia da família que fala sobre uma

intriga entre as duas famílias (Stonefield e Malure), conhece-se os dois lados da briga, intermedia-se a relação entre as duas partes, e assim o jogador participa da rede de relacionamentos dos habitantes daquela região.

Conforme o jogador conhece mais do que os detalhes superficiais apresentados no cinemático de abertura, seu conhecimento sobre o mundo se aprofunda, e da mesma forma, o mundo enquanto representação mental se complexifica, como um resultado da projeção das diversas histórias sobre a construção mental que o jogador faz do mundo, uma vez que “através da apresentação dos eventos, uma história (ou narrativa) projeta um mundo” (KLASTRUP, 2009).

Como cada jogador tem uma experiência única dentro do mundo, e o jogador constrói a sua representação mental pessoal do mundo a partir dos quadros de interpretação que se constroem a partir desta experiência individualizada, a construção do sentido simbólico nos mundos de jogos é pessoal de cada jogador. Ao realizar as *quests* de uma região o jogador aumenta o recorte do mundo (recorte que é utilizado para a construção do enquadramento) utilizado para a compreensão do mesmo: conforme o jogador realiza as *quests* de determinadas regiões, o enquadramento com que ele interpreta o mundo se abre, não apenas por conhecer a geografia por meio da navegação espacial, mas principalmente por conta das histórias apresentadas por meio das *quests*, o texto delas, os personagens envolvidos, os lugares, etc. Como pode ser observado a partir do relato de Jill Walker: “através desta abundância de *quests* e histórias nessa região, todo um mundo foi se estruturando, aonde gradualmente vim a conhecer um pouco sobre muitas das pessoas dessas fazendas” (WALKER, 2006). Assim, o mundo só se define a partir da experiência do jogador tomando parte em uma história que vai se desdobrando por meio das *quests* – as *quests* são a base da interpretação que o jogador faz do mundo, pois elas oferecem um sistema de referência para a interpretação. Desta forma, mais do que participar de uma história, o jogador vivencia a experiência de estar dentro deste mundo, e assim, as *quests* podem ser observadas como mais do que ferramentas narrativas, mas como parte da estrutura do mundo de jogo em WoW.

4.5 Individualização e Coerência.

Embora as *quests* dêem suporte para a existência do mundo de forma coerente, fornecendo a base para a interpretação ao oferecer elementos que auxiliem na compreensão do jogo enquanto mundo, existe uma diferença de visão de mundo entre diferentes grupos e facções, uma vez que estes grupos possuem *quests* únicas e específicas, concebidas conforme a realidade do grupo. Como as *quests* formam o enquadramento para a interpretação do mundo, as *quests* da horda e da aliança foram criadas com o intuito de mostrar o mundo de visões diferentes. Embora estas diferentes visões de mundo sejam construídas de forma que o mesmo apresente uma “integridade, vivacidade e possibilidades dramáticas de jogabilidade” (KRZYWINSKA, 2006, p. 386), a forma como o mundo é apresentado ao jogador molda a forma como este interpreta o mundo de forma individual. Isto pode ser observado na diferença da visão de mundo quando o jogador joga com raças diferentes, como por exemplo, com um personagem humano e depois com um orc. Quando o jogador joga como humano, as *quests* são heróicas, o jogador ajuda as pessoas em tarefas nobres, como nas *quests* apresentadas anteriormente: ajudar um casal apaixonado a se encontrar, resgatar uma jóia de família roubada, salvar um vilarejo da presença de bandidos, etc. Por conta do tipo de tarefas que o jogador recebe, a visão de mundo que se constrói é de um mundo épico que necessita de heróis como ele. Entretanto, esta visão de mundo é bastante diferente quando o jogador joga com outra raça como a dos orcs.

Ao iniciar o jogo como um Orc, o jogador é levado a uma região do mundo bastante árida de visual agressivo (como pode ser observado nas ilustrações de número 66 a 69), bastante diferente da floresta da região onde humanos iniciam o jogo. Neste ambiente, os sons são mais ásperos e os diálogos bem menos refinados, tendendo à brutalidade. As *quests* dos Orcs apresentam tarefas moralmente mais baixas, sendo um exemplo a *quest* “*Lazy Peons*” (Ilustração 66). Ao andar na região conhecida como “*Valley of Trials*”, o jogador se depara com um NPC chamado Foreman Thazz'ril, que é o encarregado pelo trabalho dos peões que cortam madeira no vale. Thazz'ril diz ao jogador que os “malditos peões” ficam “caindo no sono” e que ele precisa de ajuda para “colocar eles na linha”, requisitando do jogador que ele pegue um “porrete” e saia batendo em todos os “peões preguiçosos” que encontrar dormindo em serviço. Assim, o

NPC passa para o jogador a *quest* “*Lazy Peons*”, entregando o item “*Foreman's Blackjack*”, que deve ser usado para bater nos peões que estiverem dormindo (*Ilustração 67*). Ao andar pela região, existem alguns peões trabalhando, que de vez em quando se deitam e dormem, momento em que o jogador tem de bater nos “peões preguiçosos”, que se levantam gritando a frase “Ai! Ok, estou voltando ao trabalho, <nome do jogador>!” (*Ilustração 68*). Finalmente, ao acordar 5 peões com o “porrete”, o jogador retorna para Thazz'ril, que lhe agradece, dizendo que os peões vão pensar duas vezes antes de pegar no sono novamente (*Ilustração 69*).



Ilustração 66 - Início da *quest* "Lazy Peons"



Ilustração 67 - Um dos peões dormindo em serviço



Ilustração 68 - Jogador acordando um dos peões “preguiçosos”



Ilustração 69 - Fim da *quest* "Lazy Peons"

A partir da descrição desta *quest*, podemos observar como a visão do mundo é diferente para diferentes raças: a sensação que o jogador tem ao usar um personagem orc é de que o mundo é mais desorganizado, onde a moral é corrompida e não se pode confiar em todos. Por contraste, as *quests* da região dos humanos apresentam um mundo estável, onde existe uma distinção clara entre bandidos e mocinhos, entre o bem e o mal.

Como as *quests* funcionam como pistas para a interpretação do mundo e o que ele contém (seus habitantes, suas histórias e sua cultura), dependendo das *quests* que o jogador assume, a visão do mundo é diferente. Entretanto, embora diferentes *quests* possam construir diferentes enquadramentos para a construção do mundo, e resultem em diferentes visões de mundo, é importante ressaltar que em *World of Warcraft* as *quests* são construídas de forma que o mundo possua uma consistência unificadora que se manifesta principalmente por meio da cultura de cada raça e da mitologia global, e que as *quests* de cada região refletem não apenas a cultura local, mas princípios e conceitos que regem e permeiam o mundo como um todo.

CONCLUSÃO.

Se ao longo das últimas décadas pôde-se observar um dilema na relação entre narrativa e imersão multi-sensorial, esta tensão foi diluída por meio das *quests* dos *MMORPGs*, que começaram a apresentar histórias em ambientes altamente imersivos e sociais. Embora existam diversos tipos de *quests* em variados gêneros de videogames, nem todas elas são iguais, e as *quests* dos *MMORPGs* apresentam uma estrutura de jogo e narrativa que é bastante diferenciada da presente em outros jogos com *quests*. Os *MMOs* apresentam uma organização em camadas, aonde o jogador vai ganhando acesso a novas *quests* conforme sobe de nível dentro do jogo, numa relação bastante próxima entre história e *gameplay*. Assim as *quests* não apenas criam uma interface dramática para o plano de jogo, mas onde o *gameplay* atua restringindo as possibilidades de combinação dramática, dando forma para a história enquanto mantém a sensação de liberdade para o jogador, uma vez que a restrição da história se encontra no plano de jogo e não no plano narrativo, e o plano de jogo é direta e fortemente influenciado pelo jogador, que tem a sensação de poder transformá-lo, mesmo que este apresente regras rígidas. Ao atrelar a narrativa ao *gameplay* por meio das *quests*, existe uma reestruturação do ato de contar histórias, onde o jogador é mais ativo na construção de sentido, escolhendo quais fragmentos farão parte da história e em qual ordem.

Diferentemente da maioria dos jogos que tendem para uma vertente clara e específica (narrativa ou imersão multi-sensorial ou sociabilidade), os *MMOs* combinam histórias com imersão multi-sensorial e relações sociais, e a ferramenta que proporciona isso é a *quest*. As *quests* contam histórias dentro de um ambiente fortemente visual, social e participativo, enquanto mantêm a mecânica de jogo funcionando. Para tal, as *quests* contam histórias que, quando isoladas são pequenas e simples. Entretanto, estes fragmentos narrativos podem ser recombinaados para a criação de uma história mais complexa, e a combinação deles se dá por meio de uma estrutura narrativa seriada, onde existem histórias episódicas (por meio de uma única *quest*) ou seriadas (por meio de uma ou mais cadeias de *quests*).

Como a narrativa por meio de *quests* nos *MMORPGs* pode ser observada como uma forma de narrativa seriada, os *game designers* podem aprender muito com as

séries televisivas, procurando compreender como os roteiristas destas séries constroem os personagens e as relações entre eles, como eles criam suspense por meio da narrativa e como eles estruturam e sustentam os arcos de personagens (embora o arco do avatar do jogador seja majoritariamente definido de forma emergente, os *NPCs* também podem ter seus arcos de personagem construídos de forma coesa e bastante similar aos personagens das séries de televisão). Atualmente existem diversos livros, artigos, revistas e grupos de discussão dedicados às questões da construção da narrativa televisiva seriada, e muitas destas discussões podem ser adaptadas à realidade dos *MMORPGs* de forma que as histórias contadas nestes jogos possam se tornar muito mais envolventes, sendo muito mais que histórias simples e uma justificativa para o tempo que o jogador gasta dentro do jogo, mas que sejam histórias complexas onde os jogadores se envolvam emocionalmente com os personagens e situações. Entretanto, esta análise dos materiais relacionados à narrativa seriada televisiva deve ser feita com a ressalva de que a televisão e o videogame são mídias distintas e, portanto, os conceitos devem ser cuidadosamente adaptados: as necessidades de um jogador em relação à experiência de jogo são bastante diferentes das de um espectador de uma série televisiva. Sendo assim, a experiência narrativa dentro dos jogos não se constitui como única fonte de prazer para o jogador e afirmar que os jogos podem contar histórias mais bem construídas não significa que isso fará deles jogos melhores⁴⁶. Assim sendo, “uma discussão dos potenciais de narrativa dos jogos não tem de implicar um privilégio do ato de contar histórias sobre todas as outras possíveis coisas que os jogos podem fazer” (JENKINS, 2002). A questão então seria como observar formas de melhorar a narrativa que já é contada dentro dos jogos, pois “se os *game designers* vão contar histórias, eles devem fazer isso bem” (JENKINS, 2002). Compreender a forma como se estrutura esta narrativa seriada por meio de *quests* em *MMORPGs* pode nos auxiliar não apenas a contar histórias melhores dentro dos jogos, mas também a observar a narrativa de outras mídias sob novas perspectivas: “as possibilidades narrativas dos sistemas máqunicos de informação representam novas perspectivas expressivas. Essa realidade afeta tanto a linguagem audiovisual quanto as categorias clássicas de entendimento da imagem em movimento” (MASSAROLO, 1999, p.34).

⁴⁶ "A descrição de jogos como sistemas para contar histórias muitas vezes se sobrepõe à idéia prescritiva de que os videogames (ou 'narrativas interativas') seriam melhores se eles fossem mais como as histórias" (JUUL, 2005, p. 16).

Embora esta questão da narrativa mesclada ao *gameplay* seja algo aparentemente solucionado pelas *quests*, quando se trata do social interagindo com estes dois fatores, o sistema de jogo apresenta algumas incoerências. Estas incoerências se dão principalmente por existir uma quebra na continuidade temporal nos MMORPGs, continuidade que é essencial para a compreensão da história⁴⁷. Esta quebra ocorre quando diversos jogadores compartilham um mesmo espaço e realizam as mesmas ações de forma concomitante. Se dois jogadores matam um mesmo personagem, um em frente ao outro, ou se ambos salvam a vida de outro personagem do mesmo perigo enquanto ambos estão se enxergando, existe uma quebra na continuidade temporal da história que o jogador está acompanhando. À primeira vista, esta questão não apresenta uma solução fácil e, ao invés de solucionar a questão, os casos mais bem sucedidos observados apontam para que se evite que a quebra temporal ocorra. Em WoW, por exemplo, quando o jogador ajuda Iveron na cadeia de *quests* que se inicia com a *quest* “*A good friend*”, este não se levanta do lugar onde se encontra, dizendo que ficará lá para repousar um pouco até o antídoto fazer efeito (*Ilustração 29*). Assim o NPC continua disponível para ser acessado por outros jogadores, enquanto que o jogador que já o ajudou concluiu sua tarefa, e assim o seu eixo narrativo permanece intacto, uma vez que mesmo que outros jogadores abordem Iveron para realizar a mesma *quest*, o jogador não saberá sobre o quê os outros jogadores estão conversando com Iveron. Em casos mais complexos como a morte de Garrick Padfoot (*Ilustração 52*), onde a tarefa se concretiza de forma visual, e o jogador vê o vilão morto, a solução não é elementar, pois o jogo precisaria ter sua estrutura alterada para instanciar o mesmo NPC em regiões diferentes para cada jogador, ou simplesmente ocultar os jogadores e os NPCs que interagem com eles, evitando a quebra da continuidade temporal, porém criando outra quebra no eixo espacial: o mesmo personagem se encontra em dois lugares ao mesmo tempo, ou um jogador pode simplesmente desaparecer do espaço quando ambos se aproximam de um mesmo objetivo. Vale ressaltar que o desaparecimento de personagens dentro do jogo não é visto como algo problemático dentro de mundos persistentes como WoW, uma vez que os jogadores entram e saem do sistema com frequência, enquanto que o sistema permanece constantemente ligado. Entretanto, a

⁴⁷ Como a "história [...] se refere à construção mental que o espectador faz da cronologia dos eventos [narrados]" (JENKINS, 2002), uma história só faz sentido quando os eventos são ordenados num eixo temporal, e a quebra deste eixo temporal sem uma justificativa diegética rompe a imersão e cria um afastamento.

quebra do eixo espacial se torna mais problemática quando se trata de um jogo. Como a história não é o foco central da experiência de jogo em *World of Warcraft*, os produtores preferiram privilegiar o *gameplay* em detrimento da experiência narrativa e exibir o problema apresentado na *Ilustração 52*. Sendo assim, esta questão da relação da narrativa com a jogabilidade e a sociabilidade ainda representa uma questão a ser pesquisada, discutida e, se possível, solucionada.

Embora por meio das *quests* a narrativa se faça presente em *World of Warcraft*, mais que ferramentas narrativas, as *quests* são ferramentas de construção de mundo, uma vez que o conteúdo das *quests* ajuda a transformar os cenários virtuais em mundos significantes. Dentro do mundo de jogo cada jogador tem uma experiência diferente e, para evocar um mundo complexo e coerente ao mesmo tempo, é preciso um grande planejamento que ofereça consistência e coerência. As histórias das *quests* auxiliam a dar esta coerência para o mundo estabelecido e, por meio das ferramentas da narrativa seriada, os *game designers* podem criar teias de relações mais complexas entre os personagens que habitam este mundo. Como a visão de mundo do jogador é projetada a partir da narrativa das *quests* e dos diversos elementos ficcionais que o jogador entra em contato, para o jogador, o mundo é sempre uma abstração, uma generalização que ele faz a partir dos pedaços de mundo com os quais ele entrou em contato, direta ou indiretamente. Desta forma, sempre existe uma diferença de visão de mundo conforme a experiência de cada jogador, e os *game designers* devem estar sempre atentos para construir fragmentos narrativos que estejam sempre inter-relacionados de forma que se faça presente a existência de elementos unificadores como a cultura do mundo ou histórias interligadas como sugerido em relação às narrativas seriadas televisivas, elementos estes que dão consistência e coerência para o mundo. É importante ressaltar que embora estas visões de mundo possam ser diferentes, elas são complementares e essenciais para a compreensão do mundo como um todo, e que as diferenças entre elas funcionam juntas para a construção de uma visão de mundo mais completa, desde que estas possuam elementos comuns e não sejam excludentes. Pela estrutura fragmentária, a tendência das *quests* é de dificultar a criação de um mundo coerente, e este tipo de desafio tem de ser superado por meio destes elementos unificadores citados.

Se observarmos os videogames em suas constantes modificações e transformações, podemos visualizar as *quests* levando os *MMORPGs* adiante não

apenas pela sua narrativa episódica onde fragmentos de história são apresentados, introduzindo personagens e eventos, mas principalmente pela estrutura seriada em que as redes de relações entre as histórias de diversas *quests* auxilia na estruturação do mundo, dando coerência e adicionando complexidade a este mundo. Afinal, quando tratamos das características essenciais dos videogames esta é exatamente a questão: o que diferencia os *MMOs* é que mais do que jogos, eles são mundos.

Quests em aberto

O objetivo deste trabalho foi de analisar a forma como se estrutura a narrativa por meio de *quests* em *World of Warcraft*. No entanto, alguns tópicos não foram abordados pela necessidade de se definir um recorte que permitisse uma discussão focada e aprofundada em relação à narrativa das *quests*, se fazendo necessário desenvolver novas abordagens sobre o tema em futuros estudos, levando em consideração a questão das narrativas emergentes (a estruturação de eventos complexos que emergem da interação do jogador com a mecânica de jogo dentro de um contexto ficcional) e a relação entre a sociabilidade e a narrativa.

World of Warcraft apresenta vastas possibilidades em relação à narrativa emergente, uma vez que pode ser observado como um mundo aberto, também conhecido como mundo no modelo “*sandbox*”: o jogador não tem regras obrigatórias pré-determinadas; ele pode simplesmente participar do mundo assumindo tarefas que lhe interessem e assim construir uma experiência que se expande para além das fronteiras estabelecidas pelos *game designers*, produzindo um conteúdo narrativo que complementa o conteúdo original do jogo. Esta narrativa emergente pode ser observada como uma relação complexa e emaranhada, uma vez que pode abarcar tanto as ações individuais de cada jogador, como as interações sociais emergentes, ou ainda a economia do jogo.

Por conta de sua natureza que permite milhões de jogadores *on-line* em um mesmo jogo, os *MMORPGs* apresentam grande potencial em sua vertente social: diferentemente de outros videogames para uso solitário, os *MMOs* são jogos que proporcionam a interação entre jogadores dentro de um ambiente altamente visual e lúdico, permeado por uma narrativa que contextualiza o jogo em relação ao mundo

ficcional. Neste jogo existem diversas ferramentas para a interação entre os jogadores: eles podem iniciar conversas, formar grupos, compartilhar *quests*, participar de “guildas”, participar de instâncias, trocar ou vender itens, dentre diversas outras atividades. Por conta da sociabilidade e do mundo aberto de *WoW*, os jogadores são livres para interagir uns com os outros e participarem de uma mesma *quest*, lutar uns com os outros, ou ainda criarem seus próprios objetivos – alheios ao jogo ou não. Dentro do assunto da sociabilidade, um tópico que poderia ser abordado é como o fator social unido à criatividade dos jogadores pode criar novas missões e como funciona a supervisão dos *game designers* que, em alguns casos, incorporam estas missões dos jogadores como novas *quests* oficiais, transformando a interação social em uma ferramenta de criação de histórias sem fim e, neste processo, o jogador também se torna autor, onde surge a questão da co-autoria do conteúdo. Também é importante observar a forma como a sociabilidade reflete de forma direta sobre a construção de sentido narrativo, construindo uma visão de mundo particular da sociedade de jogadores, algo que se encontra fora do escopo do projeto original, imprevisível.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore & London: Johns Hopkins University Press, 1997.

_____. **Quest Games as Post-Narrative Discourse** in Marie-Laure Ryan (ed.): *Narrative Across Media*. University of Nebraska Press, 2004 (pp. 361-376).

_____. **From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory**. In Kishino, F.; Kitamura, Y.; Kato H. & Nagata, N. (Eds.) ICEC 2005: 4th International Conference of Entertainment Computing, Sanda, Japan, September 2005. Proceedings. (pp. 496-506)

ADAMS, Rick. **The Crowther and Woods 'Colossal Cave Adventure' game**. 2000. Disponível em: <http://www.rickadams.org/adventure/a_history.html>. Acesso em 18 set. 2009.

ALLEN, Robert. **Introduction**. In: “To Be Continued... Soap operas around the world”. Robert C. Allen (Ed.). Routledge: New Fetter Lane, London. 1995. pp.1-26.

ALLRATH, G.; GYMNICH, M. & SURKAMP, C.. **Introduction: Towards a Narratology of TV Series**. In *Narrative Strategies in Television Series*, edited by Gaby Allrath and Marion Gymnich. Hampshire and New York: Palgrave Macmillan, 2005. (pp. 1-46)

ANDERSON, Chris. **The Long Tail: Why the Future of Business Is Selling Less of More**. New York: Hyperion, 2006.

ARISTÓTELES, **Poética**. Perseus Digital Library. Aristotle. Aristotle in 23 Volumes, Vol. 23, translated by W.H. Fyfe. Cambridge, MA, Harvard University Press; London, William Heinemann Ltd. 1932. Disponível em: <<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Aristot.+Poet.+1450b&redirect=true>>. Acesso em 25 nov. 2010.

ASHMORE, C.; NITSCHKE, M.. **The Quest in a Generated World**. Proc. 2007 Digital Games Research Assoc. (DiGRA) Conference: Situated Play. (pp. 503-509). Tokyo, Japan. Sept. 24-28, 2007. pp. 503-509.

ATKINS, Barry. **Tomb Raider as Quest Narrative**. In “More than a game: the computer game as fictional form”. Manchester: Manchester University Press, 2003. (pp. 39-47).

BAINBRIDGE, William Sims. **The Warcraft Civilization: Social Science in a Virtual World**. The MIT Press: Cambridge, Massachusetts, 2010.

BARTLE, R.. **Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs**, 1996. Disponível em: <<http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>>. Acesso em 18 set. 2009.

BLACK, Joshua E.. **The Hero and the Prize: Mythic Structure and Narrative Incarnation in Quest Design**. Masters Thesis in Digital Game Development. BA, The University of Alabama. March 21, 2007.

BLIZZARD. **Quest Basics**. World of Warcraft Official Game Guide. 2009. Disponível em: <<http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/questbasics.html>>. Acesso em 23 set. 2009.

BOWEN, Kevin. **Top Ten Reasons Half-Life is Still #1**. Gamespy.com, 2003. Disponível em: <<http://www.gamespy.com/articles/489/489723p4.html>>. Acesso em 18 set. 2009.

CAGE, David. **Postmortem: Indigo Prophecy**. Gamasutra.com Features, 2006. Disponível em: <http://gamasutra.com/features/20060620/cage_04.shtml>. Acesso em 18 set. 2009.

CAMPBELL, Joseph. **The Hero with a Thousand Faces**. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1969.

CHIN, Elliott. Gaming **Graveyard: Warcraft Adventures**. Gamespot.com, 2002. Disponível em: <http://www.gamespot.com/features/pcgraveyard/p4_11.html>. Acesso em 15 jul. 2009.

COOK, Daniel. **Game Genre Lifecycle**. Lostgarden.com, 2005. Disponível em <<http://lostgarden.com/2005/05/game-genre-lifecycle-part-i.html>>. Acesso em 15 jul. 2009.

COSTIKYAN, G.. **Games, storytelling, and breaking the string**. In Harrigan, P. & Wardrip-Fruin, N. (eds.), *Second person: Roleplaying and Story in Playable Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007. Disponível em: <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/storyish>>. Acesso em 25 set. 2009.

EGENFELDT-NIELSEN, Simon; SMITH, Jonas & TOSCA, Susana. **Understanding VideoGames: The Essential Introduction**. Routledge, 2008.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FURTADO, Filipe. **Cliff-hanger**. E-Dicionário de Termos Literários, coord. de Carlos Ceia, 2009. Disponível em: <<http://www.fcsh.unl.pt/edtl>>. Acesso em 25 set. 2009.

GIBSON, Ellie. **Oblivion expansion to get Xbox Live distribution**. Gamesindustry.biz. 2007. Disponível em: <<http://www.gamesindustry.biz/articles/oblivion-expansion-to-get-xbox-live-distribution>>. Acesso em 25 jan. 2009.

GILBERT, Henry. **The 10 Greatest Mustaches in Gaming History**. GamesRadar US, 2009. Disponível em: <<http://www.gamesradar.com/f/the-10-greatest-mustaches-in-gaming-history/a-2009040913158263041>>. Acesso em 18 set. 2009.

GOODMAN, Nelson. **Ways of Worldmaking**. Hackett Publishing Company, 1978.

GWENLLIAN-JONES, Sara; PEARSON, Roberta E. **Cult Television**. Univ Of Minnesota Press, 2004.

HAGEDORN, Roger. **Doubtless to be continued: A brief history of serial narrative**. In "To Be Continued... Soap operas around the world". Robert C. Allen (Ed.). Routledge: New Fetter Lane, London. 1995. pp. 27-48.

HERMAN, David. **Basic Elements of Narrative**. Wiley-Blackwell: Oxford. 2009.

HOWARD, J.. **Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives**. Wellesley, Massachusetts, A. K. Peters, 2008.

JENKINS, Henry. **Game Design as Narrative Architecture**. In Pat Harrington and Noah Frup-Waldrop (Eds.) *First Person*. Cambridge: MIT Press, 2002. Disponível em: <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>>. Acesso em 18 set. 2009.

_____. **Transmedia Storytelling 101**. Confessions of an Aca-Fan, 2007. Disponível em: <http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>. Acesso em 01 de julho de 2010.

JOHNSON, Derek. **Franchising Media Worlds: Content Networks and the Collaborative Production Of Culture**. Doctor Dissertation in Philosophy (Communication Arts) at the University of Wisconsin-Madison, 2009.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2001.

_____. **Surpreendente: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes**; tradução Lucya Hellena Duarte. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

JUUL, Jesper. **Half-real: video games between real rules and fictional worlds**. Cambridge, Mass., MIT Press, 2005.

KARLSEN, Falstin. **Quests in Context: A Comparative Analysis of Discworld and World of Warcraft**. Game Studies Journal, Vol. 8, Issue 1, 2008.

KLASTRUP, Lisbeth. **A poetics of virtual worlds**. MelbourneDAC 2003. Disponível em: <<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Klastrup.pdf>>. Acesso em 01 de julho de 2010.

_____. **The Worldness of EverQuest: Exploring a 21st Century Fiction.** *Game Studies*, Volume 9, issue 1, 2009. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0901/articles/klastrup>>. Acesso em 01 de julho de 2010.

KRZYWINSKA, Tanya. **Blood Scythes, Festivals, Quests, and Backstories: World Creation and Rhetorics of Myth in World of Warcraft.** *Games and Culture* 2006; 1; 383.

_____. **Arachne Challenges Minerva: The Spinning Out of Long Narrative in World of Warcraft and Buffy the Vampire Slayer,** 2007. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/2438/1058>>. Acesso em 28 de janeiro de 2010

_____. **World Creation and Lore: World of Warcraft as Rich Text.** In: Hilde G. Corneliussen/Jill Walker Rettberg (Eds): *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader.* Cambridge/MA, London: MIT Press, 2008. (pp. 123-141).

LONG, Geoffrey A.. **Transmedia Storytelling Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company.** Master Of Science In Comparative Media Studies at The Massachusetts Institute Of Technology.

LUDES, Peter. **Convergence and Fragmentation: Media Technology and the Information Society.** Volume 5 of *Changing media, changing Europe* series. Ed. Intellect Books, 2008.

MANDELLI, E.. **Especialização em Gestão Pública.** Programa de Pós-Graduação em Administração Estratégica da Fundação Gianna Beretta, 2009. Disponível em: <http://gianna.com.br/pos/gestaopublica/administracao_estrategica.pdf>. Acesso em 18 set. 2009.

MASSAROLO, J. C. **Caminhos Cruzados – A narrativa digital.** Tese de Doutorado apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo - ECA/USP. São Paulo, 26 fevereiro de 1999.

_____. **O potencial narrativo dos videogames.** In: Pedro Nunes. (Org.). *Mídias Digitais & Interatividade.* João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2009. (p. 341-367).

MASSAROLO, J.C. & ALVARENGA, M. V. T. **A Indústria Audiovisual e Os Novos Arranjos da Economia Digital** In MELEIRO, Alessandra (org.). *Cinema e mercado.* São Paulo: Escrituras Editora, 2010.

MATEAS, Michael. **Interaction and Agency.** 2003. Disponível em: <<http://grandtextauto.org/2003/08/06/interaction-and-agency/#comments>>. Acesso em 01 de julho de 2010.

MCKEE, Robert. **Story: Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting.** Regan Books, 1997.

MÉNDEZ, S.; ERVINE, A. & TILLER, B. **The History of The Dig**. The Dig Museum. 2006. Disponível em: <<http://dig.mixnmojo.com/museum/history.html>>. Acesso em 18 set. 2009.

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

NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Cambridge, MA: MIT Press. 2008.

RETTBERG, Steve. **Corporate Ideology in World of Warcraft**. In: Hilde G. Corneliussen/Jill Walker Rettberg (Eds): "Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader". Cambridge/MA, London: MIT Press, 2008. (pp. 19-38).

RYAN, Marie-Laure. **Avatars of Story**. Baltimore: University of Minnesota Press, 2006.

THOMSON, Murray. **Orientation through Playing: Improving the 'New User Experience' of Virtual Worlds through Video Game Tutorial Design**. Final-year Computer Games Design BA dissertation at The University of Huddersfield, 2009. Disponível em: <<http://www.mthomson.co.uk/otp/dissertation.pdf>>. Acesso em 18 set. 2009.

THON, Jan-Noël. **Computer Games, Fictional Worlds, and Transmedia Storytelling: A Narratological Perspective**. The Philosophy of Computer Games Conference, Oslo 2009. Disponível em: <http://www.hf.uio.no/ifikk/forskning/forskningsprosjekter/3.place/Thon_PoCG_2009.p_Thon.pdf>. Acesso em 18 set. 2009.

TOSCA, Susana. **The Quest Problem in Computer Games**. Proceedings of the First International Conference on Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment TIDSE '03. Ed. GÖBEL, STEFAN et al. Darmstadt: Fraunhofer IRB Verlag, 2003. Disponível em: <<http://www.itc.dk/people/tosca/quest.htm>>. Acesso em 18 set. 2009.

TRONSTAD, Ragnhild. **Semiotic and Non-Semiotic MUD Performance**. Paper presented at the COSIGN conference, Amsterdam, 2001. Disponível em: <<http://www.kinonet.com/conferences/cosign2001/pdfs/Tronstad.pdf>>. Acesso em 20 jul. 2009.

_____. **Figuring the Riddles of Adventure Games**, Aesthetics of Play Online Proceedings, red. Rune Klevjer, Bergen: UiB. 2005. Disponível em: <<http://aestheticsofplay.org/tronstad.php>>. Acesso em 01 jun. 2010.

UOGUIDE. **Quests**. UOGuide.com, 2008. Disponível em: <<http://www.uoguide.com/Quest>>. Acesso em 19 ago. 2009

WALKER, Jill. **A network of quests in World of Warcraft**. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *Second person: Role-playing and story in games and playable media*.

Boston: MIT Press, 2006. Disponível em: <<http://jilltxt.net/txt/Walker-for-second-person.pdf>>. Acesso em 18 set. 2009.

_____. **Quests in World of Warcraft: Deferral and Repetition.** In: Hilde G. Corneliussen/Jill Walker Rettberg (Eds): "Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader". Cambridge/MA, London: MIT Press, 2008. (pp. 167-184).

WALLACE, Mark. **The Play's the Thing.** Escapist Magazine, 14 Mar 2006. Disponível em: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_36/220-The-Plays-the-Thing>. Acesso em 19 ago. 2009

WIBROE, M.; NYGAARD, K.K. & BØGH A., P.. **Games and Stories.** In Qvortrup, Lars (ed.). Virtual Interaction. London Springer Verlag, 2001. (pp. 166-181)

WOWWOTLK. **WOTLK Quest Types.** WOWWOTLK.org, 2008. Disponível em: <<http://www.wowwotlk.org/wotlk-quest-types.php>>. Acesso em 19 ago. 2009

GLOSSÁRIO

Em uma área que se desenvolve tão rapidamente como a dos videogames, novas palavras e conceitos surgem a todo o tempo. Além disso, palavras existentes são constantemente reutilizadas de novos modos e adquirem novos significados. Por conta disso, o objetivo deste pequeno glossário é o de explicar palavras e acrônimos que foram utilizados no texto. Os significados atribuídos podem não ser os únicos corretos, mas foram definidos em função do uso que estas palavras ganharam no contexto deste trabalho.

ADVENTURE: é um gênero de videogame caracterizado pela exploração dos cenários, pelos enigmas e quebra-cabeças, pela interação com outros personagens e pelo foco na narrativa.

AGÊNCIA: A agência é um prazer sentido pelo interator, um resultado fenomenológico da interação, um sentimento que não deve ser confundido com o processo técnico de interagir, com participação ou com atividade. “Agência envolve um interator formulando intenções, expressando essas intenções, e compreendendo a resposta do sistema em função da intenção. Para formar uma intenção, a experiência interativa tem para oferecer razões para formar intenções, (por exemplo: "Há um monstro que vem em minha direção. Eu quero correr!") oferecer "verbos" para expressar essas intenções (por exemplo: "Se eu mover o joystick para a direita, eu vou mover nessa direção"), e oferecer uma resposta compatível com essa intenção (por exemplo: "Olha, o meu avatar está se afastando do monstro! Estou conseguindo fugir!"). A agência é reduzida se o sistema falhar em dar suporte para uma ou mais destas três relações.” (MATEAS, 2006)

ARCADE: Traduzido muitas vezes como videogame de arcada, é um videogame profissional usado em estabelecimentos de entretenimento, por vezes também chamado no Brasil de fliperama. “O termo ‘arcades’ deriva de uma concepção estética dominante na arquitetura greco-romana, baseada nas arcadas que se estendem

para fora das casas ou edifícios, sustentadas por colunas que terminavam em arcos formando um corredor ou mesmo um ambiente que servia de ligação ou passagem tanto ao pátio interno como aos jardins. Essa concepção arquitetônica está na origem da construção das galerias modernas e das estruturas de *Shopping Center*” (MASSAROLO, 1999, p.120). Conforme os videogames foram utilizados em galerias comerciais, estes começaram a ser chamados *arcades*, que poderia ser traduzido como *ârcades* ou videogame de *arcada*, mas que no Brasil manteve-se o uso do termo em inglês.

AVATAR: O avatar é um termo utilizado para designar a representação visual ou sonora de um usuário no ciberespaço. O termo é originário da mitologia indu, onde designava um corpo humano temporário utilizado por um deus quando visitava a terra, resultando em uma analogia do usuário de um sistema digital, num papel quase divino, controlando um personagem e compartilhando traços de personalidade com este.

CINEMÁTICO: Vídeo em que o jogador não pode interagir, normalmente inserido nos videogames para narrar uma história de forma direta.

CONSOLE: é um aparelho eletrônico desenhado com o fim específico de executar jogos eletrônicos, uma máquina de jogos dedicada para este fim.

CRPG: O *Computer Role-Playing Game* (RPG de computador ou RPG eletrônico) é um tipo videogame que teve sua origem baseada nas regras dos RPGs de mesa, embora a mecânica de jogo seja totalmente diferente. Uma das características principais dos CRPGs é a evolução do avatar, que possui características quantizadas que podem evoluir durante o jogo para atributos, habilidades, capacidades especiais, e equipamentos. O combate é um dos principais desafios apresentados ao jogador.

EPISÓDIO: “uma seqüência delimitada e internamente coerente de situações e eventos, que podem ser encadeados com outras destas unidades narrativas, para formar estruturas narrativas maiores” (HERMAN, 2009, p.185).

GAME DESIGNER: profissional que projeta jogos, responsável pela jogabilidade e mecânica de jogo. Embora o termo se refira a um profissional específico, muitas vezes ele é utilizado de forma genérica para designar diversos profissionais envolvidos no processo de criação de um jogo.

GAMEPLAY: Termo relacionado à forma como um jogo responde ao controle de um jogador, e quão agradável para o jogador é a experiência total em função disso. O termo também inclui todas as experiências que o jogador tem durante a interação com sistemas de jogo e pode ser traduzido como jogabilidade.

INTERATOR: agente que interage com um sistema. “Aquele que improvisa os caminhos determinados pelo autor e pelas obras das novas mídias” (GOSCIOLA, 2003, p.18). Embora se aplique a qualquer agente que interage com um sistema, não é comum o termo ser utilizado em relação aos jogadores de videogames.

MMO: O termo *Massively Multiplayer Online* normalmente é utilizado como abreviatura dos termos MMOG, ou MMORPG. Em alguns casos o termo também é utilizado para designar sistemas que suportem quantidades ilimitadas de usuários, mas que não possuem características de jogo.

MMORPG: Um *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* é um jogo baseado na mecânica de jogo dos CRPGs, mas com características de um MMO. É um estilo de jogo de interpretação de papéis que funciona online em servidores que permitem milhões de jogadores criarem e vivenciarem personagens simultaneamente em um mundo virtual dinâmico e persistente. Não existe um consenso para a tradução do termo, que é comumente traduzido como “jogo online de interpretação de papéis massivamente multi-usuário”, ou de forma mais livre como “jogo online de interpretação de papéis sem limite de jogadores”.

MOBS: Criaturas controladas pelo computador que existem no jogo somente para serem mortas, a fim de recompensar o jogador com experiência ou itens, podendo ser o objetivo de uma quest. Mobs são diferentes de NPCs, pois geralmente

não são "amigáveis" e não têm qualquer interação com os jogadores que não seja o combate.

MUD: sigla de *Multi-user dungeon, dimension*, ou por vezes *domain*. São jogos textuais, em que o jogador assume o papel de um personagem e recebem informações textuais que descrevem salas, objetos, outros personagens e NPCs, em um mundo virtual. O jogador interage com o sistema por meio de comandos de texto.

NARRATIVA EMERGENTE: é a estruturação de eventos complexos que emergem da interação do jogador com a mecânica de jogo dentro de um contexto ficcional. A narrativa emergente pode abarcar tanto as ações individuais de cada jogador, assim como as interações sociais emergentes, ou ainda a economia do jogo.

NPC: *Non-Player Characters*, ou numa tradução livre, personagens não-jogadores. São personagens dirigidos pelo computador e normalmente guiados por uma inteligência artificial.

POINT'N CLICK: vertente gráfica dos jogos de aventura onde o jogador interage com o ambiente de jogo usando o cursor da tela.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA: *experience points* (abreviado como XP ou EXP) é uma unidade da medida usada para quantificar a progressão de um personagem dentro do jogo, utilizada como requisito para subir de nível.

PUZZLE: Desafio intelectual, um quebra-cabeça. Um *puzzle* apresenta apenas uma única solução.

QUEST: As *quests* são tarefas que o jogador tem de cumprir dentro do jogo para receber recompensas, e como parte de cada *quest* existe um conteúdo narrativo que relaciona a tarefa com o universo ficcional presente no jogo. Embora o termo *quest* possa encontrar diversas traduções na língua portuguesa, tais como saga, jornada, aventura, busca, demanda ou missão, raramente este é traduzido, principalmente por

conta da popularidade do termo que é empregado de forma direta nos textos e diálogos da maioria dos jogos que fazem uso de *quests*.

RPG: O *Role-Playing Game* (traduzido como jogo de interpretação de papéis) é um tipo de jogo não-digital em que os jogadores assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado que normalmente utiliza dados para eventos aleatórios. Também são chamados de RPG de lápis e papel, ou RPG de mesa.

VIDEOGAME: todo jogo que utiliza um computador como suporte é considerado um videogame. Isto inclui jogos para computadores pessoais independentemente do sistema operacional, jogos para consoles, jogos para dispositivos portáteis exclusivos para jogos, ou jogos para dispositivos portáteis de uso geral. Além do termo videogame, também recebe o mesmo significado as expressões “jogos eletrônicos” e videogames. Embora o termo videogame tenha se popularizado no Brasil como uma referência aos consoles de jogos, o uso do termo não se aterá apenas aos consoles. Este termo, que é de origem inglesa, já é reconhecido pelos principais dicionários da língua portuguesa. A grafia escolhida para o termo é "videogame", seguindo as indicações dos dicionários Michaelis e FLiP.

WOW: *World of Warcraft*. Jogo MMORPG que expande o universo ficcional de *Warcraft* por meio de um mundo que é constantemente atualizado, graças ao sistema de assinatura mensal, onde os jogadores pagam uma taxa mensal para participar do mundo e manter seus personagens dentro dele. *World of Warcraft* se tornou o MMORPG mais popular de todos os tempos e na data desta publicação possui aproximados 11 milhões de jogadores assinantes ativos.

XP: ver PONTOS DE EXPERIÊNCIA.