

FACULDADE CÁSPER LÍBERO
PROGRAMA DE MESTRADO EM COMUNICAÇÃO

Artur Palma Mungoli

VIDEOGAMES COMO OBRAS NARRATIVAS:
a arte de criar mundos possíveis

São Paulo
2014

ARTUR PALMA MUNGIOLI

**VIDEOGAMES COMO OBRAS NARRATIVAS:
a arte de criar mundos possíveis**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação *Stricto Sensu*, Mestrado em Comunicação na Contemporaneidade, na Linha de Pesquisa Produtos Midiáticos, Jornalismo e Entretenimento, da Faculdade Cásper Líbero, como requisito à obtenção do grau de mestre, sob a orientação da Professora Dra. Dulcília Helena Schroeder Buitoni.

São Paulo

2014

Mungioli, Artur Palma

Videogames como obras narrativas: a arte de criar mundos possíveis / Artur Palma
Mungioli. -- São Paulo, 2014.

105 f. : il. ; 30 cm.

Orientadora: Profa. Dra. Dulcília Helena Schroeder Buitoni
Dissertação (mestrado) - Faculdade Cásper Líbero, Programa de Mestrado em
Comunicação

1. Videogames. 2. Narrativas. 3. Interação e imersão. I. Buitoni, Dulcília Helena
Schroeder . II. Faculdade Cásper Líbero Líbero, Programa de Mestrado em Comunicação. III.
Título

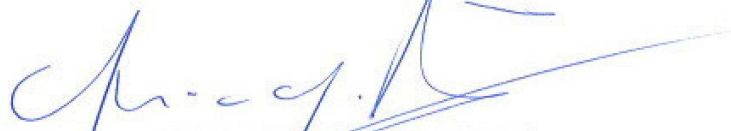
ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

AUTOR: ARTUR PALMA MUNGIOLI

**“VIDEOGAMES COMO OBRAS NARRATIVAS: A ARTE DE CRIAR
MUNDOS POSSÍVEIS”.**



Profa. Dra. Mayra Rodrigues Gomes
Universidade de São Paulo - ECA/USP



Prof. Dr. Antonio Roberto Chiachiri Filho
Faculdade Cásper Líbero



Profa. Dra. Dulcília Helena Schroeder Buitoni
Faculdade Cásper Líbero

Data da Defesa: - 24 de março de 2014.

Dedico este trabalho

à minha noiva, Fernanda Domeniche, pela paciência em momentos complicados.

aos meus pais, Antonio e Cristina, pelo apoio; aos meus irmãos, Daniela e Rafael, por jogarem Mega Man e Maniac Mansion comigo quando eu era pequeno.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Profa. Dulcília Buitoni, não apenas pela ajuda e orientação, mas também por apoiar e permitir algumas de minhas loucuras desde o começo.

Agradeço ao Prof. Antônio Roberto Chiachiri Filho e à Profa. Mayra Rodrigues Gomes pelos conselhos e orientações feitas na etapa de qualificação deste trabalho.

Agradeço aos professores do programa de mestrado da Cásper Líbero, em especial aqueles com os quais tive o prazer de debater diversos pontos da comunicação que se tornaram parte do presente trabalho.

Aos funcionários da Fundação Cásper Líbero que auxiliaram de diversas maneiras para a realização de meus estudos e deste trabalho.

RESUMO

Este trabalho analisa e discute estratégias narrativas e discursivas para a construção de jornadas de jogos de videogames por meio do estudo da narrativa de *Fallout 3* - jogo de videogame, do gênero RPG em primeira pessoa, lançado em 2008 - considerando-o como um exemplo que utiliza recursos narrativos específicos da mídia para qual ele foi criado. Ao se debruçar sobre um produto midiático - o videogame - insere-se, portanto, no campo da Comunicação e em especial à Linha de Pesquisa: Produtos Midiáticos: Jornalismo e Entretenimento, do programa de Pós-Graduação - Comunicação na Contemporaneidade. Como objetivo secundário, procurou-se distinguir as narrativas criadas para videogames daquelas produzidas para o cinema e televisão. Para atender a esses objetivos, desenvolveu-se uma tipologia para classificação de personagens de videogames. Adotou-se o estudo de caso como técnica de pesquisa. Tratou-se, portanto, de um enfoque qualitativo, que levou em consideração, principalmente, as ferramentas teórico-metodológicas dos estudos de linguagem voltados para narrativa. Além das construções narrativas de maneira geral, observaram-se especificidades das narrativas interativas não-lineares usadas no jogo de videogame *Fallout 3*. Foram observadas ainda algumas estratégias narrativas empregadas nos dois primeiros títulos da série e que ajudaram a estabelecer novos parâmetros para a construção narrativa de jogos de videogame. O trabalho desenvolvido teve como quadro teórico de referência estudos clássicos sobre narrativa e reflexões contemporâneas sobre o ambiente digital. Entre os autores cujos conceitos foram utilizados para a discussão teórica e análise do objeto, destacam-se Murray (2003), Forster (1994), Eco (1994), Catalá (2011), Barthes (1971), Propp (2006) e Campbell (1989), Santaella (2000), Santaella e Nöth (2013). Como resultado das discussões efetuadas, é possível notar que o uso de múltiplas estratégias narrativas colaborou para a construção de mundos ficcionais possíveis mais coesos e coerentes, que se baseiam na imersão do jogador e se constroem por meio de suas opções de trajetória, que o levam a passar do status de jogador ao de "eu-herói".

Palavras-chave: comunicação, produtos midiáticos, videogames, estrutura narrativa, desenvolvimento de personagens, imersão.

ABSTRACT

This work analyses and discusses discursive and narrative strategies for the construction of videogames journeys through the narrative study of Fallout 3 - first person RPG for videogames released in 2008 - considering it as an example that utilizes narrative resources particular to the medium which it was designed for. Therefore, the study of this media product - the videogame - insert itself within the communication field, in special the Research Field: Media studies: Journalism and entertainment, from the post-graduation program - Communication on the contemporaneity. As a secondary objective, we aimed to distinguish the narratives created for videogames from those produced for cinema and television. To meet these objectives, we developed a character classification for videogames. We adopted the case study as the research technique. Therefore, it was a qualitative approach, which mainly took into consideration, the theoretical and methodological tools from language studies focused on narratives. Besides the narrative construction, we observed particularities from the interactive and non-linear narratives used by the game Fallout 3. It was observed that some narrative strategies used on the first two games of the franchise that also helped to establish new parameters to the narrative construction of videogames. The developed work had the theoretical reference of classic narrative studies and contemporary reflection about the digital environment. Murray (2003), Forster (1994), Eco (1994), Catalá (2011), Barthes (1971), Propp (2006) e Campbell (1989), Santaella (2000), Santaella and Nöth (2013) are among the authors which concepts were implemented for the theoretical discussion and object analysis. As a result from the discussions, it's possible to note that the use of multiple narrative strategies collaborated for the constructions of more cohesive fictional possible worlds, which base themselves on the player immersion and are constructed through their options during the trajectory, which rise to player the status of the "I-Hero".

Keywords: communication, media products, videogames, narrative structure, character development, immersion.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | | |
|-----------|--|----|
| Figura 1 | Imagem publicada pela equipe de BioShock..... | 13 |
| Figura 2 | Personagem: Princesa Peach..... | 29 |
| Figura 3 | Personagem: Bowser, vilão da série Super Mario Bros..... | 30 |
| Figura 4 | Personagem: Lara Croft..... | 30 |
| Figura 5 | Personagem: Marcus Fenix..... | 31 |
| Figura 6 | Personagem: Jade..... | 32 |
| Figura 7 | Personagem: Raz, ou Razputi..... | 32 |
| Figura 8 | Trojan, 8 Eyes e Crystalis..... | 37 |
| Figura 9 | Tela de abertura do jogo <i>Wasteland</i> | 38 |
| Figura 10 | <i>Vault 13</i> | 39 |
| Figura 11 | Primeira imagem divulgada do jogo <i>Fallout</i> | 41 |
| Figura 12 | Sistema SPECIAL..... | 42 |
| Figura 13 | Capa da caixa de <i>Fallout</i> (PC)..... | 42 |
| Figura 14 | Exemplos de diálogos em <i>Fallout</i> | 45 |
| Figura 15 | Exemplos de diálogos em <i>Fallout</i> | 45 |
| Figura 16 | Pôster Duck and Cover..... | 48 |
| Figura 17 | Exemplo da estética Duck and Cover..... | 49 |
| Figura 18 | Imagem do Capitólio..... | 50 |
| Figura 19 | <i>Fallout</i> lançado para PCs em 1997..... | 51 |
| Figura 20 | <i>Fallout 2</i> lançado para PCs em 1998..... | 51 |
| Figura 21 | <i>Fallout 3</i> lançado para PCs, Xbox 360 e PS3 em 2008..... | 52 |
| Figura 22 | Um dos pôsteres que decoram o cenário do jogo..... | 72 |
| Figura 23 | Exemplo do uso da estética Googie..... | 73 |
| Figura 24 | Plano geral do jogador em <i>Fallout 3</i> | 74 |
| Figura 25 | Exemplo de arte que utiliza índices..... | 74 |
| Figura 26 | Exemplo do estilo Googie..... | 75 |
| Figura 27 | Propagandas e pôsteres que constroem o universo do jogo..... | 76 |
| Figura 28 | Propagandas e pôsteres que constroem o universo do jogo..... | 77 |
| Figura 29 | Propagandas e pôsteres que constroem o universo do jogo..... | 77 |
| Figura 30 | Exemplo de uso de elementos indiciais..... | 77 |
| Figura 31 | Paladin Vargas..... | 78 |
| Figura 32 | Soldado da Enclave..... | 78 |

| | | |
|-----------|--|----|
| Figura 33 | Vault Boy, mascote da série <i>Fallout</i> | 79 |
| Figura 34 | Imagem do filme "About Fallout"..... | 79 |
| Figura 35 | Personagem: Coronel Augustus Autumn..... | 81 |
| Figura 36 | Cena final do Coronel Autumn..... | 82 |
| Figura 37 | Personagem: Colin Moriarty..... | 83 |
| Figura 38 | Imagem do bar de Moriarty..... | 84 |
| Figura 39 | Personagem: Sarah Lyons..... | 85 |
| Figura 40 | Última cena de Sarah..... | 86 |
| Figura 41 | Imagem do protagonista..... | 88 |
| Figura 42 | Porta do "Vault 101"..... | 91 |
| Figura 43 | Tranquility Lane..... | 94 |
| Figura 44 | Momento final do jogador..... | 97 |

LISTA DE GRÁFICOS

| | | |
|-----------|---|----|
| Gráfico 1 | Esquema da narrativa principal..... | 54 |
| Gráfico 2 | Esquema de uma narrativa paralela..... | 66 |
| Gráfico 3 | Exemplo de bifurcação narrativa em <i>Fallout 3</i> | 70 |

SUMÁRIO

| | | |
|--------|--|-----|
| 1 | NARRATIVAS DE VIDEOGAMES: INICIANDO A JORNADA DO EU-HERÓI | 13 |
| 1.1 | Videogames: narrativas em processo | 14 |
| 1.2 | Caminhos e jornadas | 17 |
| 2 | NARRATIVAS DE VIDEOGAME | 19 |
| 2.1. | Estratégias Narrativas | 24 |
| 2.2. | Segunda tricotomia: relações indiciais e icônicas na construção do mundo narrativo | 25 |
| 2.3. | Tipologia para estudo das personagens | 28 |
| 2.3.1. | Uma proposta de classificação de personagens de videogames | 28 |
| 2.4. | A jornada do "eu-herói | 33 |
| 3 | A SÉRIE <i>FALLOUT</i> | 35 |
| 3.1. | A origem de <i>Fallout: Wasteland</i> , a sobrevivência humana após a catástrofe nuclear | 36 |
| 3.2. | A história de <i>Fallout</i> | 39 |
| 3.3. | <i>Fallout 2</i> : a bíblia de um mundo ficcional | 44 |
| 3.4. | A decadência da série <i>Fallout</i> | 47 |
| 3.5. | O universo narrativo de <i>Fallout 3</i> | 48 |
| 3.5.1. | Esquema dos actantes na narrativa de <i>Fallout 3</i> | 53 |
| 4 | ANÁLISE DA NARRATIVA DE <i>FALLOUT 3</i> | 68 |
| 4.1. | Análise das estratégias narrativas em <i>Fallout 3</i> | 68 |
| 4.2. | O uso das imagens em <i>Fallout 3</i> como estratégia narrativa | 72 |
| 4.3. | A jornada das personagens de <i>Fallout 3</i> | 81 |
| 4.4. | A aventura do eu-herói de <i>Fallout 3</i> | 87 |
| 5 | CONSIDERAÇÕES FINAIS | 99 |
| | REFERÊNCIAS | 104 |

1 NARRATIVAS DE VIDEOGAMES: INICIANDO A JORNADA DO EU-HERÓI

Videogames se tornaram destaque positivamente na mídia por conta de suas vendas altíssimas, de benefícios para a saúde que propiciam como aprimoramento de capacidades motoras e cognitivas de quem os joga¹, mas, como Johnson (2005, p. 24) enfatiza "Eu não tenho dúvidas de que os jogos de hoje realmente melhoram a sua inteligência visual e sua destreza manual, mas as virtudes dos jogos são muito mais profundas do que a coordenação mão-olho". Essa necessidade de um estudo focado em uma interpretação de videogame como obra narrativa e não como uma ferramenta, torna-se cada vez mais urgente.

Como consequência disso, buscamos fazer uma análise focada exclusivamente nas estratégias narrativas existentes nos jogos de videogame, fugindo das análises lúdicas e focadas nos benefícios à saúde. Nossa perspectiva recai sobre os benefícios que os jogos podem trazer à arte da narrativa, a seus jogadores - em forma da experiência proporcionada - e como tais benefícios podem ser mais bem aproveitados em criações futuras.

A opção por *Fallout 3* se deu exatamente por conta das possibilidades narrativas que o jogo utiliza dentro do meio que ele habita. A extensão de suas ramificações narrativas e o grande número de personagens (319) – que fazem com que roteiros de



Figura 1 - Imagem publicada pela equipe de *BioShock* em sua página do Facebook brincando com a complexidade que é produzir um jogo focado em narrativa: "O roteiro de *BioShock Infinite* tem quase 20 mil palavras, mais palavras do que um romance médio.

Fonte:

<https://www.facebook.com/bioshock/photos/pb.137963916316939.-2207520000.1392263021./368146669965328/>

¹ Artigo que resume 7 benefícios dos videogames para a saúde: <http://theweek.com/article/index/241121/7-health-benefits-of-playing-video-games>

longas metragens pareçam curtos como se fossem tirinhas de quadrinhos de jornal -, as possibilidades de descobrir múltiplos desenrolares e a oportunidade de experimentar uma realidade ficcional, a ponto de realizar a jornada do herói.

1.1 Videogames: narrativas em processo

Ao longo dos anos, as narrativas de videogames passaram por grandes transformações. Muitas dessas mudanças são geralmente creditadas ao desenvolvimento de processadores mais potentes que elevaram a estética dos jogos a um novo patamar. No entanto, deve-se enfatizar que o desenvolvimento dos jogos também ocorreu em termos narrativos propriamente ditos, fato que tem contribuído para a consolidação do gênero narrativa de videogame como uma nova expressão artística. Enfatizando essa compreensão, é conveniente lembrar que a British Academy of Film and Television Arts (BAFTA) já instituiu premiação para os melhores roteiros de videogames, num sinal claro da mudança de visão da crítica sobre esse novo produto cultural. A Academia justifica a premiação afirmando que “para reconhecer, honrar e premiar indivíduos por conquistas criativas que se destacam nos videogames. As categorias de premiação refletem a riqueza e diversidade do mercado de videogames.” (BAFTA, 2013)

Distanciando-se dos padrões narrativos usados no cinema e na televisão, as narrativas de videogame se destacam pelo uso das inúmeras possibilidades de construção não-lineares, tanto em termos desenvolvimento de personagens, quanto de enredo; e se caracterizam por sua especificidade como fenômeno artístico que coloca um desafio para críticos e pesquisadores como enfatiza Arlindo Machado :

O que importa é perceber que a existência mesma desses produtos, a sua proliferação, a sua implantação na vida social colocam em crise os conceitos tradicionais e anteriores sobre o fenômeno artístico, exigindo formulações mais adequadas a nova sensibilidade que agora emerge. (MACHADO, 2010, p. 26)

Em geral, as pessoas notam como a característica mais evidente das narrativas de videogames a possibilidade de o jogador assumir o papel de protagonista e de ter inúmeras alternativas e caminhos dentro da arquitetura de uma história. Entretanto, há outras implicações na utilização dessa arquitetura que mostram a complexidade de sua forma narrativa potencialmente não-linear caracterizada por: alterações de

temporalidade, a multiplicidade de tramas que permitem interação em diversos momentos e envolvem desde aspectos da narração até a composição de trilhas sonoras diegéticas.

Nesse cenário, a investigação pretende trabalhar as implicações advindas dessa arquitetura na construção de universos ficcionais em narrativas de videogames interativas não-lineares como um desafio para o desenvolvimento de personagens. Pretendemos mostrar que as narrativas de videogame, assim como as narrativas literárias e cinematográficas, relacionam-se diretamente com aquilo que Culler, definiu como uma característica desse gênero ficcional:

O prazer da narrativa está ligado ao desejo. Enredos contam o desejo e o que recai sobre ele, mas o movimento da narrativa em si é levado pelo desejo em forma de "epistemofilia", um desejo pelo saber, nós queremos descobrir os segredos, para conhecer o fim, para encontrar a verdade. (CULLER, 2009, p. 126)

Nosso problema de pesquisa se coloca a partir de um horizonte desafiador no qual “a computadorização da cultura não leva apenas à emergência de novas formas culturais como os jogos de videogame e mundos virtuais; ela redefine os já existentes como a fotografia e o cinema.” (MANOVICH, p. 9). Assim, deve-se problematizar não apenas a narrativa de videogame como se ela pudesse existir isoladamente, mas também os aspectos sociais e econômicos envolvidos na criação e na experiência de consumi-las.

Com relação à necessidade de se estudar a experiência vivida pelo jogador e como essa experiência se constrói de maneira real para o jogador, lembramos as palavras de Silverstone (2005, p. 26) sobre da experiência vivida por meio da mídia. Para ele, essa experiência é real e o investigador deve:

Abordar a experiência da mídia assim como sua contribuição para a experiência, e insistir que isso é um empreendimento tão empírico quanto teórico são coisas mais fáceis de dizer do que fazer, pois, em primeiro lugar, nossa pergunta exige de nós investigar na formação da experiência e vice-versa, o papel da experiência na formação da mídia. Em segundo, porque exige de nós entrar mais fundo no exame do que constitui a experiência e sua composição.” (SILVERSTONE, 2005, p. 26)

O trabalho desenvolvido tem como quadro teórico de referência estudos clássicos sobre narrativas contemporâneas em ambiente digital. Porém, não se restringe

a eles, uma vez que compreendemos como essenciais para a discussão do assunto os estudos clássico de narrativa desenvolvidos para o discurso verbal. Nesse quadro, cabe ressaltar ainda a perspectiva de abordagem das narrativas em ambiente digital proposta por Murray (2003) ou de uma maneira mais abrangente os estudos sobre narrativa empreendidos por Forster (1994), Eco (1994), Catalá (2011), Barthes (1971), Propp (2006) e Campbell (1989), bem como os estudos sobre a construção semiótica de significados a partir das imagens efetuados por Santaella e Nöth (2013).

Para desenvolver essas questões de estruturas narrativas, utilizaremos como base o jogo de videogame *Fallout 3*, lançado em 2008, que tornou-se referência para a mídia especializada como obra narrativa que utiliza plenamente os recursos específicos desse tipo de produto midiático.

Cabe ressaltar ainda que há uma grande carência de estudos voltados à composição de narrativas interativas como as de jogos de videogames. Por isso, nota-se a necessidade de compreender o funcionamento e ferramentas usadas, podendo estabelecer conceitos e padrões que ajudem a interpretar esse meio. Gosciolla (2008) argumenta que essa situação ocorre devido à própria juventude das narrativas de videogame:

A arte de contar histórias é uma qualidade por vezes deixada em segundo plano quando uma nova técnica ou uma nova tecnologia surge. No começo do cinema, as histórias eram muito mais simples e rudimentares até, se comparadas às histórias apresentadas pela literatura da mesma época. Atualmente, o cinema possui exemplos de requintada complexidade em suas consideradas “obras-primas”. (GOSCIOLLA, 2008, p.19)

Alguns estudos já publicados que consideram os videogames a partir de seu aspecto lúdico como o de BRUNI (2009), eles evidenciam, de acordo com nosso ponto de vista, a necessidade de se efetuar uma análise das narrativas de videogames para além da questão do lúdico como seu princípio estruturador. Por outro lado, parece-nos importante ressaltar que não consideramos a narrativa de *Fallout 3* uma “obra-prima”, pois ela sofre diversos problemas estruturais e técnicos (estes também conhecidos como “bugs”) que causariam quebra de continuidade em diversos níveis da história.

Entretanto, a narrativa continua atraindo jogadores, não apenas no sentido do lúdico, mas também por conta de sua trama que proporciona “um desejo de conhecer; (...) desejo de saber, (...) descobrir segredos, saber o final, conhecer a verdade”. (CULLER, 2009, p. 126). Levando-nos a compreender que “quando observados mais atentamente, jogos e história não são necessariamente opostos.” (MURRAY p. 140)

Ao contrário do que afirmava Manovich no ano de 2000 (p. 216), os jogos de videogame atuais evoluíram na construção e desenvolvimento de personagens e narrativas, deixando de ser “como ler uma história de detetive ou jogar uma partida de xadrez”. Nesse sentido, o presente trabalho procura mostrar como os jogos de videogames podem ser uma nova plataforma para construção de narrativas complexas, não apenas no sentido de sua imagem, mas de toda a sua estrutura. Os videogames envolvem elementos narrativos variados como personagens, enredo, narrador, tempo, espaço que se constroem simultaneamente dando à trama uma complexidade baseada na complementaridade e não na mútua exclusão.

Nesse sentido, a temática do trabalho se encaixa na linha de pesquisa “Produtos Midiáticos: Jornalismo e Entretenimento”, uma vez que uma das abordagens desta linha refere-se à “Arte e entretenimento na contemporaneidade”.

1.2. Caminhos e jornadas

O estudo analisa e discute algumas das estratégias narrativas e discursivas para a construção de narrativas de jogos de videogames por meio do estudo da narrativa de *Fallout 3*, considerando-o como um exemplo que utiliza recursos narrativos específicos da mídia para qual ele foi criado.

Como objetivo secundário, procuramos distinguir as narrativas criadas para videogames daquelas produzidas para o cinema e televisão, levando, desta forma, a uma melhor compreensão dos objetos em análise. Para atender a um dos aspectos desse último objetivo, desenvolvemos uma tipologia para classificação de personagens de videogames. Dito de outra forma, a consecução desses objetivos pode levar a uma melhor compreensão das particularidades da construção das narrativas de videogames e como elas se diferenciam de outros tipos de narrativas como as de cinema e televisão.

A técnica de pesquisa adotada foi a de estudo de caso. Trata-se, portanto, de um enfoque qualitativo, que levou em consideração, principalmente, as ferramentas teórico-metodológicas dos estudos de linguagem voltados para narrativa.

Além das construções narrativas de maneira geral, observamos especificidades das narrativas interativas não-lineares usadas no jogo de videogame *Fallout 3*. Foram observadas algumas estratégias narrativas usadas nos dois primeiros títulos da série que ajudaram a estabelecer novos parâmetros para a construção dessas narrativas. Dessa forma, procurou-se usar a interpretação de informações para o desenvolvimento do

estudo, buscando privilegiar “a interpretação dos dados, em lugar da mensuração.” (SANTAELLA, 2006, p. 144).

Cabe ainda ressaltar que a pesquisa incluiu um levantamento de publicidades, vídeos e pôsteres do período da Guerra Fria. Proporcionando elementos para estabelecer a comparação entre o mundo de *Fallout* e o mundo "real".

2 NARRATIVAS DE VIDEOGAME

Com o objetivo de delinear mais claramente um dos principais termos utilizados neste trabalho, apresentamos algumas definições que nortearam nossa investigação no que refere à concepção de narrativa.

Para Barthes (1971, p. 19), a narrativa adquire uma função praticamente universal na sociedade humana, uma vez:

A narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas essas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopeia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura (...). Além disso, sob estas formas quase infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade.

Neste trabalho consideramos, de acordo com Bremond (1971, p. 113) que “toda narrativa consiste em um discurso integrado, uma associação de acontecimentos de interesse humano na unidade de uma mesma ação. Onde não há sucessão, não há narrativa (...)”. Essa concepção de narrativa foi a base da análise efetuada neste trabalho para a narrativa principal e narrativas paralelas que foram estudadas. Ou, dito de outra forma, buscamos trabalhar a inter-relação entre os níveis vertical (compreendido aqui como o grande arco narrativo) e horizontal (compreendido aqui como os pequenos arcos narrativos) e sua relação com o desenvolvimento da história. Já que na análise efetuada enfocamos o processo de construção narrativa por meio das ações do jogador e suas sucessões.

O arco é o desenvolvimento da história, as transformações que ocorrem com personagens e com as próprias narrativas. O roteirista McKee (2006, p. 108) define a importância do arco na construção de uma história: "a ótima escrita não apenas revela a verdadeira personagem, como cria um arco de mudança na natureza interna, para melhor ou para pior, ao longo da narração."

Discorrendo sobre as classes de unidades que compõem a estrutura narrativa, Barthes (1971) propõe a existência de unidades com funções distribucionais, ou integrativas:

As primeiras correspondem às funções de Propp (...) é para elas que se reservará o nome de funções (...) a segunda grande classe de unidades de natureza integrativa, compreende todos os “índices” (no sentido geral da palavra); a unidade remete então, não a um ato complementar e conseqüente, mas a um conceito mais ou menos difuso, necessário entretanto ao sentido da história (...). (BARTHES, 1971, p. 30-31)

Nosso enfoque considera a afirmação de Barthes (1971, p. 26), para quem a operação de compreensão da narrativa depende de uma estruturação [da narrativa] que possua ações que conduzam ao desenvolvimento atuando em dois eixos: o vertical e o horizontal.

Compreender uma narrativa não é somente seguir o esvaziamento da história, é também reconhecer nela “estágios”, projetar os encadeamentos horizontais do “fio” narrativo sobre um eixo implicitamente vertical; ler (escutar) uma narrativa não é somente passar de um nível a outro. (BARTHES, 1971, p. 26)

Buscando uma fórmula que caracterizasse “os diversos tipos de texto narrativo de acordo com a sucessão dos motivos” (VOLLI, 2007, p. 111), Propp desenvolveu um estudo com fábulas russas de magia no qual observou a existência de 31 funções desse gênero narrativo. Essas funções estão vinculadas às ações desempenhadas por personagens. Para nosso trabalho, a contribuição de Propp se configura no sentido de fornecer elementos para estudo da estrutura narrativa de *Fallout 3* com o objetivo de verificar se uma narrativa desenvolvida para o ambiente interativo digital apresenta similaridades com as narrativas literárias populares por ele estudadas. Resumidamente, segundo Propp, os contos por ele estudados apresentavam

uma forma canônica de organização global, composta por um conjunto restrito de elementos variantes, aos quais denominou *funções* e os concebeu como a representação do papel das ações que desempenham um papel central no desenvolvimento global da história. Segundo Propp são os nomes e atributos dos personagens (relacionados a nomenclatura, formas de entrada em cena e habitat) que mudam, não as funções que cumprem. (CALATRAVA, 2008, p. 151-152)

Apesar de Propp ter estabelecido 31 funções fundamentais do conto mágico, ele era “consciente do fato de que são exatamente os elementos variáveis (a identidade dos personagens, as modalidades exatas de suas ações, as suas motivações psicológicas, as

tonalidades descritivas etc) que constituem a inesgotável do repertório narrativo popular.” (VOLLI, 2007, p. 113)

Nosso objetivo não foi usar esses conceitos de uma maneira mecânica, mas sim, como base para discutir a estrutura utilizada na construção da narrativa principal. Por isso, como Propp sinalizava:

As conclusões de um tal estudo seriam inexatas e instáveis, já que cada um desses elementos pode ser encontrado em outra parte, utilizado em outra acepção, e pode ter a sua própria história. Todos estes elementos devem ser estudados em primeiro lugar quanto a si mesmos, independentemente de sua utilização neste ou naquele conto. (PROPP, 2006, p. 64)

Ao discutir a ficção de uma maneira mais ampla, consideramos importante trazer os conceitos de Eco (1994) sobre a participação ativa do leitor (em nosso caso do jogador) na construção narrativa ficcional. Para Eco, o leitor está sempre presente, pois, ao criar o texto, o autor imagina o leitor que irá lê-lo; no entanto, nem mesmo o autor mais brilhante será capaz de imaginar todas as leituras possíveis. Um texto narrativo, como Eco afirma, é uma espécie de bosque cujos caminhos a ser trilhados podem jamais ter sido imaginados. A presença do leitor se daria não apenas durante a leitura em si, mas ela se mostraria por meio das estratégias narrativas utilizadas pelo autor.

Essa relação recíproca na construção do texto tem como base, para Eco (1994), o acordo ficcional firmado entre autor e leitor. Por meio desse acordo, o leitor aceita as regras “impostas” pelo autor para criação do mundo ficcional. Dessa forma, “aceitamos o acordo ficcional e fingimos que o que é narrado de fato aconteceu” (ECO, 1994, p. 81). Esse acordo leva em conta os saberes da enciclopédia do leitor-modelo ao mesmo tempo em que joga com a enciclopédia do leitor-empírico. A enciclopédia funciona como o conjunto de conhecimentos do leitor-empírico com relação tanto ao mundo real e quanto aos mundos ficcionais.

Na verdade, os mundos ficcionais são parasitas do mundo real, porém são com efeito "pequenos mundos" que delimitam a maior parte de nossa competência do mundo real e permitem que nos concentremos num mundo finito, fechado, muito semelhante ao nosso, embora ontologicamente mais pobre. Como não podemos ultrapassar suas fronteiras, somos levados a explorá-lo em profundidade. (ECO, 1994, p. 91)

Para Eco, o acordo ficcional se torna possível, pois o texto ficcional se estabelece a partir de um leitor-modelo que, por sua vez, guiará o processo criativo do autor empírico. “Criados com o texto - e nele aprisionados -, os leitores-modelo desfrutam apenas a liberdade que o texto lhes concede.” (ECO, 1994, p. 17).

Os leitores-modelo, segundo Eco, podem ser classificados como leitores de primeiro ou segundo nível. A diferença entre eles é que o leitor de primeiro nível é aquele que compreende as histórias de maneira superficial, sem se aprofundar ou se preocupar com as estratégias narrativas. Consequente, não ele vê outras possibilidades de interpretação. Já o leitor-modelo de segundo nível, indaga como se construiu determinado efeito, retoma a leitura e busca nas entrelinhas informações que possam explicar mais o narrado na história.

Nesse contexto, levamos em conta a definição de mundo possível a partir da afirmação de Eco (1994, p. 91) com relação ao mundo ficcional: “ (...) parece que os leitores precisam saber uma porção de coisas a respeito do mundo real para presumí-lo como o pano de fundo correto do mundo ficcional.”

Nessa mesma linha, Volli (2007) destaca que

os mundos possíveis da teoria da narratividade são *construções culturais*, estruturas de dados que o texto narrativo permite ao leitor reconstruir com base em indícios que o próprio texto fornece. À medida que avança na leitura, o leitor é capaz de acrescentar novos elementos à construção mental com a qual representa para si mesmo o mundo do texto. (VOLLI, 2007, p. 106)

Essa compreensão de mundo possível como construção cultural permite compreender como são empregados os mecanismos que dão suporte à criação de um mundo ficcional, pois conforme afirma Volli:

Torna-se útil falar de mundos possíveis somente quando o estado do mundo descrito pelo texto se mostra de algum modo incompatível ou alternativo em relação ao mundo de referência real – por exemplo, se o texto introduz personagens fictícios ou fatos estranhos com referência à nossa *enciclopédia* de base. O mundo descrito por um romance de ficção científica (ou por um produto qualquer da ficção) pode ser entendido como um *mundo* possível - e não como a simples representação de um aspecto qualquer do mundo real – porque narra fatos que não se conciliam com a imagem que temos do mundo da experiência atual. (VOLLI, 2007, p. 106)

Outra característica importante da narrativa de videogame pode ser observada em razão da própria natureza de seu meio que necessita ainda mais de imersão do que o cinema. Já que deve contar com o engajamento do jogador para continuidade da experiência narrativa, torna-se fundamental a interação que se estabelece entre o universo ficcional e o jogador. Discorrendo sobre a estética do meio digital na construção de narrativas, Murray enfatiza que:

O desejo ancestral de viver uma fantasia originada no universo ficcional foi intensificado por um meio participativo e imersivo, que promete satisfazê-lo de um modo mais completo do que jamais foi possível. Com detalhes enciclopédicos e espaços navegáveis, o computador pode oferecer um cenário específico para os lugares que sonhamos visitar. (MURRAY, 2003, p. 101)

Para a autora, a imersão se caracteriza por uma experiência que envolve sentidos e, portanto, leva a uma diferente percepção do ambiente no qual se está imerso. Dessa maneira, para Murray,

A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão. “Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, se apodera de toda nossa atenção, de nosso sistema sensorial. (MURRAY, 2003, p.102).

As especificidades das narrativas em ambientes virtuais levaram Murray (2003) a propor quatro propriedades essenciais para o ambiente virtual.

Ambientes digitais são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. As duas primeiras propriedades correspondem, em grande parte, ao que queremos dizer com uso vago da palavra interativo; as duas propriedades restantes ajudam a fazer criações digitais parecerem tão exploráveis e extensas quanto o mundo real, correspondendo, em muito, ao que temos em mente quando dizemos que o ciberespaço é imersivo. (MURRAY, 2003, p.78)

No entanto, devemos ressaltar que os estudiosos dos meios audiovisuais mais tradicionais também destacam o uso de imagens e envolvimento do espectador. Nesse sentido, vale notar que o uso das imagens é extremamente importante para desenvolver a empatia entre o espectador (ou no nosso caso, o jogador) e o mundo ficcional, como afirma Aumont.

A imagem tem por função primeira garantir, reforçar, reafirmar e explicitar nossa relação com o mundo visual: ela desempenha papel

de *descoberta visual*. (...) essa relação é essencial para nossa atividade intelectual: o papel da imagem é permitir que essa relação seja aperfeiçoada e mais bem dominada. (AUMONT, 2009, p. 81)

É por essa razão que os diretores de arte do jogo utilizam imagens conhecidas do jogador, tanto por obras arquitetônicas famosas, quanto através de artes originais do jogo. Essa constatação leva ao argumento de Aumont (2009, p. 81) segundo o qual "o espectador constrói a imagem, a imagem constrói o espectador", no sentido de que "espectador consiste antes de tudo em tratá-lo como parceiro ativo da imagem emocional e cognitivamente".

Essa construção feita pelo espectador pode ser vista como um dos aspectos mais importantes das estruturas narrativas, pois o uso de uma estratégia textual envolve fatores individuais e culturais intrinsecamente relacionados ao contexto de produção e circulação do texto escrito.

Esse tipo de construção, ao mesmo tempo em que coloca em jogo nossa enciclopédia (Eco, 1994), amplia as possibilidades de interpretação criadas a partir de pontos de vista de natureza "móvel e intercambiável" (Machado, 2007, p. 184). Esse jogo incessante de pontos de vista dá ressonância ao que afirma Calabrese:

(...) somos nós os manobreadores da astronave, ou melhor, as personagens submetidas aos acontecimentos da história, relatados pela história. O jogo-narração torna-se assim uma espécie de percurso que o fruidor percorre não só materialmente, no concretismo das provas impostas, mas também teoricamente, nas provas de destreza narrativa necessárias para gozar em simultâneo do jogo pelo lado de fora, como espetáculo, e por dentro, como aventura. (CALABRESE, 1987, p. 116)

Ainda neste sentido, vale destacar a relação entre a experiência corporal, cognitiva e psicológica presente por conta da interação do jogador com o ambiente narrativo proporcionado pelas narrativas de videogames, conforme enfatiza Catalá:

O jogador de videogames se vê obrigado a agir com o corpo, leva a leitura do que acontece na tela a seu corpo, em uma atividade na qual a imaginação está situada em segundo plano e age como frontão dos estímulos ou seu filtro. (CATALÁ, 2011, p. 239)

2.1. Estratégias Narrativas

Levando em conta que as estratégias narrativas fazem parte do discurso visto como uma estratégia de comunicação, o produtor da narrativa estrutura seu texto em

função dos efeitos que ele busca produzir em seu leitor. Nesse sentido, Reis e Lopes afirmam:

As estratégias narrativas serão, pois entendidas como procedimentos de incidência pragmática, accionados por esse sujeito (fictício) da enunciação que é o narrador, procedimentos que, condicionados diretamente a construção da narrativa se destinam a provocar junto do narratário efeitos precisos: de apreensão do peso relativo dos vários elementos diegéticos à constituição de pontuais reações judicativas, da persuasão ideológica à demonstração de teses sociais, esses feitos têm que ver directamente com o contexto periodológico em que eventualmente se situe a narrativa e com as suas dominantes temáticas, metodológicas e epistemológicas. Para atingir os objetivos que persegue, o narrador opera com códigos e signos técnico-narrativos, também eles susceptíveis de serem sugeridos por imposições periodológicas: uma certa organização do tempo (...), o destaque conferido a certas personagens em prejuízo de outras, a orquestração de perspectivas narrativas, etc. (REIS e LOPES, 1994, p. 144)

Eco nota que, ao escrever um texto, o autor leva em consideração os conhecimentos e até mesmo os interesses de seu leitor:

Para organizar a própria estratégia textual, o autor deve referir-se a uma série de competências (expressão mais vasta do que “conhecimento de códigos”) que confirmam conteúdo às expressões que usa. Ele deve aceitar que o conjunto de competências a que se refere é o mesmo a que se refere o próprio leitor. Por conseguinte, preverá um Leitor-Modelo capaz de cooperar para a atualização textual como ele, o autor, pensava, e o de movimentar-se interpretativamente conforme ele se movimentou gerativamente.” (ECO, 1986, p. 39)

2.2. Segunda tricotomia: relações indiciais e icônicas na construção do mundo narrativo

O objetivo deste tópico é analisar aspectos do uso de imagens, ícones e índices como recursos narrativos no desenvolvimento de ambientes digitais, com ênfase nas tramas desenvolvidas por jogos eletrônicos. Partimos da ideia de que eles não são usados apenas para aproximar, em um sentido estrito, o jogador do universo narrativo do jogo, mas funcionam como estratégias narrativas que constroem ambientes e personagens inserindo-os no discurso do universo proposto.

Para isso, utilizamos conceitos do estudioso de semiótica Charles Sanders Peirce referentes à segunda tricotomia, ou seja, índice, ícone e símbolo. Além disso, utilizamos

conceitos de Murray (2003) sobre narrativas em ambientes virtuais com a intenção de analisar o papel dos índices no jogo para sedimentar a realidade ficcional e aproximá-la do jogador.

Dessa forma, procuramos situar a problemática do estudo dos videogames e a relação subjetiva a partir das imagens respondendo, de certa maneira, a uma lacuna de pesquisas voltadas para esse objeto conforme destaca Machado:

No entanto, os novos meios que começaram a tomar forma depois da hegemonia da televisão, sobretudo de natureza digital (...), restituíram a questão da inserção subjetiva e o fizeram de uma forma tão marcante, que chega a ser surpreendente o fato de não ter sido ainda formulada uma teoria da enunciação em ambientes digitais. (MACHADO, 2007, p. 134)

A classificação de categorias universais desenvolvida por Peirce compreende três categorias de fenômenos: a primeiridade, a secundidade e a terceiridade. Essas categorias fenomenológicas, correspondem a um conjunto de relações que constitui o signo. Nöth (2003, p. 64) afirma que o signo possui “uma relação triádica entre três elementos, dos quais um deve ser o fenômeno de primeiridade, outro de secundidade e o último de terceiridade.” Na definição triádica de signo, Peirce, distingue três categorias de relações: “o representamen é o primeiro que se relaciona a um segundo, denominado objeto, capaz de determinar um terceiro, chamado interpretante.” (Nöth, 2003, p. 65).

Para Santaella e Nöth,

as imagens podem ser observadas tanto na qualidade de signos que representam aspectos do mundo visível quanto em si mesmas como figuras puras e abstratas ou formas coloridas. A diferença entre ambas as maneiras de observação se refletirá, na semiótica da imagem, na dicotomia signos icônicos vs. signos plásticos. (SANTAELLA e NÖTH, 2013, p. 39)

Neste trabalho, a base das discussões encontra-se na segunda tricotomia, que se refere a situações em que um fenômeno é relacionado a um segundo, ou seja, em que o signo é visto a partir das relações entre *representamen* e objeto. Para Peirce, o representamen é “o “objeto perceptível” que serve como signo para o receptor” (Nöth, 2003, p. 66) enquanto o objeto é a coisa ou o *denotatum*. Na segunda tricotomia as relações entre representamen e objeto são: ícone (primeiridade), índice (secundidade) e símbolo (terceiridade).

Embora nosso trabalho não se restrinja ao estudo semiótico das imagens em sua relação com o tempo, tal análise é importante para a compreensão da construção de

significação das imagens icônicas e suas funções narrativas tanto para contextualização do tempo quanto do espaço em *Fallout 3*, pois de acordo com Santaella e Nöth:

A tendência da imagem para se converter em tempo não ocorreu abruptamente, mas foi fruto de uma trajetória gradual. Especialmente de fins do século passado para cá, essa trajetória veio se tornando cada vez mais evidente. Quando a linguagem pictórica (e mesmo a escultórica) começou a se libertar da servidão a um referente, isto é, quando começou a se desprender das obrigações figurativas, não mais indicando algo que está fora da própria linguagem, mas explorando as qualidades sensíveis de seus próprios materiais (...). (SANTAELLA e NÖTH, 2013, p. 94)

Interessa-nos sobretudo pensar a imagem icônica não como representação de uma relação de tempo mas como construção de uma realidade possível localizada em outro período de tempo, afinal, conforme afirma Santaella e Nöth,

enquanto na imagem fixa o máximo que se pode ter é representação do tempo, no cinema tem-se a ilusão do tempo. No vídeo, entretanto, entramos no universo das imagens em movimento-tempo real, quando começam a se ampliar enormemente as possibilidades de manipulação temporal das imagens. Mas é só com o computador que o tempo passou a ser introjetado dentro da imagem em si mesma, imagem que, finalmente, adquiri o poder de se comportar exatamente como o som na sua natureza de puro tempo e, para qual, caberia com justeza, do mesmo modo que sempre coube ao som, a caracterização de “pluralidade de devires imediatos”, com que Pierre Lévy (1993: 127) nomeia a dinâmica cronológica do polo informático-mediático em contraste com o polo da escrita, de um lado, e o polo da oralidade primária, de outro. (SANTAELLA e NÖTH, 2013, p. 96)

Tal conceituação parece-nos bastante adequada para o estudo de *Fallout 3*, uma vez que na narrativa do jogo a dimensão temporal possui sua própria dinâmica e ela mesmo influencia fatos e eventos que acontecem dentro desta temporalidade pré-definida que não corresponde à temporalidade cronológica que vigora no mundo real, mas que guarda semelhanças com este, principalmente com relação aos fatos que ocorrem dentro deste mundo virtual, como mostramos neste trabalho.

Essa relação, como discutimos na análise de *Fallout 3*, não se restringe ou se constrói apenas em relação à construção da temporalidade narrativa, mas em relação ao espaço. Espaço este que possui semelhanças com a realidade, mas que, por sua vez, possui particularidades que separam o mito do real, pois, como enfatiza Catalá (2000, p. 56) “o espaço que compõe o mito em relação com a realidade é um espaço descentrado e ligeiramente deslocado com respeito ao aspecto real para que de alguma forma sirva de complemento.”

O espaço do mito na narrativa de videogame é construído pelo jogo constante que aproxima ficção e realidade para criar uma realidade alternativa propiciando ao jogador a experiência da imersão (Murray, 2003) em um mundo “descentrado e ligeiramente deslocado”. Assim, na narrativa mítica a realidade “é uma experiência parecida com a de ver dobrado; quando se contemplam duas imagens sobrepostas, porém ligeiramente deslocadas” (Catalá, 2000, p. 58). Essa relação com o duplo e com o deslocado permitem uma ancoragem no espaço e no tempo míticos. Veremos adiante neste trabalho a importância da construção do mito e da figura do eu-herói ao longo da narrativa de *Fallout 3*.

2.3. Tipologia para estudo das personagens

O objetivo é analisar e discutir o desenvolvimento de personagens no jogo *Fallout 3*. Dito de outra forma, buscamos verificar como se dá a construção de personagens e compreender como se constituem representações humanas no universo do jogo. Temos como ponto de partida os conceitos de personagens “planas” e “redondas” desenvolvidos por Forster (1998), para, em seguida, discuti-los com a finalidade de estabelecer uma classificação para personagens de videogames.

2.3.1. Uma proposta de classificação de personagens de games

Enfocamos neste tópico a construção de personagem a partir de critérios que levem em conta as transformações observadas no arco das personagens. Para isso, fazemos o cotejamento dos conceitos de Forster (1998) e Eco (1994) para a proposição de classificação de personagens do universo dos games. Para isso, destacamos algumas personagens bastante conhecidas do universo das narrativas de videogames.

Procurando mapear as características das personagens de videogames, podem ser observados alguns tipos de personagens que se apresentam com maior frequência. A classificação abaixo se constrói a partir da análise do desenvolvimento da personagem e seu papel no desenrolar da narrativa, principalmente no que se refere às suas ações e como estas contribuem para o avanço da história.

A tipologia possui três classes de personagens: bidimensionais, falsos tridimensionais e tridimensionais cujas características descrevemos abaixo.

a) Bidimensionais

Esse tipo de personagem se assemelha muito à definição de Forster:

As personagens planas eram chamadas 'humorous' no século XVII; as vezes chamam-nas tipos, as vezes, caricaturas. Em sua forma mais pura, são construídas ao redor de uma única ideia ou qualidade: quando há mais de um fator, atingimos o início da curva em relação às redondas. (FORSTER, 1998, p. 71)

Da mesma forma, o tipo de personagem bidimensional, ou plano, não possui grandes traços de personalidade ou motivações profundas. Elas vivem apenas como objetos de cena, ou cenários interativos para o jogador, ou protagonista. Essas características não estão restritas a esse tipo de personagem, mas é possível notar uma predominância de sujeitos femininos com essas características, sendo consideradas apenas "bonecas vivas", como Khun descreve:

(...) isso também promove a mulher ideal como se fosse montada, composta por camadas e definida pela aparência. Aqui que a tradição do glamour em toda sua manifestação parece ocupar outra tradição de reputação das mulheres, do mito ao conto de fadas à alta arte à pornografia, na qual elas são destituídas de vontade e autonomia. A mulher é desumanizada ao ser representada como um tipo de autômata, uma 'boneca viva': A Bela Adormecida, Coppélia, *L'Histoire d'O*, 'She's a doll!'. (KHUN, 1994, p.14)

As mais famosas "bonecas vivas" dos videogames são algumas das personagens mais conhecidas desse universo, como a "Princesa Peach", da série Super Mario Bros. Ela é apenas a pobre e indefesa princesa a ser resgatada. Em outros games, como em Resident Evil 4, por exemplo, esse mesmo tipo é representado pela Ashley Graham, filha do presidente dos Estados Unidos que precisa ser resgatada pelo protagonista do jogo, Leon S. Kennedy. Isso pode ser encontrado e visto em diversos outros jogos; muitas vezes a bidimensionalidade da personagem tenta ser



Figura 2 - Princesa Peach

disfarçada com atitudes arrogantes da "dama em perigo", mas a fórmula de uma donzela dependente de seu cavalheiro é a que triunfa, a personagem permanece sempre alheia aos acontecimentos, sem nenhuma influência com o que acontece ao redor.

Apesar de se aplicar predominantemente às personagens femininas², esse tipo de personagem também possui representantes masculinos. Destacamos Bowser (vilão da série Super Mario Bros.) cuja única motivação consiste em sequestrar a princesa sem



Figura 3 - Bowser, vilão da série Super Mario Bros.

nenhum outro objetivo que fundamente suas repetidas e frustradas tentativas de sequestro. A personagem não apresenta qualquer esboço de desenvolvimento ou aprendizagem diante das fracassadas tentativas.

O desenvolvimento da história não causa nenhum impacto neste tipo de personagem, ela inicia e termina a história sem ter se transformado ou crescido como personagem.

b) Falsos tridimensionais

São personagens que “fingem” ser tridimensionais. Entretanto, suas motivações jamais são bem construídas e, assim como as personagens inteiramente bidimensionais, elas passam pela narrativa sem sofrer qualquer alteração ou evolução como pessoa. Como afirma Forster (1998, p. 75), "o teste para uma personagem redonda está nela ser capaz de surpreender de modo convincente. Se ela nunca surpreende, é plana. Se não convence, é plana, pretendendo ser redonda". Para Murray (2003, p. 227), ao se referir a personagens de narrativas digitais, as “personagens que apresentam comportamentos surpreendentes aleatoriamente não são convincentes; trata-se apenas de personagens planos fingindo ser redondos.”

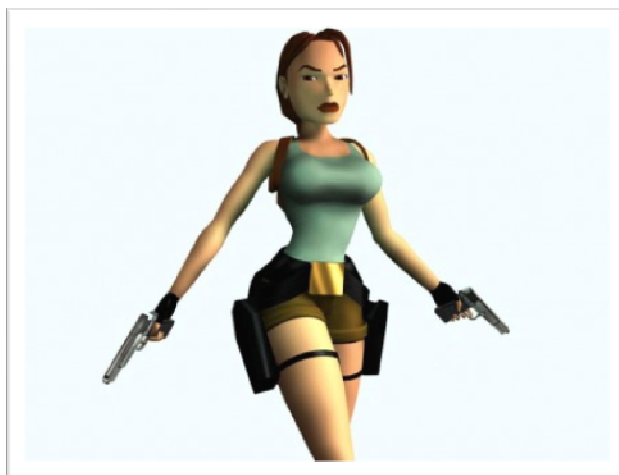


Figura 4 - Lara Croft

² Discutimos a superficialidade da representação feminina nos videogames utilizando a classificação proposta no trabalho “A personagem feminina nos games do século XXI: Uma análise dos 20 jogos mais vendidos de 2011” apresentado na Faculdade Cásper Líbero.

Em termos narrativos, esse tipo de personagem pode ser considerado menos denso que o anterior, pois a personagem inteiramente bidimensional assume o papel de "cenário", ou apenas de ferramenta narrativa. Ela possui um objetivo, seja aproximar o jogador da história, seja criar um vilão caricato. Entretanto, a personagem que é falsamente tridimensional não consegue adquirir "uma grande vantagem das personagens planas [que] é serem reconhecidas com facilidade sempre que aparecem: reconhecidas pelo olho emocional do leitor, não pelo olho visual, pois este só nota a repetição de nome próprio." (FORSTER, 1998, p. 67).

Seguindo esse raciocínio, tais personagens não são capazes de sustentar a condição "memorável" de algumas bidimensionais bem construídas. Um dos principais exemplos desse tipo é uma das protagonistas mais famosas dos games, a personagem Lara Croft. Em sua história, ela é órfã de aristocratas ingleses, que passa toda a sua vida em uma mansão e se torna arqueóloga. Entretanto, em nenhum momento ela passa por algum real sofrimento ou conflito que a faça buscar as aventuras em que o jogo a coloca. Ela não possui múltiplos traços psicológicos, sendo impossível descrevê-la sem citar seus atributos físicos, ou a sua profissão. Logo, sua construção narrativa nunca surpreende e suas atitudes e interesses são sempre previsíveis.

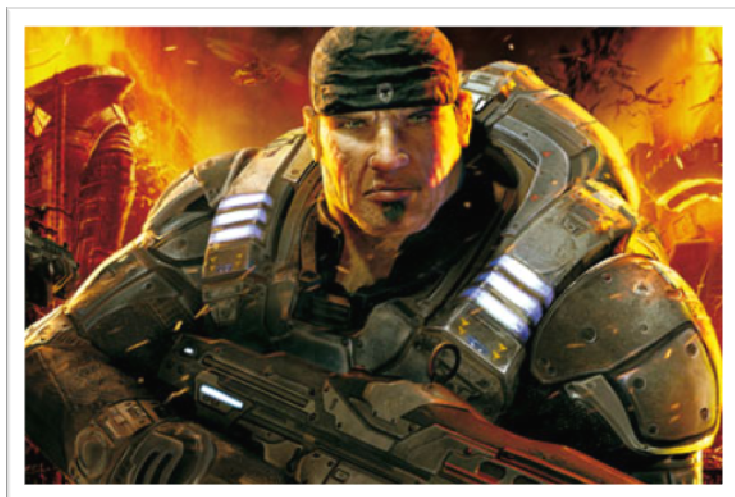


Figura 5 - Marcus Fenix, protagonista da série Gears of War

O correspondente masculino deste tipo seria Marcus Fenix, protagonista da série *Gears of War* (lançado em 2006) que, como Lara Croft, não possui motivação para empreender sua jornada. Seu único objetivo é cumprir as ordens dadas sem qualquer desenvolvimento psicológico

ou de empatia com o jogador.

c) Tridimensionais - São personagens "redondas" cuja principal característica é a complexidade. São chamadas "tridimensionais", pois, ao contrário dos outros tipos, possuem "profundidade" além de sua simples "missão" na narrativa. Vivem uma jornada e se desenvolvem através desse percurso e fazem jus à definição de que "só as

peças redondas podem atuar tragicamente por qualquer espaço de tempo e inspirar-nos qualquer sentimento, exceto o de 'humorous' e adequação." (FORSTER 1998, p. 71).

Nessa mesma linha de análise, Murray (2003, p. 227) afirma que “um autêntico personagem redondo surpreenderia o interator [termo utilizado pela autora para designar o jogador] ao agir de um modo que fosse coerente com seu comportamento habitual, mas conduzindo este último para um novo nível”.

Um dos exemplos mais claros e famosos, e um dos primeiros a dar tamanha complexidade a uma personagem feminina foi o jogo *Beyond Good and Evil*, lançado em 2003, com a protagonista, Jade. Apesar de usar um artifício batido para dar motivação à personagem, o criador Michael Ancel, se aproveita do fato de a



Figura 6 - Jade, protagonista do jogo *Beyond Good & Evil*.

protagonista ser uma jornalista para que ela se desenvolva na história e enfrente os

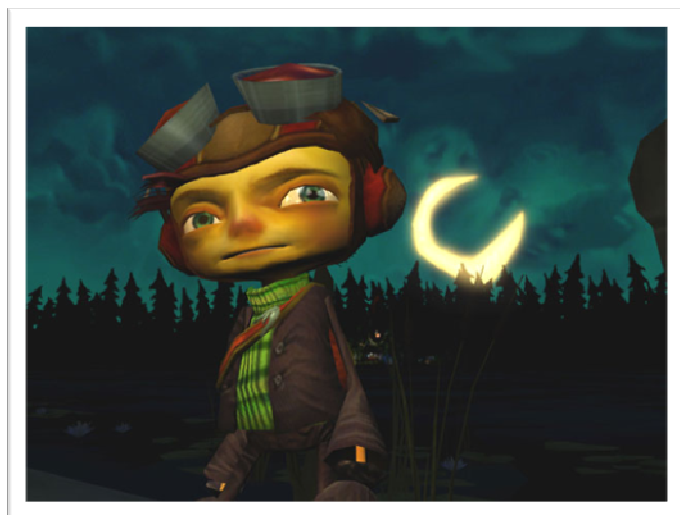


Figura 7 - Raz, ou Razputin, do jogo *Psychonauts*.

desafios impostos pela narrativa. A personagem começa a história insegura e sem confiar nas próprias habilidades, mas a termina de maneira oposta a que começou, conquistando confiança e desenvolvendo seu arco narrativo frente aos conflitos da trama. Porém, é preciso lembrar que as

características desenvolvidas ao longo da narrativa, já estavam

presentes de forma sutil desde o início da história.

Um exemplo de personagem masculina tridimensional seria Raz (diminutivo de Razputin), do jogo *Psychonauts* (lançado em 2005), que almeja entrar em uma escola de telepatia para aproveitar seus dons psíquicos sobrenaturais. Ao longo da história, o herói

passa por situações que o levam ao amadurecimento deixando de ser um ingênuo garoto para se tornar um jovem responsável.

2.4. A jornada do "eu-herói"

Uma das principais diferenças entre as histórias contadas através dos videogames em comparação com as de outras mídias é o fato de o jogador ser o protagonista ou controlá-lo. Para Murray (2003, p. 101) o universo ficcional inspira "o desejo ancestral de viver uma fantasia (...) intensificado por um meio participativo e imersivo".

Essa "imersão" permite que o jogador, no papel de actante - no sentido "o actante pode ser concebido como aquele que realiza ou que sofre o ato independentemente de qualquer outra determinação" (GREIMAS; COURTÉS, 2008, p. 20) -, experimente a jornada do herói de uma maneira diferenciada. Assumindo o papel do "eu-protagonista" enquanto joga e faz seu trajeto na narrativa.

Vale notar que, apesar das especificidades da mídia, a jornada do protagonista em *Fallout 3* segue algumas das funções estabelecidas por Joseph Campbell no livro "O herói de mil faces" lançado de 1949. Nesse livro, o autor sugere, com base no estudo de narrativas de mitos, que todos os heróis enfrentam provações e desafios semelhantes. A partir disso, o autor analisa diversas narrativas de cunho religioso com a finalidade estabelecer condições para conhecer "a linguagem simbólica" (Campbell, 2007) por meio da qual o mito se propaga, se mantém e introduz lições (morais). Apesar da importância dessa contribuição do autor para a análise da linguagem simbólica, utilizamos para atingir os objetivos de nossa análise a tipologia proposta por Campbell (2007), na primeira parte do livro denominada "A aventura do herói". Nessa parte, o autor descreve por meio de exemplos três momentos pelos quais o protagonista deve passar para atingir o status de herói. Os três momentos, ou os três atos, pelos quais passa o herói são assim denominados:

- 1) **a partida:** o protagonista começa sua trajetória com um primeiro objetivo ou motivação que forçará o protagonista a empreender a jornada.

2) **a iniciação:** o protagonista encontra-se diante de um cenário desafiador que coloca em jogo valores ou pessoas que ele ama ou defende. É nesse momento que ele entra na trama e toma consciência que há muito mais em jogo do que lhe foi apresentado inicialmente.

3) **o retorno:** nesse momento, o protagonista encontra-se em desvantagem, mas mesmo assim deverá passar por mais algumas provações e assim atingir o status de herói.

No caso das narrativas de videogames, todos os momentos acima descritos estão presentes, no entanto a principal diferença fica por conta da possibilidade, por meio de opções, de o jogador tomar decisões boas ou más dentro do universo do jogo. Dependendo de sua opção, poderá se tornar um "salvador" ou um "pária" (como descrito pelo "sistema de carisma" do jogo - ou seja, é uma forma de pontuação dentro do jogo que avalia se as atitudes do jogador são "bondosas" ou "maldosas").

3 A SÉRIE *FALLOUT*

O objeto empírico da pesquisa é a narrativa do videogame *Fallout 3*, o primeiro da série desenvolvida pela Bethesda Softworks e lançado no mercado norte-americano em outubro de 2008. No entanto, para que se compreenda sua criação e seu desenvolvimento narrativo, é necessário que busquemos a origem do processo de sua criação nas histórias que o precederam, uma vez que muitas das abordagens da estrutura narrativa, que são objeto de nossa análise, já estavam presentes na série desde a origem, e até em seu antecessor, o jogo *Wasteland*. Por isso, traço um breve histórico da série até o terceiro jogo.

O perigo iminente de uma guerra causada pelo conflito Estados Unidos da América e União Soviética dominou o cenário político, econômico e cultural mundial após o fim da Segunda Guerra Mundial e início dos anos 1990 e se constitui como um dos fatos mais marcantes do período da chamada Guerra Fria. A importância e a abrangência de uma possível guerra entre as duas superpotências mundiais se tornou um dos motivos mais constantes da produção cultural ocidental naquele período e mesmo posteriormente a ele. A expectativa e o medo gerados por uma possível Guerra Nuclear propiciaram a criação de cenários ficcionais de conflitos devastadores entre as duas superpotências em todos os âmbitos da chamada Indústria Cultural, destacando-se a literatura, o cinema e a televisão.

A quantidade de livros e filmes lançados no período da chamada Guerra Fria tendo como temas dominantes uma possível guerra entre as duas superpotências, supostos casos de espionagem e seus possíveis desenvolvimentos dramáticos repercutiu de maneira exponencial as tensões entre os dois blocos políticos e econômicos. Apenas com o objetivo de situar o momento em que a Guerra Fria surge como tema principal nos videogames, citamos alguns filmes que foram contemporâneos à narrativa de *Fallout*.

Imaginando os resultados desse embate, uma série de filmes com perspectivas sombrias foram produzidos, tanto mostrando a humanidade após os

conflitos, como *Mad Max*, de 1979, quanto mostrando como seria a "invasão vermelha", como em *Amanhecer Violento*, de 1984. Na televisão, houve o telefilme de grande impacto *Day After*³, veiculado em 1983 que teve sucesso de público nos EUA e em outros países. Apenas para situar temporalmente a ocorrência do tema, lembramos o filme *Caçada ao Outubro Vermelho* (1990), lançado praticamente quando o desmoronamento do bloco soviético parecia inevitável.

3.1. A origem de *Fallout: Wasteland*, a sobrevivência humana após a catástrofe nuclear

Nos games, essa influência de viver diante de um iminente fim do mundo também esteve presente e tornou-se um tema de grande importância no universo ficcional das histórias. A maioria dos jogos, entretanto, não tinha uma atmosfera ou narrativa que os relacionasse diretamente ao provável cenário posterior a uma guerra nuclear. Muito pelo contrário. Mesmo em jogos que tinham como tema principal o conflito nuclear entre as superpotências da época é possível notar que sua composição estética se aproximava mais dos cenários medievais do que de uma suposta guerra "pós-nuclear". Jogos como *Crystalis*, *8 Eyes* e *Trojan* imaginavam um mundo que havia sofrido com uma guerra nuclear, mas apresentavam limitações gráficas decorrentes tanto do estágio tecnológico de suas plataformas quanto do desenvolvimento de suas abordagens e enredos. Os três eram jogos do gênero de ação em plataforma⁴, ou seja, o jogador apenas se movia em duas dimensões e tinha como objetivo enfrentar inimigos e saltar obstáculos no cenário.

³ *The Day After* é um filme americano para a TV de 1983 que foi transmitido em 20 de novembro de 1983, no canal de TV ABC. Ele foi visto por mais de 100 milhões de pessoas durante sua transmissão, ainda é a mais alta audiência já registrada por um telefilme. O filme mostra um conflito entre as forças NATO e o Pacto de Varsóvia, que logo se torna uma guerra nuclear entre os Estados Unidos da América e a União Soviética. Fonte: <http://www.imdb.com/title/tt0085404/> (acesso em 07/01/2013).

⁴ Existem múltiplos gêneros de jogos de videogame; cada um com suas especificidades gráficas, narrativas e interativas. Jogos de plataforma eram o gênero predominante dos anos 1980 e começo dos anos 1990, com jogos como os da série Super Mario Bros. e Mega Man como exemplos do gênero. Atualmente, o gênero com jogos mais vendidos é o de jogos de tiro em primeira pessoa. *Fallout 3* é uma mistura de RPG (Role Playing Game) com tiro em primeira pessoa.

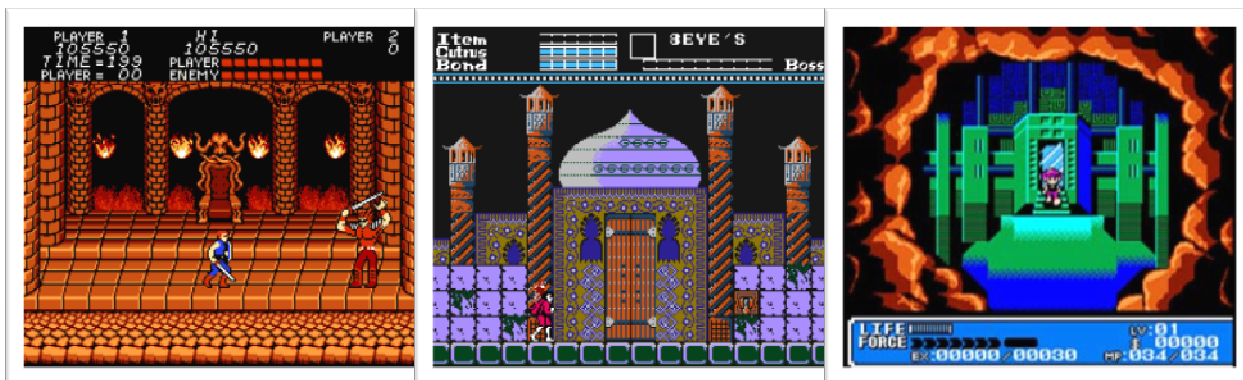


Figura 8 - Trojan, 8 Eyes e Crystalis são exemplos de como os jogos futuristas e "pós-apocalípticos" não tinham uma estilo visual que remetesse ao um cenário de desolação de acordo com a narrativa.

A narrativa era tão limitada nesse estilo de jogo que a única maneira de se saber que se tratava de um jogo pós-guerra nuclear era através da história contada no manual do jogo (coisa comum em jogos da geração 8 bit - composta por consoles como o Nintendo Entertainment System e o Master System, os dois sistemas mais vendidos de meados dos anos 1980). Ou seja, tratava-se de uma informação extratextual, que compunha uma espécie de paratexto⁵, ou seja, uma informação adicional que não se encontrava na trama do jogo propriamente dita, uma vez que se encontrava em outra plataforma. Observa-se assim a necessidade de um suporte extra-jogo (ou extra-plataforma) que desse o embasamento narrativo à história em outra mídia. Pode-se notar, nesse período, que as narrativas de vídeo-game que já buscavam uma linguagem própria e autônoma ainda estavam presas a uma cultura predominantemente escrita sem utilizar a plataforma de vídeo-game em sua plenitude devido tanto às limitações tecnológicas quanto à própria cultura marcadamente de natureza literária.

Nesse cenário uma pequena desenvolvedora da Califórnia chamada Interplay desenvolveu o precursor da série *Fallout*, introduzindo elementos de jogos de RPG⁶ incorporando mais elementos ao desenvolvimento de personagens, diálogos. Essa mudança propiciou uma narrativa mais elaborada. O

⁵ De acordo com Gérard Genette (Seiul, 1979), paratexto refere-se ao conjunto de discursos contendo comentários, apresentações ou acompanhamentos sobre uma obra seja feito por seu autor, seja por críticos especializados ou mesmo pela imprensa em geral.

⁶ RPG, ou *Role-Playing Game* é um gênero de jogo, eletrônico ou impresso, no qual os jogadores assumem papel de personagens e criam narrativas.

jogo, publicado pela Electronic Arts, foi lançado em 1987 com o nome de *Wasteland*.



Figura 9 - Tela de abertura do jogo Wasteland, lançado em 1988 e relançado em 2013.

Wasteland colocava o jogador como líder de um pequeno grupo sobrevivente à catástrofe de uma guerra nuclear. O grupo estava preso em uma cadeia no deserto próximo a Las Vegas que não foi atingida pelas bombas nucleares. Com o desenrolar da história os jogadores descobrem que, na verdade, as bombas foram disparadas por robôs e um *mainframe* inteligente que queria acabar com os seres humanos e substituí-los por máquinas. O objetivo final do jogador era desativar essa inteligência artificial e salvar a humanidade.

O jogo obteve sucesso de crítica, recebendo prêmios como "RPG do ano" da Computing Game Magazine. Não existem dados oficiais sobre as vendas do jogo, mas acredita-se que ele tenha vendido bem para um jogo de computador em 1988, já que a Electronic Arts, dona da marca do jogo, lançou uma continuação em 1990 chamada *Fountain of Dreams*.

O desenvolvimento de *Fountain of Dreams* teve início como uma continuação de *Wasteland*. Porém, depois de muitas reclamações da Interplay e

de fãs do primeiro jogo, a Electronic Arts o lançou como um jogo independente, mas com inúmeros elementos do mesmo universo ficcional de *Wasteland*.

Fountain of Dreams foi um fracasso de vendas e de crítica levando a Electronic Arts a abandonar a série. Um dos maiores motivos de críticas foi o fato de os desenvolvedores terem dado mais destaque a ações do que propriamente à narrativa. Além disso, o jogo recebeu críticas com relação aos gráficos que contavam com apenas 16 cores, enquanto o padrão VGA de 256 cores simultâneas começava a se tornar padrão nos jogos de computador.

3. 2. A história de *Fallout*

Em 1986, a empresa Steve Jackson Games, famosa por RPGs de mesa e jogos de tabuleiro, lançou um sistema para RPGs chamado GURPS (acrônimo para *Generic Universal Role-Playing System*, ou Sistema Universal Genérico para Jogos de Interpretação de Personagem - em tradução livre). O objetivo do sistema era criar uma forma simples de desenvolver um jogo de RPG, independente do tema ou da história, unificando uma série de conceitos para desenvolvimento de personagens e atributos. O intuito era facilitar a criação de diversas histórias sem que os escritores precisassem gastar muito tempo



Figura 10 - Vault 13, nome de projeto do primeiro *Fallout*.

nas mecânicas que lhes daria suportes, em outras palavras, funcionaria como uma *engine*⁷ em jogos de computador, ou seja, um “motor” que facilitasse o desenvolvimento de sistemas comuns ao jogo como, por exemplo, as definições

⁷ Motor de jogo, ou game engine: “é como o coração e o cérebro do jogo. É o código que toma conta das coisas aparentemente fáceis que são universais na maioria dos jogos, como interpretar os comandos de controles, permitir certos gráficos, sons, modelos e físicas.” (Disponível em <http://gameological.com/2013/06/ea-e3-2013-frostbite-plants-vs-zombies/>, acesso em 15/01/2014 - Tradução Livre)

de atributos de personagens. Dessa forma, torna-se possível a criação de regras que ajudam a acelerar o processo de desenvolvimento do jogo.

Com a lógica de "um sistema para vários jogos", a Interplay licenciou a marca GURPS em 1994 e começou a desenvolver o jogo *Vault 13: A GURPS Post-Nuclear Adventure*.

Em artigo para o site *No Mutants Allowed*⁸, R. Scott Campbell, um dos criadores do primeiro *Fallout*, a empresa esperava recuperar os direitos do nome *Wasteland* e lançar o jogo com esse título. Entretanto, a Electronic Arts juntamente com a Interplay havia relançado o jogo em 1993, dentro de um pacote de "aniversário de 10 anos" da Interplay. O pacote incluía 10 jogos criados pela Interplay e publicados pela Electronic Arts, renovando assim seus direitos sobre o uso do nome *Wasteland*. Foi algo que surpreendeu toda a equipe da Interplay já que desconhecia que essa reedição renovaria os direitos de uso da marca para a Electronic Arts.

Em face disso, a Interplay desistiu de fazer uma continuação para *Wasteland*, porém manteve o cenário para um futuro jogo a ser desenvolvido: uma realidade alternativa na qual o mundo tivesse sido devastado por uma guerra mundial.

No mesmo artigo para o site, Scott Campbell, descreveu uma série de detalhes sobre o desenvolvimento do jogo. Entre eles, revelou que a equipe de desenvolvimento traçou quatro regras fundamentais para o desenvolvimento do jogo, sendo elas⁹:

Regra número 1: Múltiplas escolhas. Nós sempre iremos querer múltiplas soluções para qualquer obstáculo.

Regra Número 2: Nenhuma habilidade inútil. As habilidades que permitimos terão um significado no jogo.

Regra Número 3: Humor negro é bom. Pastelão é ruim.

Regra Número 4: Deixe que o jogador jogue como ele quiser.

⁸ Disponível em <http://www.nma-fallout.com/article.php?id=60785>, acesso em 10/12/2013.

⁹ Disponível em <http://www.nma-fallout.com/article.php?id=60785>, acesso em 10/12/2013.

Essas diretrizes parecem simples, mas demonstram a importância da ação do jogador na história, ao mesmo tempo em que traçam linhas importantes para a construção da narrativa. Destacamos a terceira regra que revela a preocupação com o gênero a ser adotado na narrativa (humor negro, sim; pastelão, não), fornecendo assim o tom da narrativa.

Vale ressaltar que essas regras foram estabelecidas no começo do desenvolvimento do jogo, ainda em 1995. Época em que os jogos sofriam forte censura por serem considerados produtos destinados ao consumo preferencial de crianças.



Figura 11 - Primeira imagem divulgada do jogo *Fallout* antes da equipe decidir abandonar a licença GURPS.

As regras acima mencionadas indicam uma mudança importante, pois os desenvolvedores estavam buscando um jogo com características diferenciadas, seja no tema, seja no humor, seja na estrutura da narrativa. Vale lembrar que o gênero do jogo continua sendo predominantemente dramático, porém a narrativa adquiria nuances de humor negro, que em certa medida funcionavam como momentos de alívio cômico para a escuridão na qual a Humanidade mergulhava. Tais características indicavam que se tratava de um jogo totalmente voltado para adultos, inclusive em sua classificação etária *Mature* - designada para jogos voltados para maiores de 18 anos.

No entanto, a liberdade de criação da narrativa baseada nas regras acima tornou-se um problema no desenvolvimento do jogo. De acordo com Scott Campbell, logo que a equipe terminou a animação de abertura, ela foi enviada para a equipe da Steve Jackson Games para que "eles estivessem cientes do que estava acontecendo".

"A resposta deles chegou: 'Não aprovado'. O motivo? Eles afirmaram: 'A animação é violenta demais'." ¹⁰ Segundo Campbell, esse foi o momento em que a equipe tomou a decisão de abandonar a licença do GURPS.

Então, a equipe passou a desenvolver o sistema de atributos denominado "SPECIAL" (acrônimo para Strength, Perception, Resistance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck), que definiria as habilidades do jogador e influenciaria a forma de jogar de acordo com as habilidades Força, Percepção, Resistência, Carisma, Inteligência, Agilidade e Sorte.

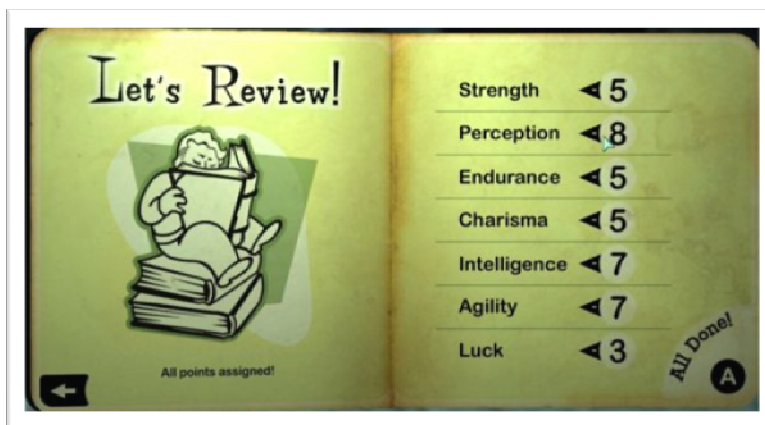


Figura 12 - Sistema Special, como apresentado no jogo *Fallout 3*.

Depois de incorporar essas mudanças, o jogo recebeu seu nome final: *Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game* e chegou às lojas norte-americanas em 30 de setembro de 1997.



Figura 13 - Capa da caixa do jogo *Fallout* para PC lançado em 1997.

¹⁰ Disponível em <http://www.nma-fallout.com/article.php?id=60785>, acesso em 10/12/2013.

Timothy Cain, um dos produtores e programadores do primeiro jogo da série *Fallout*, considerou, durante a "post-mortem"¹¹ na *Game Developers Conference* de 2012, que o primeiro *Fallout* foi pioneiro por uma série de motivos. Abaixo, apresentamos alguns citados nos slides de sua apresentação que retomam alguns aspectos importantes para os objetivos de nosso estudo.

- **Mundo aberto:**

Sandbox (nome do estilo de jogo em que o mundo é uma "caixa de areia" e o jogador pode fazer o que quiser) antes do termo existir, sem limites de área, os únicos limites eram a dificuldade dos inimigos.

- **História não-linear:**

O jogador era livre para ir para onde quisesse, a história se desenrolava naturalmente com o tempo, múltiplas soluções para aventuras e para a história.

- **Múltiplos finais:**

O jogo acompanhava o comportamento do jogador, aventuras e encerramentos com base no que o jogador tivesse feito, slides no final do jogo enfatizavam isso.

- **Sem [limites] morais:**

Aventuras com temas polêmicos, jogador pode ser bom ou mau, jogador deve enfrentar as consequências de seus atos."

(Timothy Cain, GDC 2012, Março de 2012¹²)

O primeiro *Fallout* obteve um grande sucesso de crítica. De acordo com o site *MetaCritic*, que adota o critério somar as análises de diversos sites e revistas e publicar uma média delas, a nota média do primeiro jogo da série *Fallout* é 89 pontos de 100 possíveis. Na edição de janeiro de 1998 da revista norte-americana *PC Gamer*, *Fallout* obteve rating de 90% (de 100% possíveis), além de receber o selo de recomendação do editor. A revista observou a relevância do jogo e destacou a importância de ele resgatar

¹¹ Na *Game Developers Conference*, denominam-se *post-mortem* as palestras que relembram o processo de criação de um jogo.

¹² Disponível em http://static2.wikia.nocookie.net/__cb20120330210144/fallout/images/0/05/FalloutPostmortemGDC2012.pdf, acesso em 10/01/2014.

a série *Wasteland*¹³: "Esta continuação para um eterno clássico é um dos destaques entre os RPGs dos anos 1990.¹⁴", além disso possui "excelente introdução, história envolvente, música com atmosfera e visuais com uma bela interface" entre seus destaques.

A revista chamou atenção ainda para a inovação que o jogo trazia em relação à construção da história, já que cada ação nas diferentes missões proporcionava um desenrolar alternativo para o jogo, possibilitando uma série de experiências diferentes cada vez que *Fallout* fosse jogado.

Por fim, outro ponto de destaque foi o combate final, que quebrava com um dos principais clichês dos jogos. Ao encontrar "O Mestre", uma simbiose entre mutante e um *mainframe* dotada de inteligência artificial que desejava acabar com a humanidade, o jogador podia vencer o jogo de duas maneiras: por meio do combate ou do diálogo. A ênfase no diálogo e, por conseguinte, na construção de uma personagem baseada na argumentação, poderia ocorrer dependendo do desenvolvimento da narrativa realizado pelo jogador durante a história. Esse desenvolvimento da história dependia das características da personagem construídas pelo jogador ao longo da narrativa, pois, para isso, precisaria ter atribuído à personagem habilidades com ênfase em inteligência e carisma. Nesse desenvolvimento narrativo, é possível convencer O Mestre de que seu plano de acabar com a humanidade não faz sentido já que os mutantes que ele quer que dominem a Terra são estéreis, e não poderiam se tornar uma espécie. O que faz com que O Mestre entre em um ciclo de paradoxo lógico e inicie uma sequência de autodestruição.

3.3. *Fallout 2*: a bíblia de um mundo ficcional

Após o sucesso de crítica de *Fallout*, a produção da continuação, *Fallout 2*, começou imediatamente. Mas, com exceção do diretor, Feargus Urquhart, a equipe de desenvolvimento era completamente nova.

Em relação ao primeiro *Fallout*, a segunda história possui uma primeira diferença: a base histórica para o universo do jogo cuja criação foi das primeiras iniciativas da equipe. Além disso, houve a especificação do ano em que cada fato histórico marcante ocorria. Para que fosse possível a toda equipe trabalhar de maneira

¹³ Considera-se *Fountain of Dreams* um continuação de *Wasteland*, por isso fala-se em série *Wasteland*.

¹⁴ PC Gamer edição janeiro de 1998

consistente o universo narrativo do jogo, o designer Chris Avellone escreveu a "Bíblia *Fallout*". Nela, foram estabelecidos momentos importantes e outros dados relevantes para a construção do universo narrativo da série. Como, por exemplo, o ano que o conflito entre Estados Unidos e China que culminaria na guerra nuclear cometinha começado, além de apontar quais conflitos conduziram a esse desfecho.

Com isso, o segundo jogo aprofundou a história sobre todo o universo da série, não se resumindo apenas às personagens. A história do que aconteceu após os fatos do primeiro jogo era narrada através da perspectiva de um dos descendentes do protagonista do primeiro jogo que, após o término dos fatos narrados no primeiro jogo, fundou uma vila chamada *Arroio*.

80 anos depois dos eventos de *Fallout*, o protagonista, chamado de "o escolhido" pelos moradores de sua vila, precisa encontrar um objeto denominado G.E.C.K. (*Garden of Eden Creation Kit* - ou Kit de Criação do Jardim do Éden). Esse objeto permitiria uma grande melhora nas condições de sobrevivência dos habitantes da vila, pois até o terreno desolado por radiação poderia voltar a ser cultivado já que *Arroio* havia sido tomada pela miséria e escassez de suprimentos.

O segundo jogo utiliza uma narrativa similar ao primeiro jogo da série, no qual era possível haver diversas soluções para cada problema e/ou desafio. No entanto, o novo jogo apresentou pouca presença das “cabeças falantes”, recurso narrativo que teve grande destaque no primeiro jogo. Tal recurso consistia no uso da câmera em primeira pessoa mostrando o rosto da pessoa com quem o protagonista dialogava. *Fallout 2* tinha cerca de metade das cabeças falantes em comparação com o jogo anterior. O motivo alegado pelos produtores para essa diminuição foi a redução de custos.



Figuras 14 e 15 - Exemplo de diálogos em *Fallout*: personagens importantes apareciam com "cabeças falantes" (esquerda), personagens de menor expressão apareciam sem voz digitalizada e com a câmera normal do jogo (direita).

Outro fato interessante e elogiado pelas publicações da época foi a presença de personagens do primeiro jogo, mas com aparência de pessoas mais velhas. Um exemplo é a presença de uma personagem que o protagonista ajudava no primeiro jogo chamada Tandi e que, em *Fallout 2*, se torna presidente da *New California Republic (República da Nova Califórnia)*. Esse grupo criado após os acontecimentos narrados no primeiro jogo. Em *Fallout 2*, esse grupo exerce uma função militarista

Outra personagem famosa na primeira história era Harold, um mutante que começava a sofrer cada vez mais com a exposição à radiação decorrente da guerra nuclear. Essa exposição faz com que uma árvore comece a crescer na sua cabeça, fato que acaba tornando-o um alívio cômico durante a história.

Uma das bases de design dos dois primeiros *Fallouts* era fazer com que todas as opções que o jogador tomasse durante o jogo tivessem consequências no desenrolar da história, confirmando o que relata o designer Chris Avallone em um episódio do podcast *Extrasode 61*:

A maior lição [aprendida em *Fallout 2*] foi que se você dá ao jogador a habilidade de criar um certo tipo de personagem, assegure-se de que você honre a construção de jogador. O que eu quero dizer com isso é que se você der à personagem a opção de colocar 500 pontos em fala. Tenha certeza de que a experiência seja bem legal e adequada para uma personagem com base em fala. O mesmo vale para caso você seja um monstro estúpido de combate, se você é um ladrão sorrateiro que ninguém nunca vê... Se você está permitindo que os jogadores criem personagens com esse conjunto de regras, então assegure-se de que o conteúdo dá suporte a essa experiência.

Fallout 2 foi muito elogiado por trabalhar com temas socialmente relevantes como escravidão, vício com drogas, prostituição e religião; entretanto, ele também foi criticado pelo seu alto nível de dificuldade, que fazia com que o jogador precisasse salvar o percurso realizado a cada encontro com um inimigo. Outro foco de críticas foi o final da história, que, ao contrário do primeiro jogo, era apenas um combate.

A média das notas de avaliação do *Fallout 2* atinge 86 pontos no *MetaCritic*. Apesar dos inúmeros elogios, como a análise da *PC Gamer* de fevereiro de 1998 que afirma "se você gosta de bom desenvolvimento de personagens, estilos de jogo clássicos e um bom enredo, este jogo possui tudo o que importa". Entretanto, outros críticos reclamaram da falta de avanços na parte visual gráficas entre o primeiro e segundo jogo,

como o site *Adrenaline Vault*¹⁵ que elogiava o jogo, mas ressaltava "a falta de melhoria em comparação com o primeiro, e a grande quantidade de bugs" era o que impedia que ele fosse melhor avaliado que seu antecessor.

Apesar das críticas, observamos que durante a pesquisa documental realizada para este estudo, o enredo dificilmente foi um dos pontos avaliados negativamente. O cuidado com a história e a criação de alguns recursos narrativos citados nos dois primeiros *Fallouts* constitui-se como um dos pontos que permitiram o estudo aprofundado da estrutura narrativa do terceiro jogo da série.

3.4. A decadência da série *Fallout*

Depois do lançamento de *Fallout 2*, parte da equipe de desenvolvimento começou a trabalhar no terceiro jogo da série designada com o codinome *Van Buren*. O objetivo da equipe era desenvolver um novo sistema gráfico já que o usado em *Fallout 1* e *2* já começava a mostrar limitações em comparação com outros jogos do estilo na época.

Enquanto o designer de *Fallout 2*, Chris Avellone, trabalhava como líder de design nos primeiros esboços da história e universo de *Van Buren*, outra empresa - MicroForté - foi contratada para desenvolver *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel*, um jogo que fugia da linha de RPGs da série e enfocava missões de combate do grupo militarista Brotherhood of Steel. Ao contrário dos antecessores, *Fallout Tactics* - como o jogo é conhecido -, possui poucos elementos narrativos, configurando-se mais como pano de fundo para as missões do grupo - que se configuram apenas como estratégia de combate.

Mesmo com a mudança de estilo e com a narrativa perdendo parte de sua relevância, o *Fallout Tactics* recebeu críticas positivas, e possui uma média de 82 pontos no *MetaCritic*. A crítica do site *Daily Radar* afirmava que "(...) o universo *Fallout* é recriado com fidelidade, e o valor de produção é altíssimo. Mas não é um jogo para todos (...) "¹⁶, e que apesar das diferenças para os fãs de longa data, ainda era um bom jogo.

¹⁵ Disponível em <http://archive.is/1wj1v>, acessado em 05/01/2014

¹⁶ Disponível em <http://www.metacritic.com/game/pc/fallout-tactics-brotherhood-of-steel> (Acessado em 10/02/2014)

Fallout Tactics se tornou cultuado por fãs dos dois primeiros jogos, ao contrário de *Fallout: Brotherhood of Steel*, de 2004, primeiro jogo da série lançado para consoles.

Fallout: Brotherhood of Steel, era um jogo de ação e que sofreu muitas críticas por conta da enorme quantidade de anúncios que apareciam durante o jogo. Muitas das referências que tinham se tornado referência na série, como a linha de refrigerantes *Nuka-Cola* foi substituída pelo energético *Bawls Guarana*.

Após o fracasso de venda e de crítica de *Fallout: Brotherhood of Steel* (nota média de 63 pontos para a versão de Xbox e de 64 para a de PlayStation 2 no Metacritic), a *Interplay*, em 2004, cancelou planos para futuros jogos e vendeu a marca para a empresa Bethesda. Pouco tempo depois, a nova detentora dos direitos começou a trabalhar em *Fallout 3* que seria lançado em 2007.

3.5. O universo narrativo de *Fallout 3*

Fallout 3 mostra uma realidade paralela em que os Estados Unidos e a China permaneceram em um ambiente hostil de Guerra Fria até 2077 quando os chineses jogam uma série de bombas nucleares em território norte-americano. Em meio ao caos, diversos outros países disparam bombas nucleares contra territórios inimigos causando um grande holocausto nuclear no planeta terra.

A participação do jogador começa em 2258, com seu nascimento. A partir daí ele recebe uma série de conhecimentos básicos sobre o mundo do jogo como, por exemplo, a grande guerra nuclear que aconteceu, e como as pessoas sobrevivem em abrigos subterrâneos, além de receber informação suficiente para compreender toda a ambientação

do jogo, que é todo feito com um clima de propagandas militares norte-americanas da década de 1950 (estilo retro denominado de “duck and cover” com desenhos e animações).



Figura 2 – Pôster *Duck and Cover*. O termo se refere a campanhas publicitárias criadas em 1952 com o objetivo de ensinar as crianças a se proteger no caso de uma guerra nuclear. Tais campanhas, denominadas *Duck and Cover* (abaixar e se cobrir, em tradução livre), tornaram-se alvo de críticas porque simplificavam os impactos e os danos causados pelas bombas nucleares. Disponível em <http://www.loa.org/sciencefiction/timeline.jsp> (acesso 10/01/2014)

De acordo com Pely (2008, p. 71), chefe de arte de *Fallout 3* descreve, trata-se “de uma grande variedade de estilos arquitetônicos, uma mistura de googie dos anos 50 e 60 com *Art Déco* dos anos 40. E, para dar base a tudo, há uma série de construções neo-clássicos com um sentimento do passado como o conhecemos (...)” Esse estilo promove além de um ancoragem da narrativa no mundo real, uma empatia do jogador com a história. Já que boa parte do enredo se desenrola por meio de diálogos opcionais ao jogador, fazendo com que ele possa escolher o quanto deseja se aprofundar na narrativa verbal deste mundo.



Figura 17 - Exemplo da estética "Duck and Cover" usada ao longo da narrativa do jogo e também em seus materiais publicitários. Destaca-se em primeiro plano a organização e a naturalidade com que as pessoas dirigem-se ao abrigo nuclear. Ao fundo, podem ser vistas as nuvens em forma de cogumelo características das explosões nucleares.

Dessa forma, história e estética confluem para construção de características de “mundos reais” e “mundos possíveis” (ECO, 1994) com base no conhecimento enciclopédico do leitor.



Figura 18 - Imagem do capitólio em Washington DC, uso de “conhecimento enciclopédico” dentro do “mundo possível” de *Fallout 3*.

Um fato que é impossível ignorar em relação à criação das imagens de Washington é a evolução tecnológica por trás do desenvolvimento desse universo desde o início da série *Fallout*. Por isso, vale a pena notar esse desenvolvimento desde o nascimento da série em 1997. Os dois primeiros jogos se passam no estado da Califórnia, o primeiro na região norte, e o segundo ao Sul, próximo a Los Angeles. Apesar de toda a descrição através de textos e do desenho do mapa, é difícil encontrar maiores semelhanças entre o local proposto e os locais reais por conta das limitações técnicas dos jogos da época.



Figura 19 - Fallout lançado para PCs em 1997.



Figura 20 - Fallout 2 lançado para PCs em 1998.



Figura 21 - *Fallout 3*, lançado para PCs, Xbox 360 e PS3 em 2008.

Os avanços tecnológicos permitiram uma nova abordagem e a criação de um mundo visualmente mais complexo.

Fallout 3, entretanto, lançado em 2008, busca reproduzir com certa fidelidade não apenas a realidade “possível” de um mundo pós-guerra nuclear, mas também com alguns espaços “reais” de Washington DC. Essa última característica confere maior verossimilhança à história, porém o faz de maneira relativa já que, ao explorar cidade de Washington DC de *Fallout 3*, o jogador se depara com uma série de monumentos da capital norte-americana, entre os principais estão : o Capitólio, o monumento a George Washington e o Memorial de Lincoln.

Entretanto, ao mesmo tempo em que essa estratégia narrativa permite ao jogador reconhecer alguns locais conhecidos para que associe o jogo a uma experiência pessoal na capital estadunidense. O reconhecimento para por aí, pois os demais locais, com exceção desses monumentos, não possuem relação direta com espaços do mundo real. Essa estratégia também permite ao jogador adentrar o mundo ficcional que se localiza temporalmente no ano de 2.258.

Além disso, todo o mapa do jogo foi totalmente redimensionado, permitindo que o jogador faça uma caminhada de mais de 30 minutos na vida real em apenas 10 minutos. Isso se dá por uma série de motivos, como a importância de manter a fidelidade de espaço, mas sem comprometer a experiência do jogador.

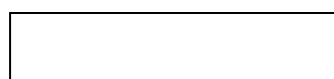
3.5.1. Esquema dos actantes na narrativa de *Fallout 3*

Com a finalidade de estabelecer as relações entre as ações do jogador e o desenvolvimento da narrativa, elaboramos a análise da sequência narrativa da história principal e das narrativas paralelas. Utilizamos o termo actante de acordo com a definição de Greimas e Courtés (2008), ou seja,

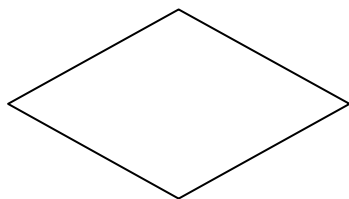
o actante pode ser concebido como aquele que realiza ou que sofre o ato independentemente de qualquer outra determinação. (...) actante designará um tipo de unidade sintática, de caráter propriamente formal, anteriormente a qualquer investimento semântico ou ideológico.” GREIMAS; COURTÉS (2008, p. 20-21)

Assim, o esquema a seguir nos forneceu as relações que compõem a trama narrativa de *Fallout 3*.

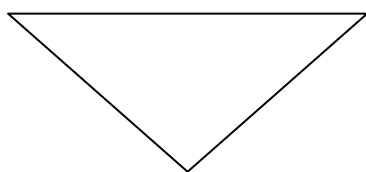
Legenda para o esquema narrativo usado:



= Sequência narrativa fixa.



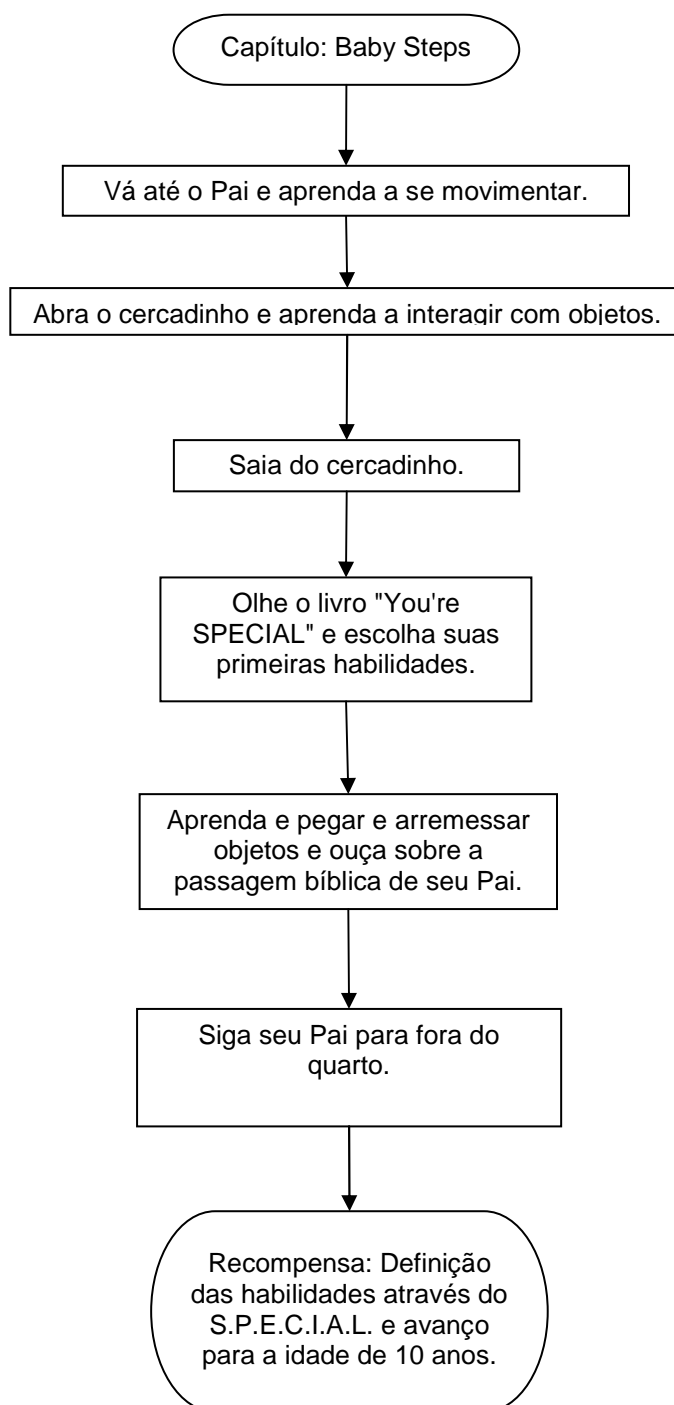
= Opção de jornada narrativa do jogador.

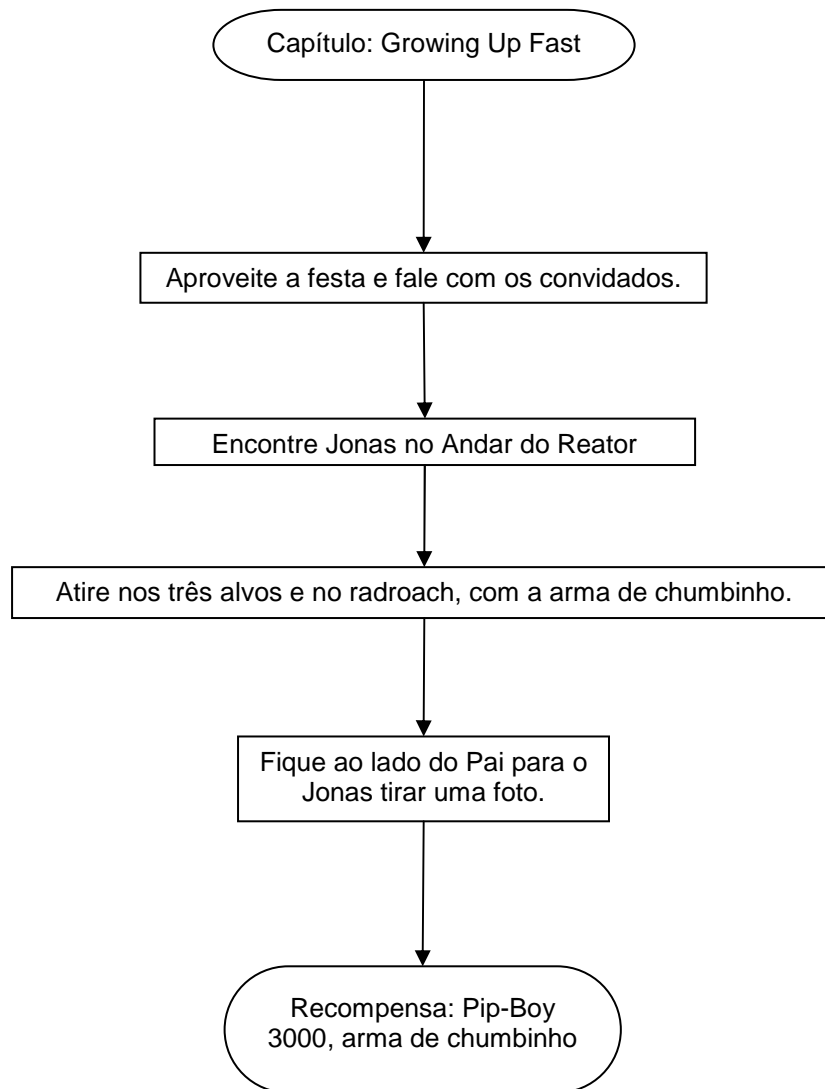


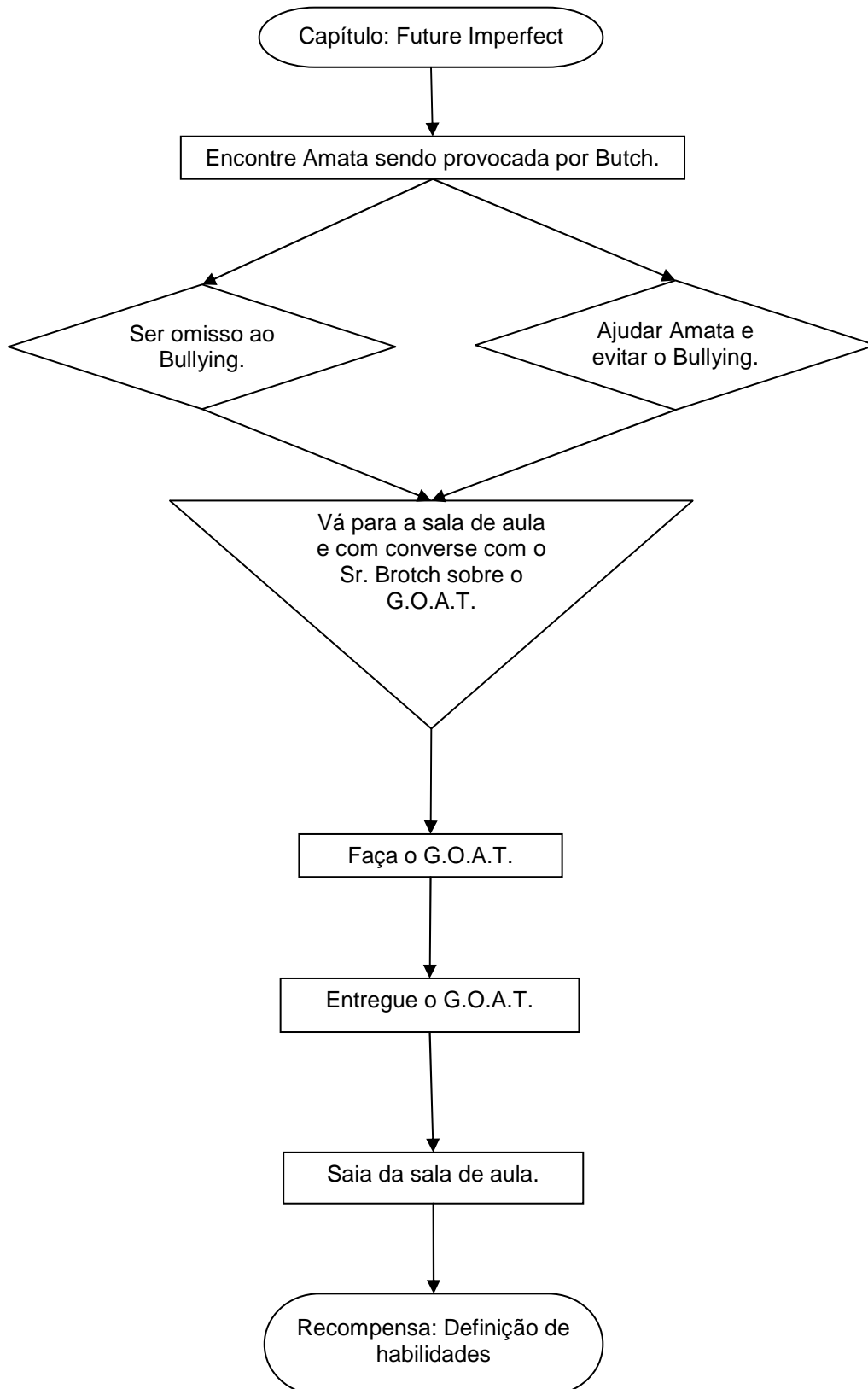
= Ponto de junção narrativa.

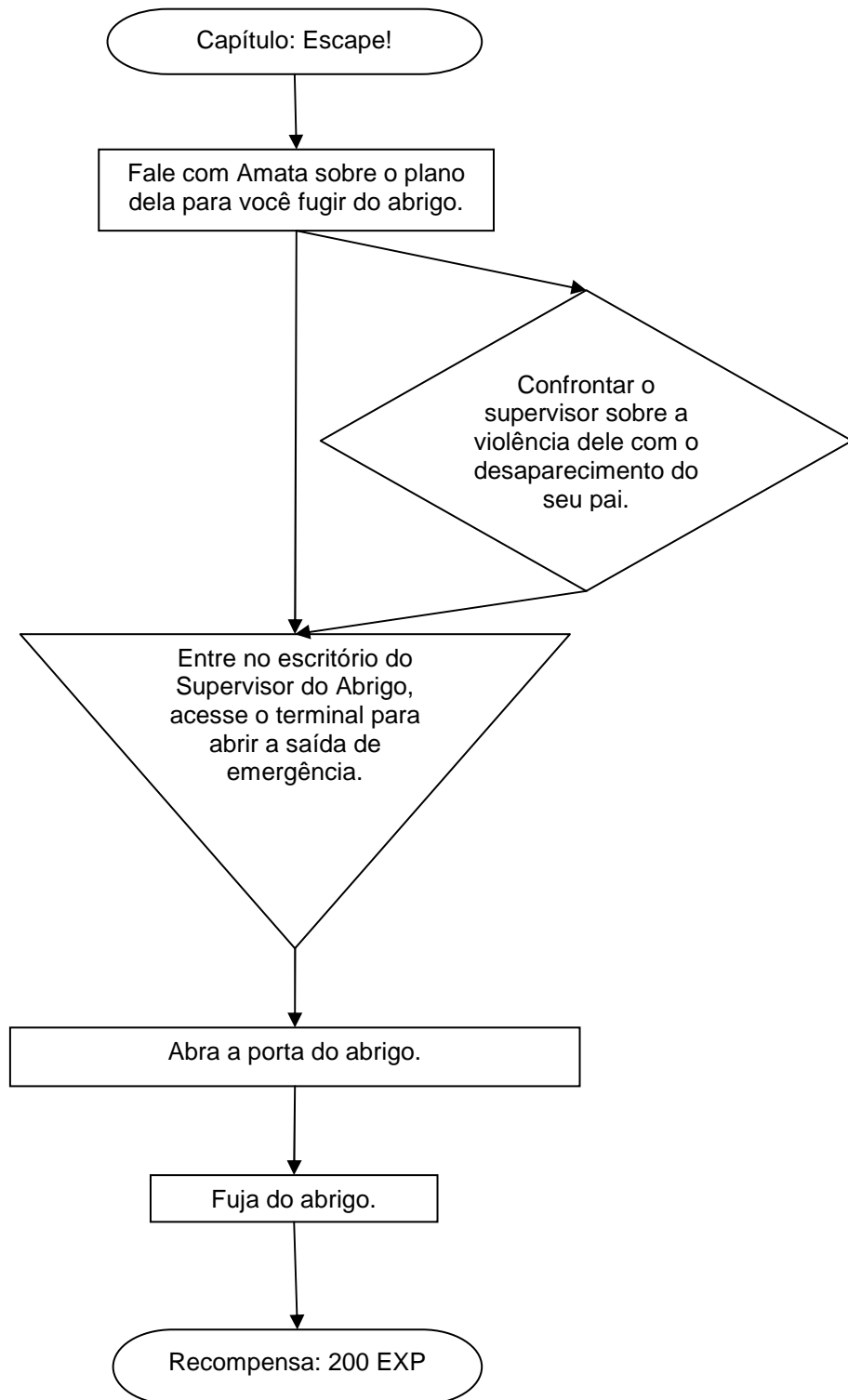


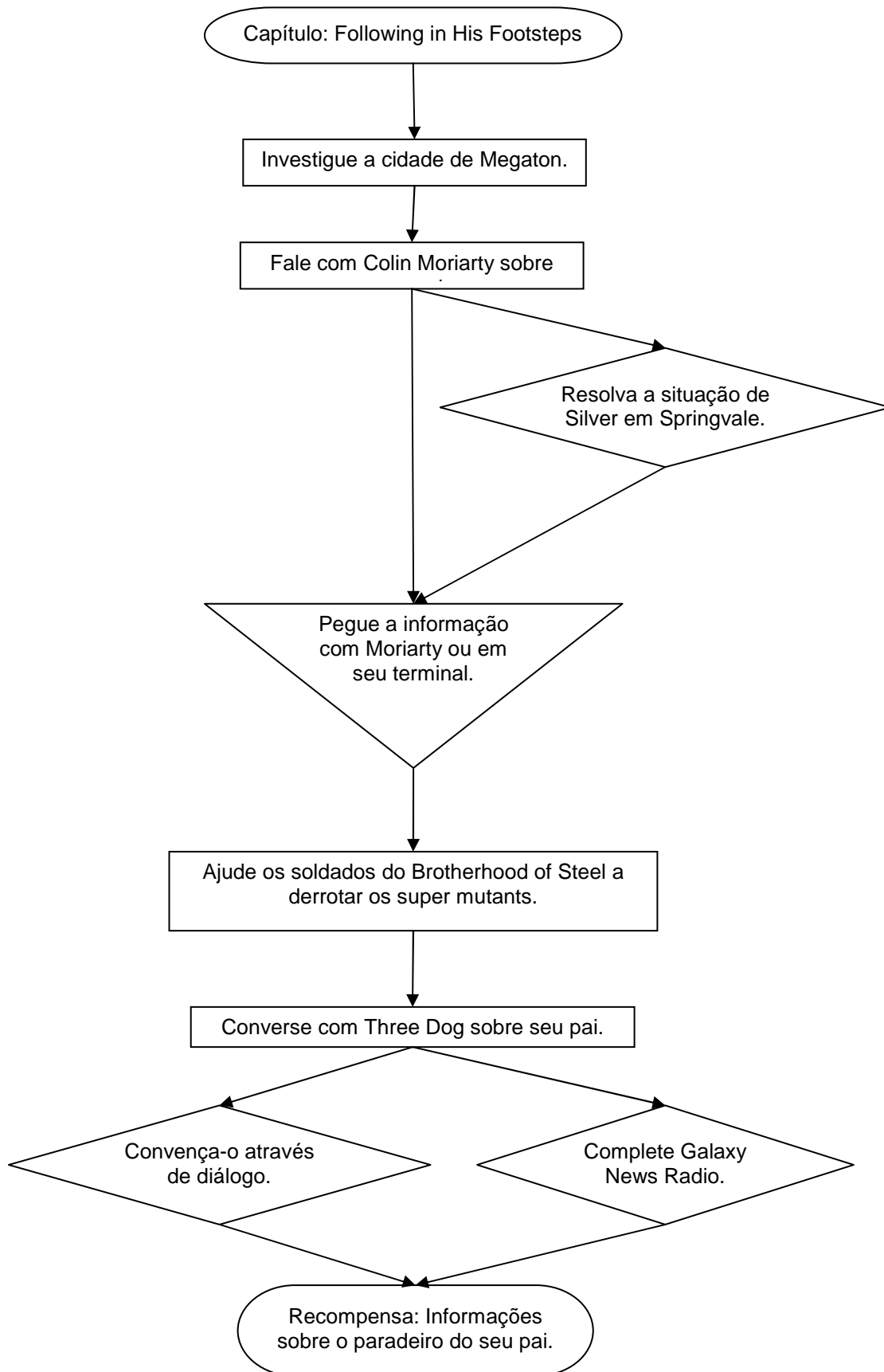
= Início/conclusão de capítulo

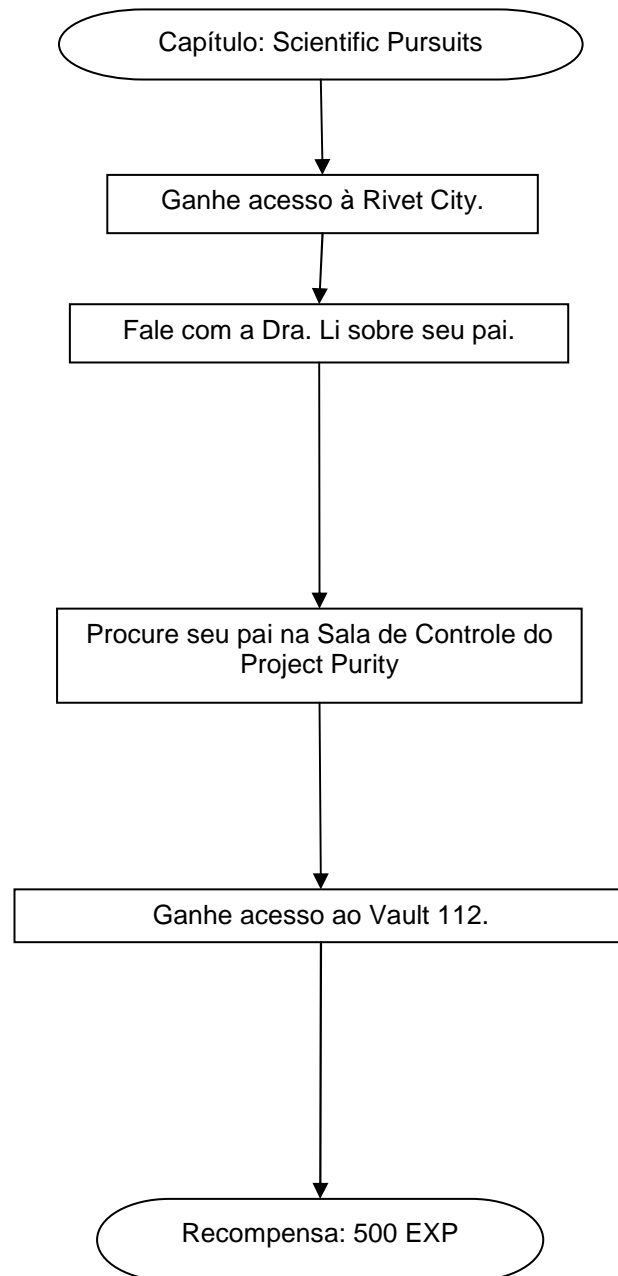
a) Gráfico 1: Esquema da narrativa principal

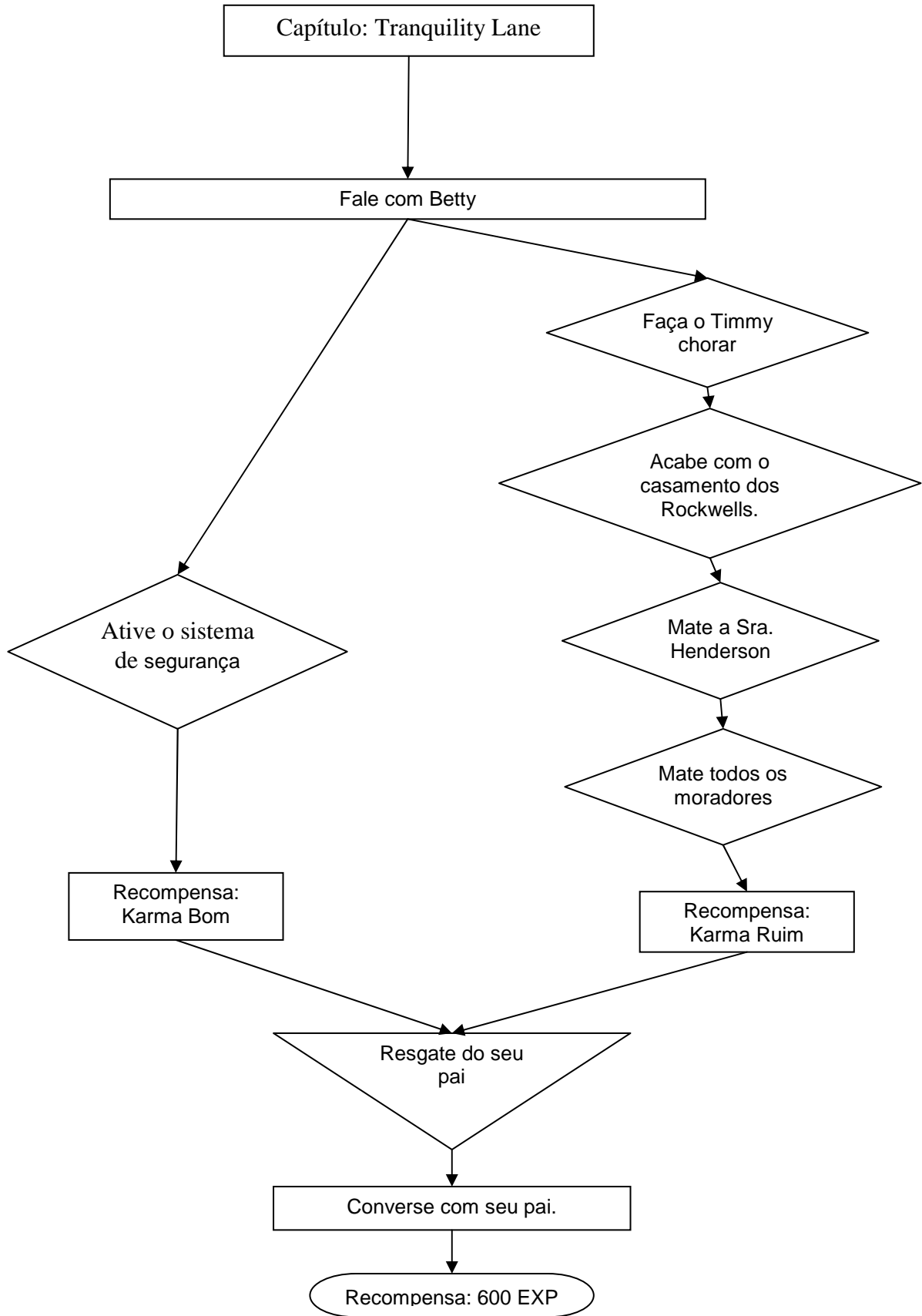


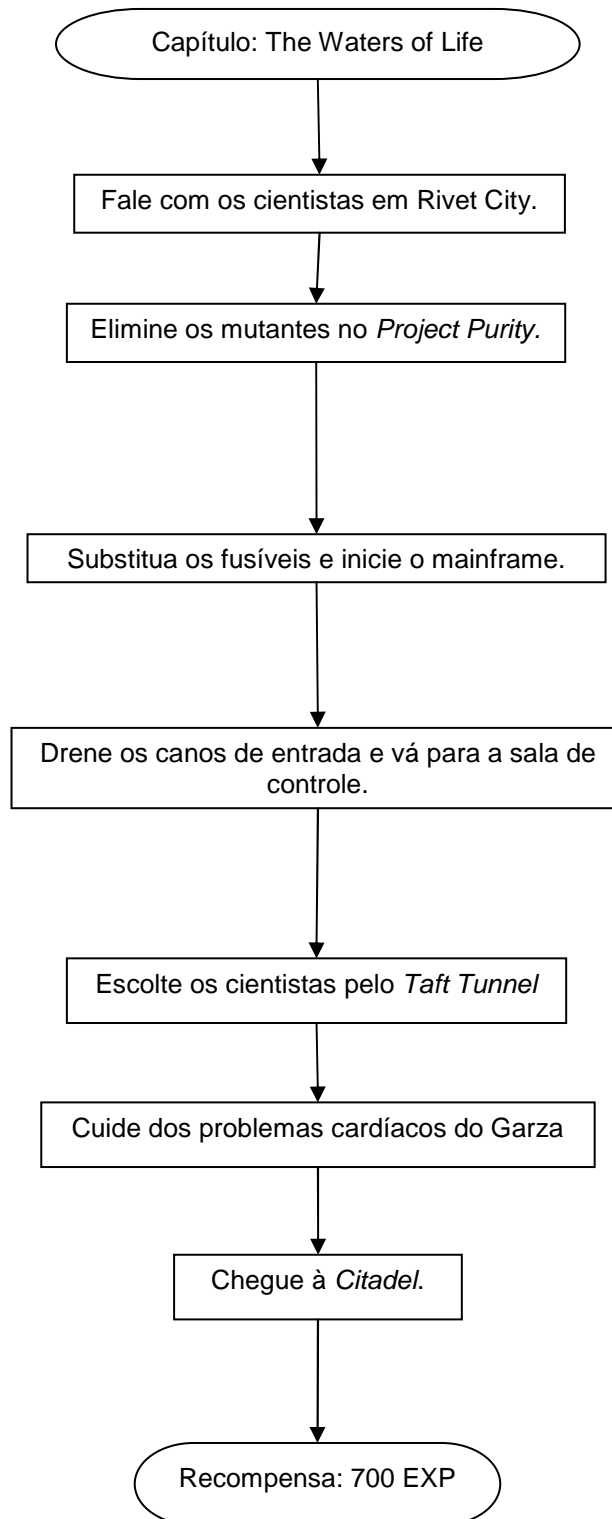


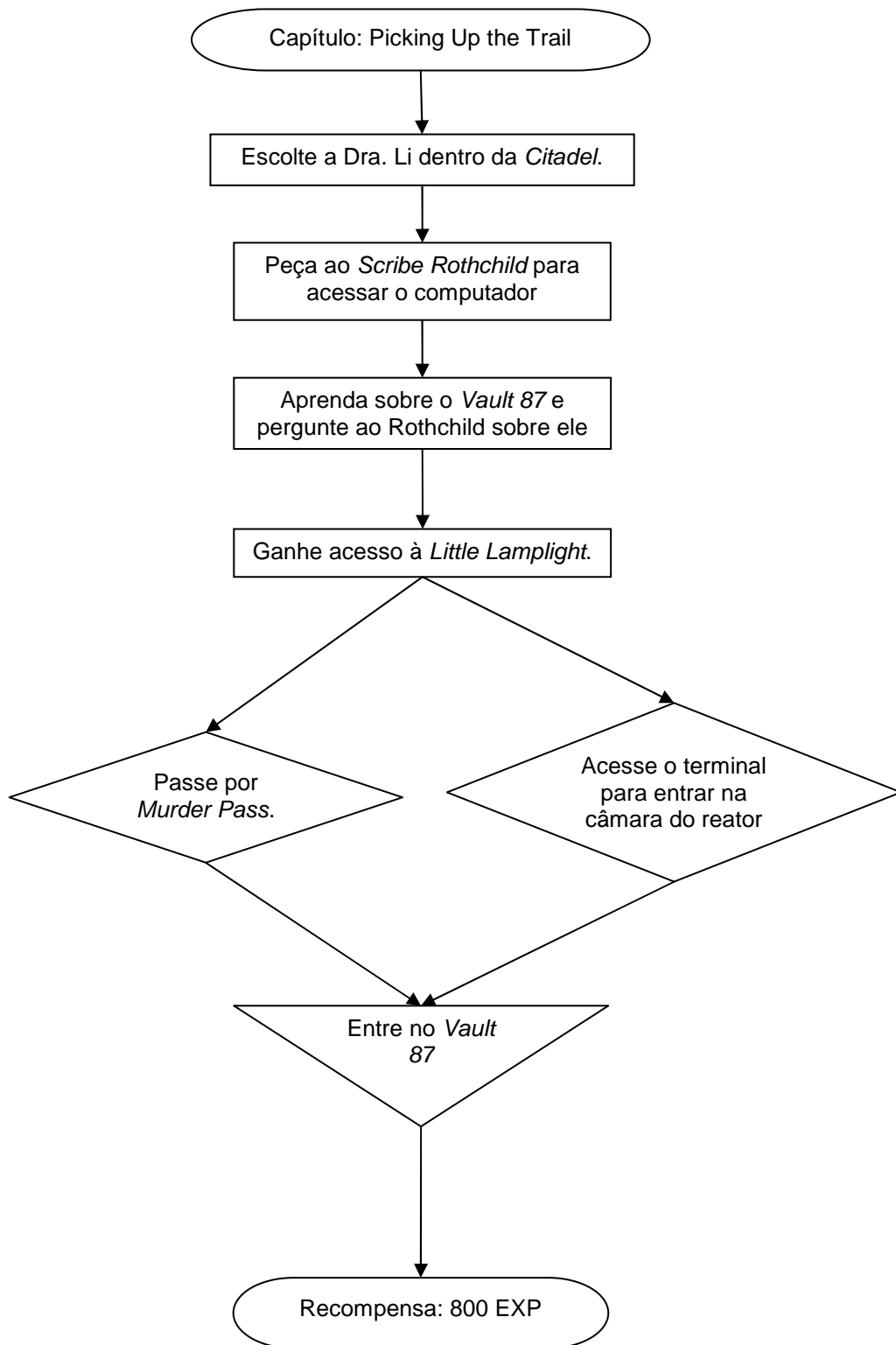


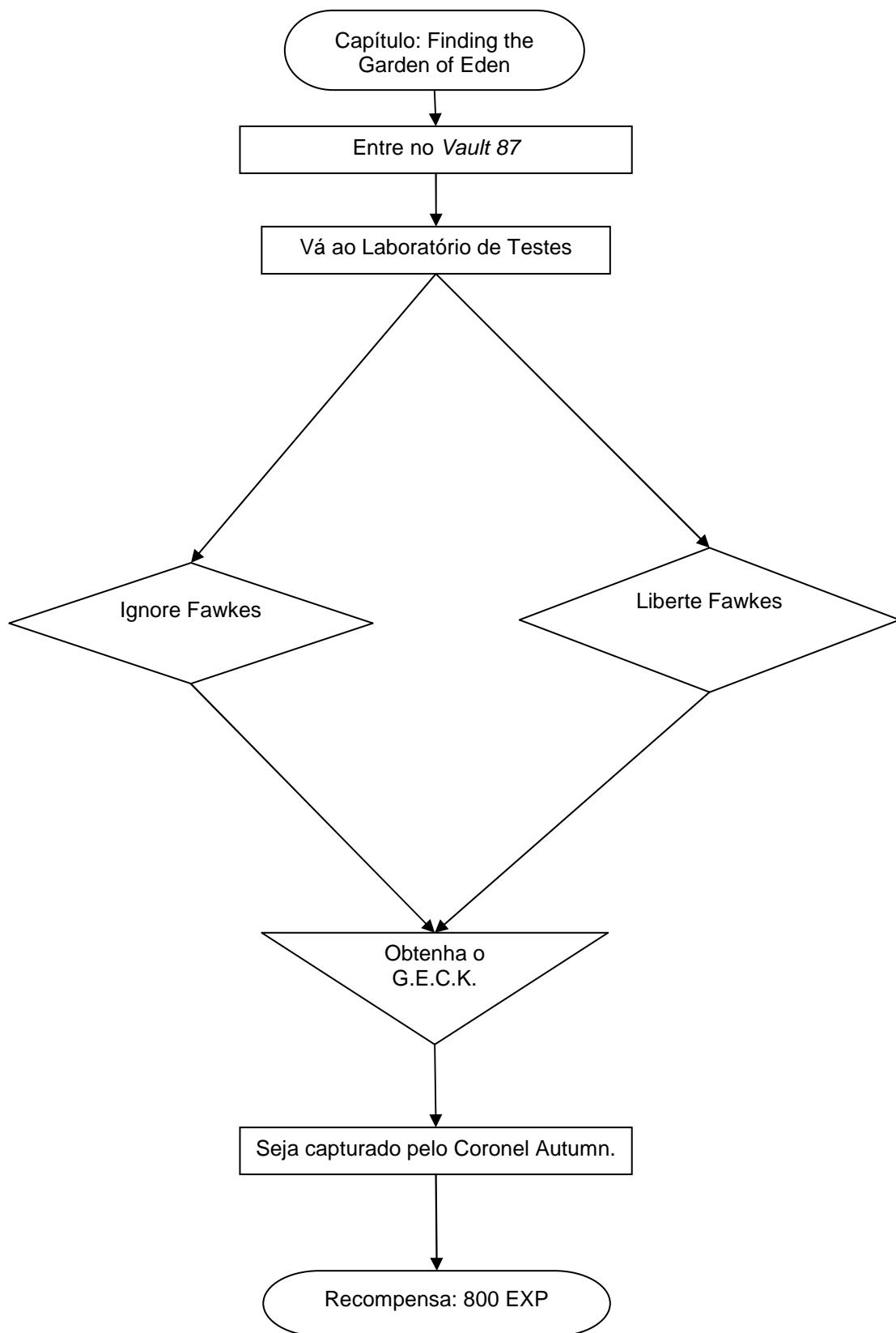


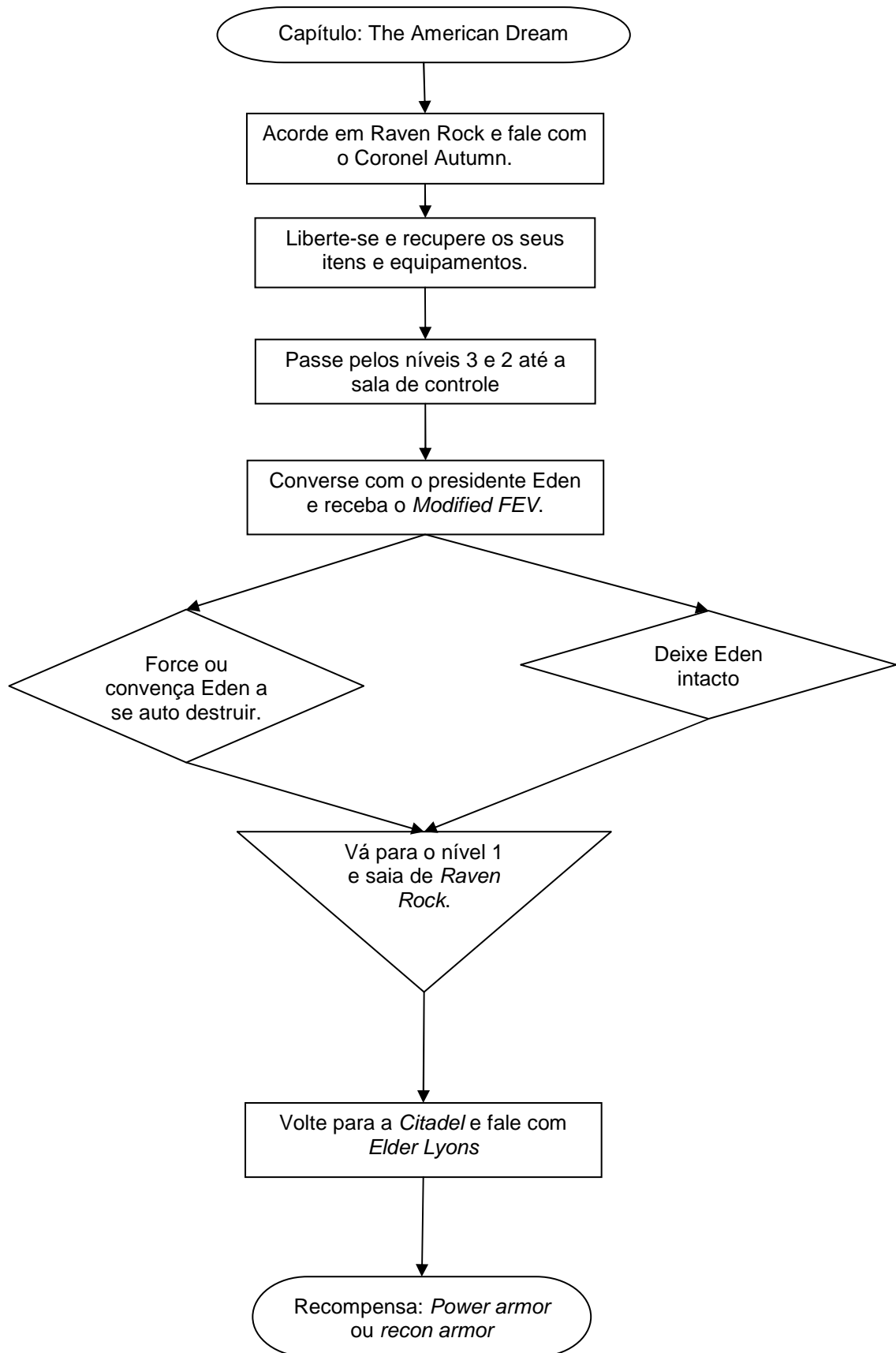


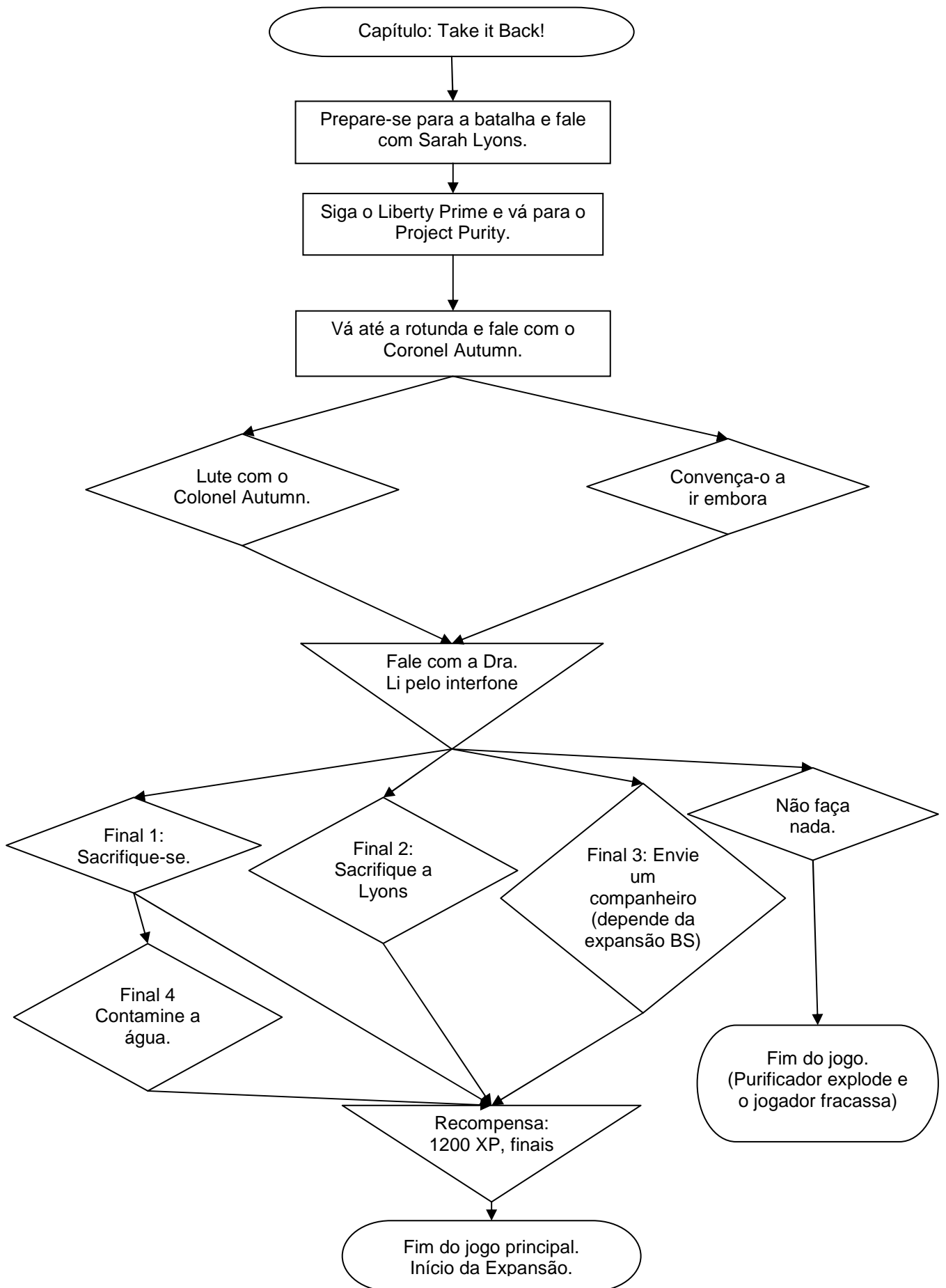




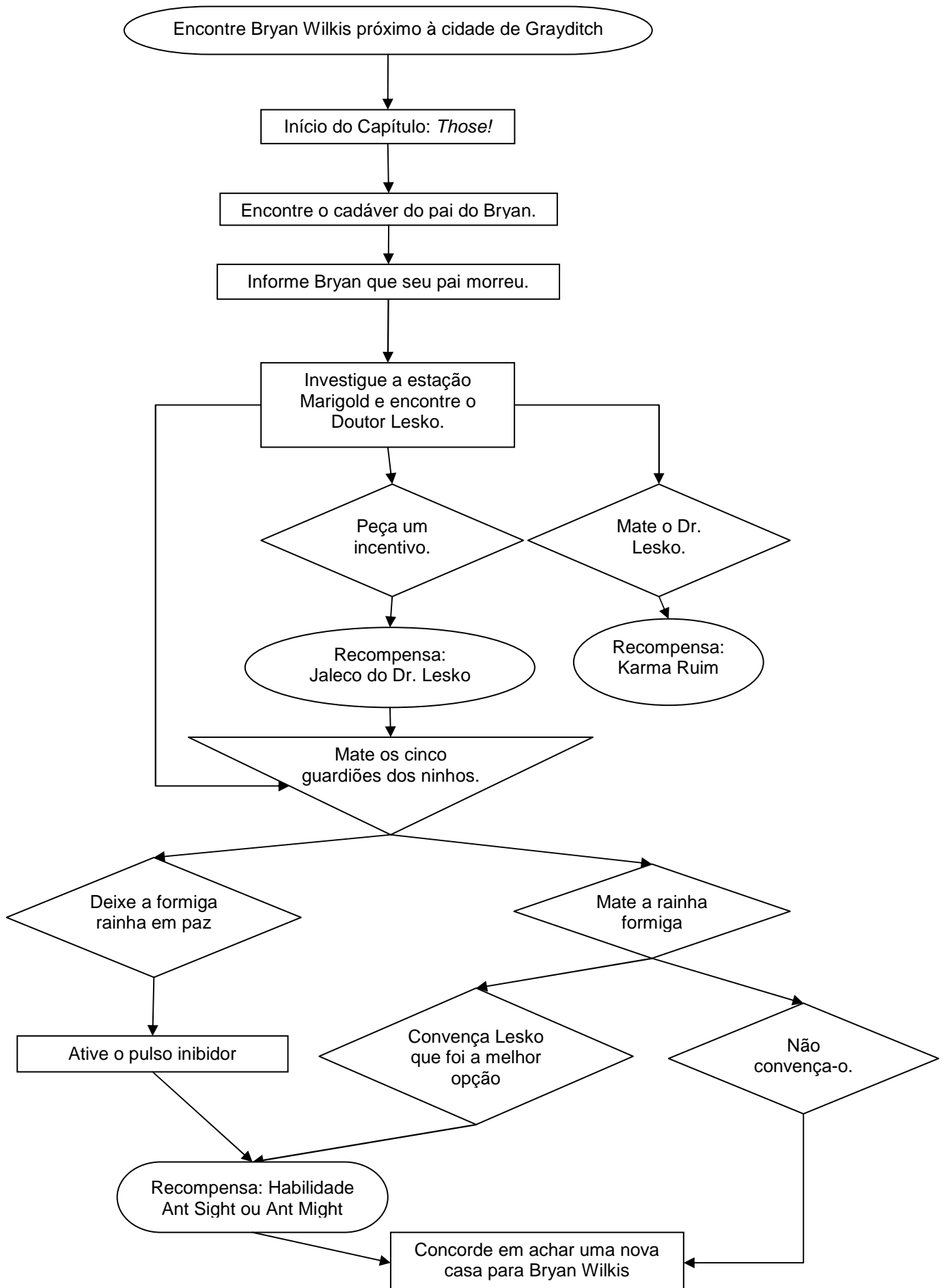


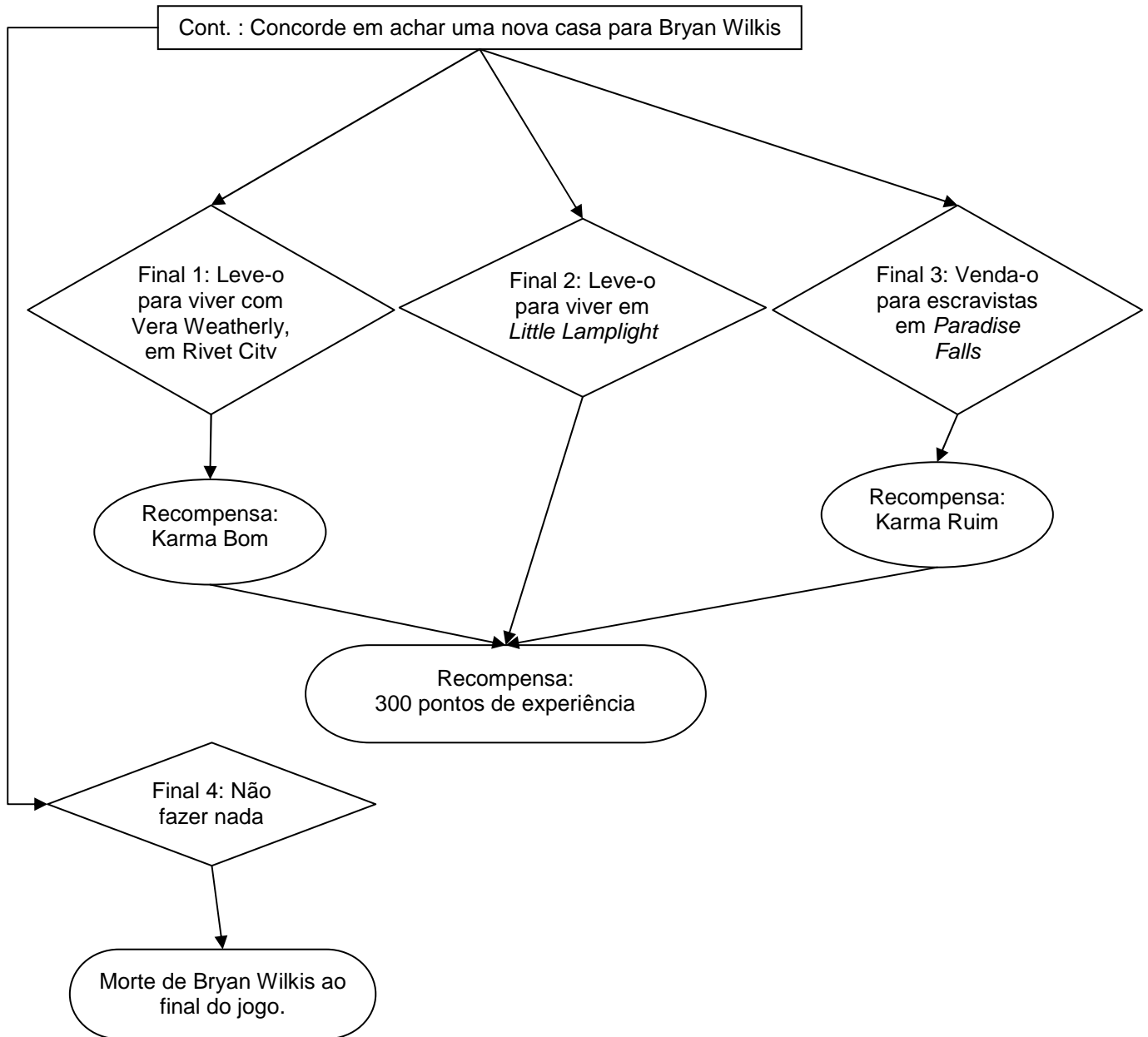






b) Gráfico 2: Esquema de uma narrativa paralela





4 ANÁLISE DA NARRATIVA DE *FALLOUT 3*

O objetivo deste capítulo é analisar os diferentes elementos narrativos utilizados em *Fallout 3* à luz de conceitos teóricos discutidos nos capítulos anteriores. Por meio desta análise buscamos verificar como a narrativa do jogo se desenvolve. Para isso, analisamos o uso das estratégias narrativas, a construção do *mundo possível* através da linguagem icônica, a construção de personagens secundárias e o desenvolvimento do jogador como protagonista e "eu-herói".

Consideramos que essas análises nos fornecem elementos necessários para discutir a especificidade da narrativa de *Fallout 3*, considerando-a um exemplo do uso das possibilidades e implicações da mídia na criação de *mundos possíveis*.

4.1. Análise das estratégias narrativas em *Fallout 3*

A opção pelo uso de conceitos de Propp e Bremond não foi acidental. A ideia é demonstrar como, apesar de certa liberdade e interação, a narrativa principal de *Fallout 3* é construída de uma maneira linear. Ela é construída utilizando a divisão triádica de Aristóteles, com a introdução (período do jogador dentro do abrigo subterrâneo, entre o capítulo "Baby Steps" até "Escape!"), seguida pelo conflito, que vai do capítulo "Following in his footsteps" até "Waters of Life" e, por fim a resolução, que acontece do capítulo "Picking up the trail" ao capítulo "Take it back!".

Como foi possível notar no esquema da narrativa apresentado anteriormente, boa parte da história segue um percurso linear, interrompido por alguns momentos em que o jogador pode escolher duas formas para chegar a um determinado ponto de ação próximo ao fim do capítulo. Existem diversos motivos para justificar a necessidade dessa estrutura. A primeira é uma necessidade de evitar uma complexidade grande demais, já que cada nova bifurcação ao final de um ponto crucial da história necessitaria de um extenso desenrolar por parte de toda a equipe, desde roteiristas até desenhistas, como notou Weiller:

Cada bifurcação adicionada dobra a quantidade de roteiro, arte e até gameplay necessários para a mesma área do jogo, o que parece até razoável quando se pensa em um dois galhos na história, mas ganha proporções absurdas conforme este número aumenta. (WEILLER, 2012, p.117)

Outro motivo é a consistência com a “bíblia” do jogo citada anteriormente. Apesar de o jogador ter diversos desenrolares ao final da história do jogo, que correspondem às diversas opções de ação que ele pode optar ter, cabe aos roteiristas manterem coerência com o universo e linha do tempo já traçado antes do início do desenvolvimento do jogo.

Essa construção, entretanto, não se aplica às narrativas paralelas do jogo, as histórias que acontecem paralelamente à narrativa principal de *Fallout 3*. Durante a narrativa o jogador poderá encontrar diferentes personagens no mundo do jogo. Desde pessoas perdidas que necessitam de ajuda, até mensagens de rádio perdidas que podem levar o jogador para locais não explorados pela narrativa principal do jogo.

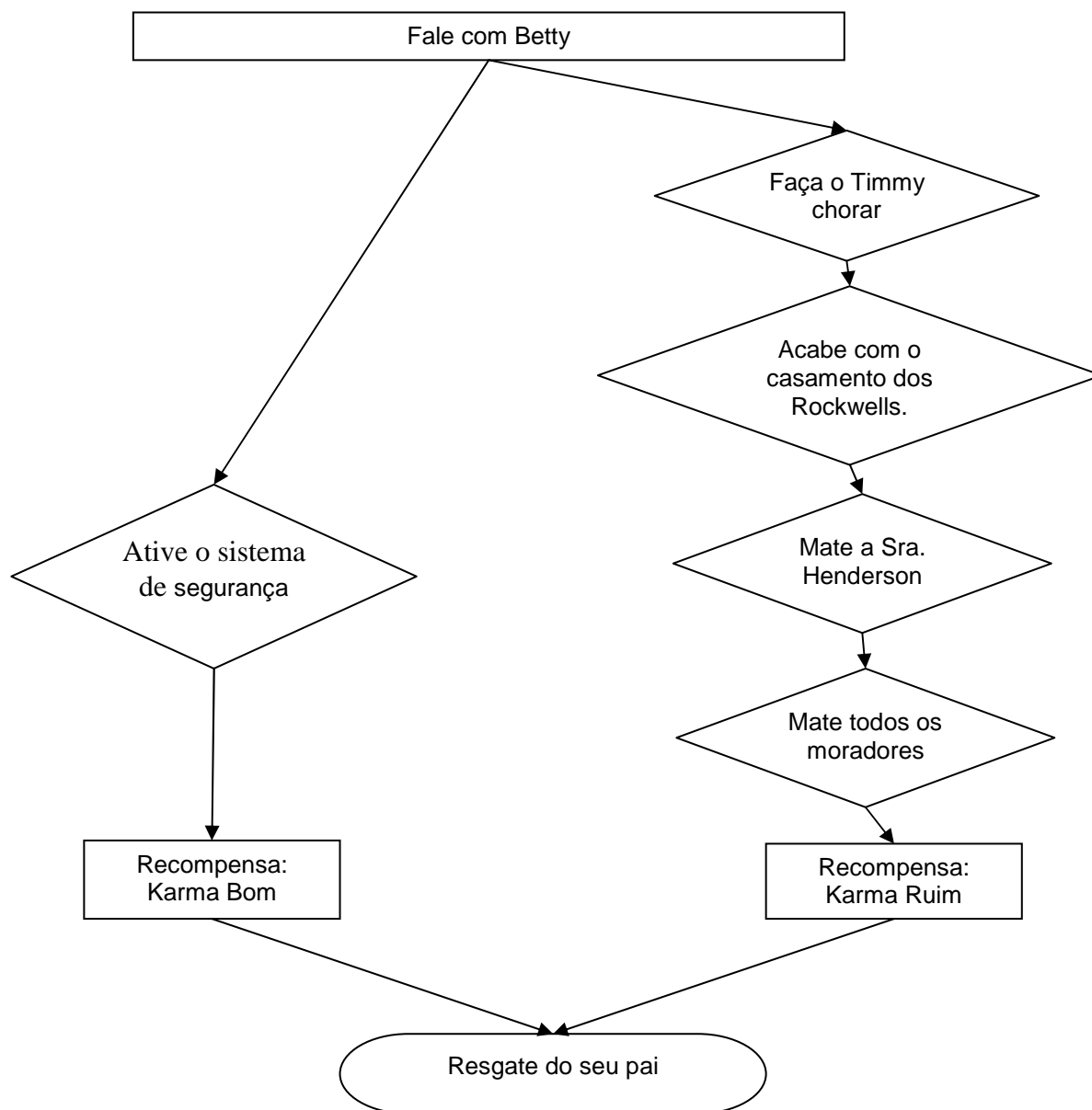
Essas histórias seguem uma dinâmica completamente diferente da principal, já que se trata de pequenas histórias focadas mais em personagens e em pequenos acontecimentos, enquanto a narrativa principal (grande arco narrativo) relato algo que impacta todo o universo da série, por meio do desenvolvimento de um tratamento de água – condição para facilitar a sobrevivência humana -, as narrativas paralelas normalmente enfocam histórias de pessoas sobreviventes e como o jogador pode optar por mudar a vida delas (de múltiplas maneiras, através de múltiplas escolhas e decisões) com as ações (Bremond, 1971) que tomará.

Vale notar que essas narrativas paralelas, caso o jogador opte por percorrê-las, irão proporcionar resultados ao longo da história. A conclusão de cada uma é mostrada pelo narrador ao fim do jogo. Também é mostrada como as ações tomadas pelo jogador impactaram naquela situação o que acontecerá com aquelas pessoas em longo prazo através de imagens, e elas variam conforme as ações que o jogador tomar em cada uma das situações..

Nota-se que a construção narrativa de *Fallout 3* é canônica, no sentido de que ela se estrutura em três partes, além de incorporar ao desenvolvimento da história as funções definidas por Propp (2006). Acreditamos que, por conta disso, sua construção narrativa se mostra adequada a conquistar a atenção e engajamento psicológico que propicia a imersão (Murray, 2003). A estrutura narrativa, apesar de simples - quando analisamos o grande arco narrativo -, possui pontos que possibilitam múltiplas ações para a continuidade à história. Essas ações, entretanto, não se encontram em pontos-chave, ou nós narrativos, como o final de um capítulo, mas sim no meio do capítulo, aparentemente sem grandes impactos no fim da história.

A seguir, retomamos o esquema geral da narrativa para destacar um capítulo no qual se abre uma bifurcação narrativa que possibilita a resolução de um conflito por meio de duas ações excludentes que, apesar disso, levarão para nó narrativo. A transformação que o eu-herói sofrerá terá impacto somente em uma pontuação interna do jogo denominada Karma, que define o grau de bondade ou de maldade do jogador.

Gráfico 3: Exemplo de bifurcação narrativa em *Fallout 3*



Para que se entenda a dinâmica do jogo, é necessário frisar que o jogador pode ter diversos arcos narrativos abertos simultaneamente, escolhendo aquele que deseja desenvolver. As narrativas paralelas, que possuem a maior parte de bifurcações, propiciam ao jogador a imersão e a sensação de influenciar dramaticamente a história,

pois seus arcos possuem maior foco em personagens e em suas ações, fato que pode proporcionar maior identificação com o jogador.

Por conta disso, é possível considerar que as narrativas paralelas de *Fallout 3* respeitam a definição de narrativas multiformes de Murray, ou seja, são narrativas que “procura(m) dar uma existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas”. (MURRAY, 2003, p. 49)

Os conflitos presentes em algumas narrativas paralelas podem até mesmo causar maior identificação entre o jogador e a trama do jogo, pois possuem um apelo dramático maior devido ao envolvimento do eu-herói com a resolução do problema, que, em geral, envolve uma escolha moral e um drama pessoal. Como é o caso do resgate de um garoto que é o único sobrevivente de uma cidade atacada por aranhas incendiárias gigantes. O jogador/eu-herói pode optar por deixá-lo à sua sorte, tentando sobreviver sozinho; pode leva-lo até sua única parente viva - sua tia - em outra cidade; pode leva-lo para viver em uma comunidade de crianças chamada *Little Lamplight* ou pode vendê-lo para um grupo de escravistas como mão de obra escrava. Cada uma dessas opções possui um desenrolar. No final do jogo, quando o narrador conta o que aconteceu com as personagens que o jogador encontrou, este saberá as consequências de suas ações em cada dos arcos paralelos (mesmo que o jogador opte por não avançar nessa história paralela). As consequências serão narradas e imagens estáticas as mostram para o jogador. Por exemplo, se uma pessoa morreu devido à omissão jogador, poderá ser-lhe mostrada a cova em que a personagem que não foi socorrida pelo jogador, foi enterrada.

Cabe salientar que estruturalmente essas narrativas paralelas não impactam diretamente a narrativa principal. No máximo, alteram o “karma” do jogador, fazendo com que ele seja visto pela sociedade como uma pessoa “boa” ou “má”. Cada uma dessas condições afetará a maneira como o jogador/eu-herói será tratado por outras personagens. Mesmo essas condições de tratamento não causarão grandes mudanças na narrativa principal; a não ser por agrados que os moradores darão ao jogador (dinheiro ou suprimentos), ou o aumento do terror, que pode resultar em parcerias mais fortes com personagens violentos.

O estudo dessas narrativas introduz uma questão que julgamos importante: a relação entre leitor de primeiro nível e leitor de segundo nível um jogo que contenha narrativas opcionais. Possivelmente, o leitor de primeiro nível ficaria restrito ao arco narrativo principal, que não exige maior aprofundamento no universo ficcional. Já o

leitor de segundo nível teria a oportunidade de se imergir ainda mais no universo do jogo, explorando as diversas narrativas paralelas e, talvez, visitando-as mais de uma vez, para compreender as estratégias e os resultados de suas ações no mundo possível da narrativa.

4.2. O uso das imagens em *Fallout 3* como estratégia narrativa



Figura 22 – Um dos pôsteres que decoram os cenários do jogo

Um dos pontos de destaque de *Fallout 3* é a estética desenvolvida para o mundo do jogo. Desde brinquedos e revistas em quadrinhos encontrados em antigos quartos de crianças até pôsteres e garrafas de refrigerantes que remetem à ambiência dos anos 1950. Revelando o momento no qual a temporalidade é interrompida pela fatalidade da guerra nuclear que destruiu a Humanidade. Nesse contexto, detalhes e acessórios compõem um universo ficcional inteiro com base em índices e ícones. Por essa razão, fazemos a seguir a análise de algumas imagens que consideramos uma síntese desse mundo ficcional. De certa maneira, observamos como tais elementos são utilizados como estratégias narrativas.

Conforme a análise desenvolvida, *Fallout 3* utiliza-se das relações entre *representamen* e objeto não apenas para criar a ambiência estética de seu mundo mas também como recurso narrativo importante para a criação do arco narrativo e das personagens. *Fallout 3* apresenta uma escolha estética que cria uma realidade

ficcional, recheada de personagens que parecem saídos de um filme de ficção ou desenho animado do período da Guerra Fria que buscava retratar como seria o futuro depois dos anos 2000, com robôs assistentes e carros com designs futuristas. Esse estilo, denominado Googie¹⁷, é visto em diversas partes do jogo e constitui elemento importante na arquitetura dos abrigos anti-bombas encontrados no jogo até a presença de robôs-assistentes e armas fictícias como uma pistola de plasma, por exemplo. (...).”

De acordo com Istvan Pely (2008, p. 71), chefe de arte de *Fallout 3*, trata-se “de uma grande variedade de estilos arquitetônicos, uma mistura de *googie* dos anos 50 e 60 com *Art Déco* dos anos 40. E, para dar base a tudo, há uma série de construções neo-clássicas com um sentimento do passado como o conhecemos (...).”



Figura 23 - Exemplo do uso da estética Googie na arquitetura da Washington DC do jogo.

¹⁷A arquitetura Googie nasceu da cultura de carros que aconteceu depois da segunda Guerra mundial e cresceu durante os anos 1950 e 1960. Ângulos ousados, detalhes coloridos, placas de vidro, tetos com suporte e a imagem da cultura pop que capturou a atenção de motoristas e pessoas nas ruas. Pistas de boliche pareciam o Mundo do Amanhã. Cafeterias pareciam algo saído de um desenho dos Jetsons. Por décadas muitos arquitetos “sérios” consideraram o Googie como frívolo ou grosseiro. Mas hoje reconhecemos como essa forma teve a sua função. Disponível em: <http://www.spaceagecity.com/googie/>, acesso em 27/01/2013.



Figura 24 - Se não fosse pelo uso do estilo artístico, Fallout 3 poderia ser considerado apenas um jogo de ficção que se passa no futuro.

Pela afirmação de Pely, nota-se a importância de que toda a arte e estética refletisse esse período do meio do século XX no qual o jogo foi inspirado. E essa escolha fica clara ao ver imagens do jogo (como a imagem à direita), pois sem as particularidades estéticas é impossível descrever ou definir em qual o período histórico a narrativa se passa. Assim a construção estética permite que o jogador seja inserido na ambiência da cidade destruída pela Guerra Fria ficcional e se sinta envolvido na luta pela sobrevivência após os conflitos desse período.

Segundo a análise aqui empreendida, esse estilo promove além de uma ancoragem da narrativa no mundo real, uma empatia do jogador com a

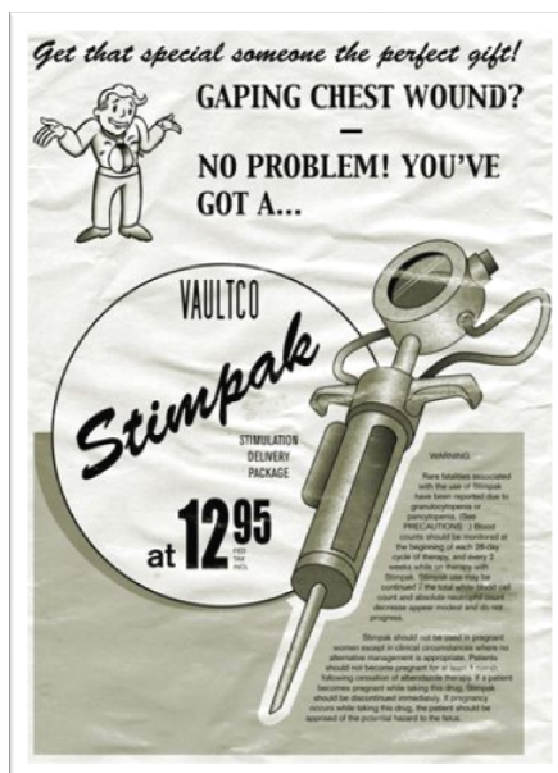


Figura 25 - Exemplo de arte que utiliza índices para remeter às propagandas da década de 1950. (FONTE: <http://www.bethblog.com/category/vault-boy/page/3/>)

história. Boa parte do enredo se desenrola por meio de diálogos opcionais ao jogador, fazendo com que ele possa escolher o quanto deseja se aprofundar na narrativa verbo-visual, e nos arcos narrativos paralelos deste mundo.



Figura 26 - Exemplo de como o estilo *googie* se mistura à realidade do jogo.

Por isso, vale destacar o uso de outdoors e pôsteres espalhados por diversos ambientes do jogo, sempre lembrando o jogador de uma era que já não existe mais (como na imagem à esquerda). Na imagem ao lado, o ambiente desolador e escuro das ruínas da cidade é “iluminado” por uma cena familiar mostrada no outdoor. No entanto, a cena, apesar de ter uma coloração mais clara que os demais objetos, não permite ao jogador discernir com facilidade os elementos mostrados. Assim, pode-se dizer que se trata de uma relação indicial, remetendo mais diretamente à causalidade, espacialidade e temporalidade. Como elemento narrativo, pode-se dizer que o outdoor remete aos anos 1950, muitas vezes associados aos valores familiares, à paz, ou ainda, poderia afirmar, a um era mais ingênua. Além disso, a trilha sonora é composta por uma série de clássicos do jazz como Billie Holiday, *The Ink Spots*, Cole Porter, entre outros. A justaposição

dessas influências ajuda a criar a atmosfera do jogo que poderia ser considerada nostálgica.

Por outro lado, deve-se enfatizar que apesar de serem inspirados no estilo artístico dos anos 1940 a 1960, os objetos do jogo claramente não pertencem àquele período, mas essa base referencial passa a ser fundamental para o jogador já que o insere na atmosfera dos valores e temores (causados pelas guerras que sempre marcaram a Humanidade durante a História). Nesse sentido, pode-se notar o emprego dessas imagens em sua função emocional de acordo com Catalá (2011), pois para ele,

(...) nós não emocionáramos somente diante do belo (nem sequer levando em conta que essa é uma apreciação subjetiva), mas nos emocionáramos, em certo grau ou outro, diante do visível. Diante do que vemos e, mais ainda, se o vemos representado. A representação visual seria assim, uma forma de controlar nossas emoções diante do visível." (CATALÁ, 2011, p. 28)

O uso de tal função emotiva da imagem permeia o universo narrativo é composto por inúmeros elementos que remetem a esse período histórico como se pode ver nos pôsteres abaixo:



Figura 27 - Ilustração que ajuda a compreender o universo do jogo.



Figuras 28 e 29 - Propagandas e pôsteres que permeiam o universo do jogo.

Eles são uma série de índices, pois referenciam a uma realidade, algo que realmente existe, foram criados para remeter o jogador a esse período, mesmo sem estar presente nele. Como afirma Nöth (2003, p. 82), “o índice participa da categoria da secundidade porque é um signo que estabelece relações diádicas entre *representamen* e objeto. Tais relações têm, principalmente, o caráter de casualidade, espacialidade e temporalidade.”



Figura 30 - Exemplo de uso de elementos indiciais de construções arquitetônicas e armadura da personagem produzem a realidade alternativa da narrativa do jogo.

Dessa forma, como as categorias de casualidade, espacialidade e temporalidade se constroem não apenas narrativamente, mas culturalmente. Torna-se necessário para os objetivos deste trabalho uma breve análise do *design* de personagens a partir de suas vestimentas utilizando categorias da semiótica para isso. O cenário, as armaduras e armas formam um todo que fazem sentido a partir de quadro simbólico que se torna perceptível por meio das relações indiciais.



Figuras 31 e 32 - À esquerda, Paladin Vargas, um dos companheiros do protagonista/eu-herói. À direita um soldado da Enclave, grupo antagonista.

A observação das armaduras dos dois grupos antagonistas revela não apenas a temporalidade (futurista), mas também abre caminho para compreendermos o papel de cada uma dessas facções no universo narrativo. Com relação a Paladin Vargas, observamos logo de início que seu rosto está descoberto e a expressão de seu rosto revela a humanidade apesar do peso e porte de sua armadura. Destaca-se o olhar da personagem que fita de frente o seu interlocutor, estabelecendo uma relação de amizade e até de camaradagem. Também o nome de sua classe (Paladin, ou seja, paladino) dentro do sistema militar revela a nobreza de suas funções. No jogo, a categoria máxima de seu grupo seria a de cavaleiro. Ambas as categorias encontram respaldo na literatura ocidental de narrativas de cavalaria. Cabe ressaltar ainda que essa personagem dialoga com o jogador, revelando seus medos e sonhos.

Em relação ao soldado da facção Enclave, observa-se quase a totalidade de ausência de índices que remetam ao humano, ou pelo menos, à feição humana. Embora esse soldado possua índices morfológicos que remetem ao ser humano (bípede, dois braços, postura ereta), tais índices são dúbios, pois o desenho da armadura mais largo pode ser característico de robôs antropomorfos como a ficção científica tem nos mostrado com frequência. A armadura também nos fornece índices do caráter dessa

tropa de soldados. Índices ligados à representação do Mal. Observam-se chifres em sua cabeça, e principalmente na parte frontal dela (onde deveria estar o rosto), vemos configurar-se traços indiciais de insetos, ou seja, de seres que culturalmente causam repulsa ao ser humano.

Assim, o *design* do rosto humano e das armaduras forma um todo que faz sentido a partir de quadro simbólico que se torna perceptível por meio das relações indiciais, ou seja, do signo. Tais relações incorporam-se aos preceitos da semiótica segundo os quais a mediação do signo se percebe na ação do signo a qual consiste em

funcionar como mediador entre o objeto e o efeito que se produz numa mente atual ou potencial, efeito este (interpretante) que mediadamente devido ao objeto através do signo. A mediação do signo em relação ao objeto implica a produção do interpretante, que será sempre, por mais que a cadeia dos interpretantes cresça, devido à ação lógica do objeto, a ação mediada pelo signo. (SANTAELLA, 2000, p. 25)

Outro exemplo do uso indicial da imagem na composição do quadro interpretativo da narrativa pode ser notado na personagem *Vault Boy*, mascote da série. Inspirado em personagens de filmes do governo americano da década de 1950 como *About Fallout*, de 1955, ele ironiza o tom das produções educativas do período da Guerra Fria.



Figuras 33 e 34 - À esquerda, Vault-Boy, mascote da série Fallout, à direita *About Fallout*, um filme de 1955 produzido pelo ministério de defesa norte americano para educar a população sobre os perigos da radiação e como se proteger dos perigos dela.

Tal relação entre jogador e objeto é usada como estratégia narrativa, para aproximar o jogador daquela realidade. Como ele é o protagonista no universo ficcional do jogo, ele se situa em um tempo e espaço específico no qual a história vivenciada

ganha sentido em razão de seu conhecimento enciclopédico (Eco, 1994), orientado pelo uso indicial da imagem na composição da ambientação narrativa.

Reforçando essa ideia, o protagonismo do jogador é valorizado, pois é ele quem decide sua aparência e o nome que terá nessa jornada. Dessa forma, a relação indicial presente nos signos permite-lhe produzir sentidos de pertencimento a um universo ficcional que lhe é familiar e ao qual ele quer pertencer.

Por outro lado, a estratégia narrativa, marcada pelos elementos indiciais abordados acima, deixa transparecer a construção de um leitor-modelo. Trata-se de um tipo de leitor que Eco (1994, p. 15) define como o “tipo ideal de leitor que o texto prevê e que espera como colaborador, é dessa forma, “criado” pelo texto, pois é envolvido pelas estratégias narrativas empregadas no texto.”

Por fim, nota-se a importância da construção do “leitor modelo”, pois é nessa condição que a narrativa de *Fallout 3* ganha as características enumeradas por Murray (2003) como propriedades essenciais para o ambiente virtual, ou seja, procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos, conforme discutimos anteriormente.

A análise acima evidencia a importância das estratégias narrativas sedimentadas por meio do uso de elementos indiciais. Por meio do uso desse recurso narrativo, a história desenvolve-se em um universo verossímil, proporcionando ao jogador a imersão em um ambiente digital caracterizados pela participação e conhecimento enciclopédico. Nesse sentido, pode-se afirmar que *Fallout 3* serve como exemplo das possibilidades que a mídia de games é capaz de alcançar ao aliar um desenvolvimento estético que engloba tanto as texturas e ilustrações do universo do jogo, quanto a trilha sonora.

4.3. A jornada das personagens de *Fallout 3*

Para aplicar a classificação de personagens proposta neste trabalho, selecionamos algumas personagens cuja participação na trama se revestem de importância, uma vez que todas elas atuam dentro da narrativa principal, participando de conflitos a serem solucionados pelo jogador.

a) Personagem Bidimensional: Coronel Augustus Autumn



Figura 35 - Personagem: Coronel Augustus Autumn

Como definido anteriormente, personagens bidimensionais são as mais simples a serem criadas, elas não possuem muito desenvolvimento e suas motivações são, muitas vezes, injustificadas. Entretanto, como outro fato notável de personagens bidimensionais é a falta de uma evolução (ou arco) da personagem. Normalmente ela começa e termina sem grandes desenvolvimentos.

No caso da personagem analisada, o vilão Coronel Autumn, ele atende a todos os requisitos citados acima. Afinal, a personagem plana, ou bidimensional, em nossa definição, é construída "ao redor de uma única ideia ou qualidade" (FORSTER, 1998, p. 71).

O primeiro aspecto a se notar é o nome da personagem: Augustus Autumn, que contém uma aparente antítese, uma vez que etimologicamente, Augustus refere-se a alguém respeitável, venerável e poderoso pois sua origem está relacionada a Augustus Caesar. No entanto, a palavra Autumn traduz-se para outono, estação do ano

caracterizada no hemisfério norte pela melancolia e o período da vida em que se encaminha para o esquecimento, para o caso.¹⁸

O primeiro encontro entre o jogador e esta personagem acontece no capítulo *The Waters of Life*. Nele, o vilão age com truculência em relação ao jogador, ele quer que o protagonista e a equipe responsável por ativar o purificador de água libere o uso do equipamento para a Enclave. Essa atitude vai contra a moral da personagem do pai do protagonista, por isso a ordem de Autumn não é acatada e o pai do protagonista/jogador é executado.

Não há qualquer outra justificativa para sua ação homicida. Autumn é mau por ser mau, e isso é estabelecido rapidamente nessa cena. Em nenhum momento a narrativa fornece elementos que fundamentem as ações e motivações da personagem. Além disso, essa característica da personagem ganha relevância pelo fato de Autumn jamais demonstrar caráter humano através de uma personalidade.



Figura 36 - Mesmo com tudo perdido, o Coronel Autumn continua agindo sem aprender com história.

No entanto, vale ressaltar a sua importância dentro da narrativa e, consequentemente, como estratégia para atrair o jogador para a história e proporcionar a

¹⁸ Cf. Cunha, Antônio Geraldo da. Dicionário Etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1991.

imersão desejada no mundo ficcional. Essas ações podem despertar o "senso de justiça" do jogador como resposta às atitudes desumanas que a personagem vilã bidimensional possui.

Vale enfatizar que outra característica marcante de uma personagem bidimensional ressaltada em Autumn, é a irreversibilidade de seu caráter uma vez que, mesmo que o jogador o convença que a sua causa está perdida no final da história, no capítulo *Take it Back!*, Autumn demonstra persistir em estado inicial retirando-se de cena, mas proferindo ameaças ao jogador, sem qualquer traço de arrependimento ou redenção.

b) Personagem Falso Tridimensional: Colin Moriarty



Figura 37 - Personagem: Colin Moriarty

Colin Moriarty é uma personagem que encaixa no perfil de um "falso tridimensional". Essa personagem aparece em apenas um capítulo, *Following His Footsteps*. É o dono de um bar na primeira cidade que o jogador encontra na narrativa principal e onde ele deve obter informações sobre o paradeiro do pai do protagonista.

Assim que encontra Moriarty, o jogador descobre que ele realmente sabe o paradeiro de seu pai, mas que ele não o revelará gratuitamente. Existem duas maneiras de obter essa informação: uma é pagando 100 "caps" (Tampinhas de refrigerante, a unidade monetária da realidade do jogo); a outra, é matando uma ex-prostituta, que havia trabalhado em seu bar, e devolvendo o dinheiro que ele alega que ela roubou dele.

Após resolver essa tarefa, o jogador retorna e Moriarty aumenta o valor para lhe revelar a informação. Não há nenhuma motivação por trás disso, apenas uma suposta ganância da personagem, que ainda diz gostar do jogador.



Figura 38 - Imagem do bar que Moriarty tem na cidade de Megaton

Como mencionado anteriormente, personagens falsas tridimensionais são personagens bidimensionais, mas com um esboço de desenvolvimento psicológico. Ou seja, elas parecem ter uma motivação, mas, na verdade, não se desenvolvem durante a narrativa. A motivação não produz qualquer impacto na própria personagem (ela continua exercendo as mesmas atividades e fornecendo motivações concretas para seus), ou à história (uma vez que não há relação direta entre seus motivos e o grande arco da trama). Ela funciona apenas como uma engrenagem que ajuda a mover a história e a desenhar um pano de fundo sobre o qual se molda o mundo possível narrativo.

Apesar de Moriarty ter características psicológicas, que poderiam classificá-lo como tridimensional, ele não se altera durante toda a narrativa. O que nos leva a classificá-lo como falso tridimensional. Afinal, como afirma Forster (1998, p. 75), se uma personagem nunca surpreende, ela é plana (em nossos termos, é bidimensional),

"se não convence, é plana, pretendendo ser redonda", ou seja, um falso tridimensional, segundo a classificação aqui proposta.

No caso de Moriarty, sua única característica é a ganância. Essa ganância não resulta em qualquer outro desenvolvimento para a personagem ou para o jogador, a não ser pelo fato de retardar a resolução do conflito que motivou seu encontro com Moriarty: saber onde o seu pai está.

Nota-se que, apesar de parecer mais simples, esse tipo de personagem, assim como as bidimensionais, pode desempenhar um papel importante na narrativa. Como é o caso de Moriarty em *Fallout 3*, uma vez que, como mencionamos anteriormente, suas exigências servem para que o jogador tome conhecimento da mesquinhez do mundo que acaba de descobrir ao sair de seu abrigo subterrâneo.

c) Tridimensional: Sarah Lyons



Figura 39 - Personagem: Sarah Lyons

A primeira aparição de Sarah Lyons ocorre durante a missão *Following His Footsteps*. Ela é líder do grupo *Lyons' Pride*, uma equipe formada pelos melhores soldados do grupo *Brotherhood of Steel*, organização que faz oposição ao Enclave - grupo que detém o poder e tecnologia bélica na realidade de *Fallout 3*.

Inicialmente ela vê o jogador como apenas mais um civil e o trata com desdém. Após alguns combates a seu lado, entretanto, ela começa a apreciar os esforços do

jogador. Após certas ações que ela considera honradas, Sara aceita o jogador como membro honorário de seu grupo.

Sua personalidade, entretanto, é sempre forte e coerente com os ideais da *Brotherhood of Steel*. No plano interior, Sarah enfrenta a ambiguidade de sentimentos, pois fica em dúvida entre apoiar as atitudes de seu pai que quer ajudar a população local e se dedicar mais aos objetivos primordiais do grupo que é tentar recuperar o conhecimento científico da Humanidade, e levá-la de volta ao ponto onde ela parou antes dos conflitos nucleares. Seu pai, entretanto, abandonou esses ideais para auxiliar a população que habita a região de Washington D.C.

Esse constante conflito interno da personagem enfatiza lado notado por Murray (2003, p. 227) de que "um autêntico personagem redondo surpreenderia o interator ao agir de um modo que fosse coerente com seu comportamento habitual, mas conduzindo este último para um novo nível". Esse nível concretiza-se, nessa personagem, quando ela coloca os ideais que persegue como seus objetivos de vida, entregando-se totalmente a eles. Essa dedicação de Sarah Lyons pode culminar, inclusive, com o sacrifício da própria vida para a consecução dos objetivos de sua causa. No final da narrativa principal, o jogador pode optar por convidá-la a operar o purificador de água, o que faz com que ela morra no lugar do protagonista, elevando-a ao *status* de herói no lugar do jogador.



Figura 40 - Última cena de Sarah: Caso o jogador peça para Sarah Lyons ativar o purificador, ela é lembrada como a heroína ao final do jogo.

4.4. A aventura do eu-herói de *Fallout 3*

Consideramos que o protagonista é “a personagem básica do núcleo dramático principal, é o herói da história” (COMPARATO, 2009, p. 76), ou seja, é quem conduz o desenvolvimento narrativo. No caso do *Fallout 3*, o protagonista é o jogador.

Ao contrário de uma história em que a aparência física é definida pelo autor, no caso de *Fallout 3*, e de outros jogos de videogame, a construção física do protagonista se dá a partir de escolhas do jogador mediante um menu de opções para a composição estética no início do jogo (pode se escolher o gênero, o formato do rosto, o tom da pele, entre outras características).

Outro fato a se destacar é que não há voz que identifique as falas do protagonista nos diálogos com outras personagens. Isso nos leva a propor uma classificação que dê conta dessas características. Trabalhamos com o termo “protagonista-silencioso”, oriundo do jargão jornalístico da área de videogames, considerando que não se trata apenas de personagens totalmente mudas como Gordon Freeman da série *Half-Life*, ou Mario, da série *Mario Bros.*, mas também de personagens cujas palavras ao serem apresentadas na tela são faladas “silenciosamente” pelo jogador, numa espécie de “discurso silencioso”, sem jamais ser emitida sonoramente pela personagem dentro do jogo, apenas pelo jogador.

Essas características permitem uma maior identificação e projeção do jogador em relação ao protagonista, sendo o primeiro passo na criação do “eu-herói”.



Figura 41 - Imagem do protagonista mostrada ao fim da narrativa, após ele ascender ao status de eu-herói

Ao longo da história de *Fallout 3*, o protagonista, papel vivido pelo jogador, passa por um arco que o transforma no herói da história e, conseqüentemente, também transforma o jogador. Aqui buscamos analisar quais são essas passagens que constituem a evolução do jogador de eu-protagonista a eu-herói. Para isso, utilizamos a nomenclatura criada por Campbell (1989) para agrupar uma série de ações que caracterizavam momentos decisivos na trajetória que propicia a transformação do eu-herói. Detemo-nos na análise dos três momentos definidos por Campbell (1989): a partida; a iniciação; o retorno. Para cada um desses momentos, Campbell definiu etapas canônicas que serão analisadas com o objetivo de verificar sua possível ocorrência na narrativa de *Fallout 3*.

A introdução de *Fallout 3* serve para ambientar o jogador no mundo possível em que o jogo se passa. O jogo começa exatamente no momento do nascimento do protagonista. Neste momento, o jogador deve definir os aspectos físicos de seu eu-protagonista. Detalhes como cor dos olhos, tom de pele, gênero e todos os traços faciais serão então definidos.

Em seguida, o jogo passa por um tutorial através de diversas fases da vida do jogador. No primeiro, com apenas alguns meses de idade, o jogador aprende a interagir e a carregar objetos.

Depois, há uma elipse temporal e se passam 10 anos na vida do eu-protagonista. Nesse momento, o jogador aprende a utilizar os menus de itens e armas do jogo. Por

fim, no aniversário de 17 anos o eu-protagonista encontra o primeiro desafio moral: deve optar entre defender uma amiga ou deixar que ela sofra *bullying* de uma gangue de adolescentes que moram no abrigo. As consequências da escolha moral neste momento não influenciam a história de maneira drástica, mas serve para que o jogador compreenda que suas ações (independentemente de serem violentas, diplomáticas ou omissões) geram reações.

É importante ressaltar esta introdução, pois, ao contrário de outras mídias nas quais o leitor/espectador já começa com as ferramentas necessárias para o acompanhamento da narrativa, seja através da leitura, ou ao assistir a um filme, em um jogo é necessário adicionar um processo de aprendizagem de procedimentos ou "de mecânicas". No caso de *Fallout 3* isso é feito através de pequenos trechos narrativos nos quais o jogador aprende habilidades e também um pouco de sua história e informações de outros habitantes do abrigo em que todos residem.

Apesar disso, a história realmente começa a partir do trecho seguinte e continua, em boa parte, sem grandes interrupções, ao contrário das interrupções temporais encontradas no "tutorial/prefácio". Toda essa introdução serve como preparação para o "Chamado da aventura" (CAMPBELL, 2007, p. 59).

1) A partida

a) Chamado da Aventura

O jogador é acordado por Amata, a colega que ele teve a opção de salvar do bullying anteriormente e filha do "supervisor" do abrigo. Ela conta que seu pai fugiu do abrigo e o assistente dele foi assassinado pelos guardas do pai dela.

Durante esse diálogo, Amata funciona como o "arauto", incentivando o jogador a fugir do abrigo para sobreviver, exatamente como descrito por Campbell (2007, p. 60), "a mensagem do arauto pode ser viver". Ao contrário de outras narrativas, entretanto, o jogador tem a opção de atender a esse chamado imediatamente, ou tentar se livrar deste destino através de uma série de diálogos.

A "recusa do chamado", entretanto, é trabalhada de maneira menos dramática do que os contos que Campbell analisa, mas por fim o jogador se vê forçado a seguir esse chamado por conta do caos que se tornou o abrigo e do supervisor que quer sua morte.

Apesar da recusa, "tudo o que ele pode fazer é criar novos problemas para si próprio e aguardar a gradual aproximação de sua designação." (CAMPBELL, 2007, p. 66)

b) O auxílio sobrenatural

Apesar de não haver exatamente um grande xamã ou guia espiritual, há uma constante citação religiosa que serve como força motriz para o jogador.

No início da narrativa, enquanto jogador ainda está no tutorial, James, o pai do jogador, fala sobre uma passagem da bíblia que a mãe dele gostava: "Apocalipse 21:6, "Eu sou o Alfa e o Ômega, o Princípio e o Fim. A quem tiver sede, darei de beber gratuitamente da fonte da água da vida." (*Fallout 3*)

Essa citação é lembrada constantemente durante o jogo por meio de diálogos e menções em diários no meio do jogo. Ela serve para incentivar o jogador a assumir sua missão de encontrar o pai. E é utilizada novamente em outros trechos do jogo. Tal repetição reforça a missão a ser cumprida pelo protagonista. Observa-se aqui que a figura do xamã ou do ancião não é corporificada mas surge como um ditame (como um mote inspirador) que não deve ser contestado e que rememora o dever moral de se empreender a aventura e vencer os desafios e obstáculos que nela se colocam.

Essa citação irá acompanhar a narrativa até a sequência de conclusão da jornada.

c) A passagem pelo primeiro limiar

O primeiro limiar corresponde em *Fallout 3* à jornada empreendida pelo jogador para chegar à cidade de Megaton, para onde seu pai foi após fugir do abrigo. Para chegar à cidade, o jogador é apresentado à realidade inóspita do mundo possível de *Fallout 3* e, para superar esse primeiro desafio, é necessário enfrentar a hostilidade de seres humanos no limite da barbárie, animais deformados por radiação, robôs agressivos, além da própria radiação. Como nota Campbell (1989, p. 82), essa característica de lugares inóspitos mostra-se em "mitologias folclóricas [que] povoam com velhacas e perigosas presenças todos os locais desertos fora das vias normais."



Figura 42 - Porta do "Vault 101", abrigo nuclear que o eu-protagonista habita no início da narrativa.

Ainda vale notar que essa travessia serve para que o jogador utilize seu conhecimento enciclopédico, pois, como afirma Campbell (1989, p.83), "as regiões do desconhecido (deserto, selva, fundo do mar, terra estranha, etc.) são campos livres para a projeção de conteúdos inconscientes.", o que faz com que o jogador misture os elementos que ele reconhece de Washington ao fundo, a temática dos outdoors e da arte *duck and cover*, para se inserir mais profundamente na realidade do jogo, e no papel de protagonista.

Essa superação pode ser resumida através de uma descrição da importância do herói superar o primeiro limiar:

A aventura é, sempre e em todos os lugares, uma passagem pelo véu que separa o conhecido do desconhecido; as forças que vigiam no limiar são perigosas e lidar com elas envolve riscos; e, no entanto, todos os que tenham competência e coragem verão o perigo desaparecer. (CAMPBELL, 1989, p.85)

2) A iniciação

a) O caminho das provas

Após a superação do limiar, o jogador recebe a informação de que seu pai não está mais em Megaton, e ele precisará passar por uma série de provações. A primeira é

convencer o dono do bar a dar informações, em seguida o jogador se vê obrigado a enfrentar o inóspito ambiente do centro da cidade de Washington D.C. do jogo. O jogador descobre que seu pai foi à *Galaxy News Radio*, emissora que transmite as notícias livres da influência da *Enclave* - grupo conservador que se apresenta como representante do que restou do governo e da democracia norte-americana, porém sua fama entre moradores da realidade do jogo se dá por conta de sua força militar e truculência.

Ao chegar ao centro da cidade, o jogador precisa enfrentar um novo grupo de inimigos chamado *Super Mutants*. Durante o combate, recebe o auxílio de um grupo militar denominado *Brotherhood of Steel*, que ajuda os sobreviventes de Washington D.C. a seguir com suas vidas. Em nossa análise, esse encontro, entretanto, pode ser visto como uma forma de confirmar o que diz Campbell (1989, p.102): "(...) talvez, ele aqui descubra, pela primeira vez, que existe um poder benigno, em toda parte, que o sustenta em sua passagem sobre-humana." Esse poder benigno aparecerá em momentos de “resgate” (Campbell, 1989) e auxiliará a trajetória do herói.

Ao chegar à rádio, o jogador descobre que precisa recuperar uma antena que se encontra em um museu e levá-la ao monumento a Washington, onde ela ficará num ponto alto suficiente para transmitir as mensagens de resistência para toda a capital norte-americana. Após realizar essa prova, o jogador descobre que, na verdade, seu pai se dirigiu à cidade de Rivet City. Ao chegar lá, ele descobre que precisa desbravar sozinho uma região dominada por grupos de *Super Mutants*, o Memorial de Jefferson. Esse trabalho o conduz a mais uma provação, mais um episódio a ser superado. Após superar esse desafio, o jogador descobre que seu pai foi para um outro abrigo subterrâneo, e alcançá-lo faz parte de outra prova no trajeto do jogador.

b) Encontro com a deusa

Ao chegar ao prédio em que fica a *Galaxy News Radio* o jogador conhece Sarah Lyons, a líder do grupo *Lyons' Pride*, o mais alto escalão do grupo *Brotherhood of Steel*. Nesse encontro, Sarah inicialmente mostra um certo desprezo para com o jogador, entretanto, após ajudar o grupo dela na defesa do prédio, ela começa a deixar de hostilizá-lo.

A presença de Sarah Lyons serve como um parâmetro de nobreza e ética que serve como exemplo para o jogador. Ela serve como um norte moral para o jogador já que, como Campbell afirma,

apenas gênios capazes das maiores percepções , podem suportar a plena revelação do caráter sublime da deusa. Frente a homens de menor expressão, ela reduz seu fulgor e se permite aparecer sob formas compatíveis com os poderes pouco desenvolvidos deles.(CAMPBELL, 1989, p. 116)

Vale notar que o jogador não é obrigado a seguir os mesmos princípios dessa personagem e pode seguir um perfil mais maldoso, mas a presença dela serve como um elemento norteador para a moral do herói dentro da narrativa.

c) A sintonia com o pai

Após a busca, o jogador encontra seu pai em um simulador (definido pelo jogo como um experimento sociológico criado para estudar as pessoas em diferentes situações) chamado *Tranquility Lane*. Dentro do simulador, o jogador se torna uma criança de 12 anos em um seriado antigo, inclusive em preto e branco, e ele tem duas opções, realizar as tarefas dadas por Betty - a projeção do criador do simulador -, ou achar um dispositivo de emergência que desative o simulador. Independentemente da escolha do jogador, ele confronta o pai - que o tinha abandonado em uma situação tensa no abrigo nuclear em que moravam sem maiores explicações. Sua intenção é acertar as diferenças.

Esse confronto verbal possui ainda um valor simbólico maior, pois o protagonista já passou por uma série de provações das quais saiu vitorioso e está a meio caminho de se tornar herói. Caso o jogador tenha executado boas ações, será chamado pelo locutor da rádio como "a esperança no meio da desolação".



Figura 43 - *Tranquility Lane*, o estudo social em forma de realidade virtual que o eu-protagonista visita durante sua jornada.

Refletindo sobre a relação entre pai e filho nas narrativas de herói em geral, Campbell afirma que o diálogo entre o protagonista e o pai assume um papel crucial na medida em que o protagonista se coloca como aquele que vai abrir sua alma:

o problema do herói que vai ao encontro do pai consiste em abrir sua alma além do terror, num grau que o torne pronto a compreender de que forma as repugnantes e insanas tragédias desse vasto e implacável cosmo são completamente validadas na majestade do Ser. O herói transcende a vida, com sua mancha negra peculiar e, por um momento, acende a um vislumbre da fonte. Ele contempla a face do pai e compreende. E, assim, os dois entram em sintonia. (CAMPBELL, 1989, p 142).

3) O Retorno

a) A Fuga mágica

Após o resgate e o clima de harmonia que o jogador e seu pai passam a desfrutar, ambos se unem para reativar o purificador de água. Após uma árdua batalha para conseguir chegar ao Memorial de Jefferson, local onde está o purificador de água,

jogador, o pai e todos que participam da operação são surpreendidos por uma ofensiva da Enclave.

A missão desse grupo é sabotar o sistema de purificação, contaminando-o com um vírus que dizimaria as pessoas que tiveram muita exposição à radiação. O que poderia significar a morte de quase todos os seres humanos, mas manteria uma raça "pura", como a Enclave se considera. Por opor-se a essa ideia, o pai do jogador é executado pelo Coronel Autumn.

Esse momento se encaixa no que Campbell (1989, p. 205) descreve como "A Fuga Mágica", podendo ser qualificada desta maneira pois

é sempre alguma pequena falha, algum sintoma, leve mas crítico, da fragilidade humana, a causa da impossibilidade de um relacionamento franco entre os dois mundos; dessa maneira, quase somos tentados a acreditar que, se o pequeno acidente perturbador pudesse ter sido evitado, tudo correria bem.

Campbell menciona isso como um fato mais recorrente no final das histórias, como uma lição de moral para o leitor. No caso de *Fallout 3*, entretanto, isso pode ser visto em um ponto narrativo que seria o equivalente ao fim do segundo ato narrativo.

b) O resgate com auxílio externo

Após ser capturado durante a fuga da emboscada preparada pelo grupo Enclave para realizar a sabotagem do purificador de água, o jogador encontra-se em *Raven Rock*, base do grupo Enclave. A fuga do jogador, entretanto, só poderá ocorrer após um diálogo com o presidente John Eden, um supercomputador que quer que o jogador contamine o purificador de água com um vírus, e, assim, realize o plano de exterminar as pessoas que foram muito expostas à radiação.

Resta ao jogador aceitar a tarefa, ou se opor a isso através do diálogo. Entra em jogo o poder de persuasão do jogador construído ao longo da jornada caso ele optado, por desenvolver certas habilidades, como conhecimentos de ciência ou diálogo. Caso ele se recuse a atender ao pedido de Eden, será perseguido por soldados da Enclave dentro de base *Raven Rock*.

Logo após a fuga, entretanto, ele descobre que, apesar do revés, o grupo *Brotherhood of Steel* o auxilia a se recuperar, simpatiza com suas necessidades e oferece apoio militar. Campbell (1989, p. 206) afirma que uma situação como essa indica que:

O herói pode ser resgatado de sua aventura sobrenatural por meio da assistência externa. Isto é, o mundo tem de ir ao seu encontro e recuperá-lo. Pois a bênção do domicílio profundo não é abandonada com facilidade em favor da auto-dispersão do estado vígil. (...) E, no entanto, enquanto estiver vivo, a vida chamará. A sociedade, que tem ciúme daqueles que dela se afastam, virá bater à sua porta. Se o herói - tal como Muchukunda - não estiver disposto a retornar, aquele que o perturbar sofrerá um pavoroso choque; mas, por outro lado, se aquele que foi chamado apenas estiver sendo retardado - aprisionado pela beatitude do estado de existência perfeita (que se assemelha à morte) - , é efetuado um evidente resgate, e o aventureiro retorna.

O papel do *Brotherhood of Steel* é exatamente o de resgate da esperança, além de apoio ao protagonista, já próximo de encontrar a sua última superação, sua "crise final do percurso, para a qual toda a miraculosa excursão não passou de prelúdio" (CAMPBELL, 1989, p. 213).

c) A passagem pelo limiar do retorno

Ao retornar ao purificador de água, o jogador tem a opção de ativá-lo e começar a limpar a água radioativa que abastece a população sobrevivente ao desastre nuclear, ou, além de ativá-lo, adicionar o vírus atendendo assim ao desejo da Enclave..

Essas duas opções que são dadas ao jogador permitem que ele conheça os dois lados em disputa: o dos humanos que lutaram para sobreviver em meio às ruínas e à radiação, e o da Enclave, que deseja criar uma espécie humana "pura", livre das consequências da guerra nuclear. As duas opções ficam à disposição do jogador, porém ambas levantam questionamentos de ordem moral e ética: a primeira poupará a vida dos moradores desse mundo, mas deixará uma espécie humana sofrendo as consequências da grande exposição à radiação. A segunda opção, de extermínio dessas pessoas, levanta o questionamento de que a humanidade se desenvolveu e evoluiu apesar deste ambiente, e é da natureza evolutiva dos seres vivos se adaptar ao seu ambiente.

Neste momento o jogador ascende a uma posição quase divina de senhor dos mundos, podendo decidir o destino como se fosse um deus. Essa é a última provação que o jogador deve superar, após conhecer "os dois mundos, divino e humano" (Campbell, 1989, p. 213).



Figura 44 - Momento em que o jogador pode optar entre ativar o purificador ou adicionar um vírus que matará a maior parte da população.

Por fim, o jogador tem a opção final de executar essa última provação, ascendendo ao *status* de herói, ou enviar outra personagem em seu lugar. Essa segunda escolha faz com que a jornada do herói construída durante a narrativa seja interrompida. A personagem que se sacrifica, então, assume o posto de herói, restando ao jogador o reconhecimento como alguém que não teve a nobreza necessária para se sacrificar em prol da humanidade.

Considerações sobre a construção do eu-herói

Com base na análise feita acima, podemos considerar que o jogador (eu-protagonista) em *Fallout 3* realiza as etapas acima descritas que correspondem a construção do herói como ser simbólico situado, portanto, entre os limites do "conhecimento enciclopédico" (ECO, 1994) por meio do qual nos reconhecemos como parte integrante de uma cultura, ou de uma sociedade.

Portanto, é possível constatar que a jornada empreendida pelo eu-protagonista torna-o herói na narrativa construída tal como o jogador assim o desejou. Desta forma, ascender ao *status* de herói funciona como uma recompensa.

Vale notar que este herói não necessariamente deve ser visto como o herói convencional no sentido estritamente positivo, pois como já frisamos anteriormente a

narrativa permite diversos desdobramentos nos quais as ações podem assumir características negativas.

Essa recompensa psicológica constitui-se como o apogeu do eu-herói. Tal situação é o coroamento de toda uma jornada percorrida com o objetivo de desvendar a trama, de conhecer as relações entre as personagens e o mundo ficcional que se desenrola com o jogo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

E, assim, é fácil entender por que a ficção nos fascina tanto. Ela nos proporciona a oportunidade de utilizar infinitamente nossas faculdades para perceber o mundo e reconstruir o passado. A ficção tem a mesma função dos jogos. Brincando as crianças aprendem a viver, porque simulam situações que poderão encontrar como adultos. E é por meio da ficção que nós, adultos, exercitamos nossa capacidade de estruturar nossa experiência passada e presente. (ECO, 1994, p. 137)

A epígrafe nos faz refletir sobre as possibilidades narrativas alcançadas pelos jogos de videogame na atualidade. Buscamos ao longo deste trabalho enfatizar os jogos de videogame como obras narrativas, capazes, portanto, de criar mundos ficcionais, personagens dotados de alguma densidade psicológica, tramas bem desenvolvidas, por vezes, complexas, que mobilizam não apenas as capacidades relacionadas ao prazer do jogo pelo jogo, mas sim ao prazer de descobrir e conhecer novos mundos, adentrando mundos possíveis. Trata-se de ver a narrativa de videogame com base em suas possibilidades narrativas e discursivas que proporcionam interação e imersão.

Buscamos analisar e discutir as estratégias narrativas e discursivas utilizadas na construção de jogos de videogame; nosso objetivo de trabalho foi estudar os mecanismos utilizados para a construção do mundo possível (Eco, 1994) da narrativa de *Fallout 3*. Para atender a esse objetivo, realizamos o estudo das estratégias aplicadas à sua narrativa interativa. Entre as estratégias observadas destacamos aquelas que se referiam ao uso dos signos, analisados principalmente a partir da linguagem icônica e de seus elementos indiciais. Procuramos dessa forma destacar a importância do universo imagético para composição do mundo ficcional e para a criação de um ambiente narrativo propício à imersão (Murray, 2003). Também fez parte de nossa análise, o estudo das estratégias utilizadas pelos criadores de *Fallout 3* para a construção de personagens. Esse estudo revelou a presença de elementos da construção de personagens que poderiam ser analisados à luz das discussões de Forster (1998). Porém, devido à natureza das narrativas de videogames, foi necessário desenvolver uma classificação de personagens para que pudéssemos dar continuidade à análise a que nos propusemos. Ao mesmo tempo em que estudávamos a construção de personagens, detivemos nossa atenção à construção das estratégias que compunham a organização narrativa da história, ou seja, do enredo. Nossa observação revelou que a história se

construía sobre as ações do protagonista (a quem denominamos “eu-herói”). Para a realização dessa etapa, traçamos um paralelo entre a jornada do herói de Campbell (1989), procurando dessa maneira entender a experiência narrativa do jogador ao assumir o papel de protagonista da história e sua importância para atender ao princípio de imersão que predomina nas narrativas de videogame. A seguir, retomamos alguns dos principais pontos discutidos neste trabalho e resultados obtidos.

Em uma primeira aproximação em relação à narrativa de *Fallout 3*, buscamos analisá-la como uma narrativa complexa na qual, entre outras coisas, há o uso não linear da temporalidade. Entretanto, ao iniciar a análise propriamente dita, observamos que essa primeira abordagem não encontrava ressonância. Ao montar o esquema de actantes da narrativa no Capítulo 3, notamos que o arco narrativo principal se caracterizava por uma construção predominantemente linear, ou seja, regido pelo princípio da causalidade e pelo uso de uma temporalidade linear. Somente em determinados pontos da narrativa, pudemos observar que havia múltiplas maneiras de resolver conflitos gerando narrativas paralelas.¹⁹

Apesar de essas narrativas paralelas não proporcionarem quebra da linearidade ou temporalidade no arco narrativo principal, constatamos que essas quebras ocorrem nos arcos narrativos paralelos que, por sua vez, são opcionais e, por isso, se apresentam de maneira extemporânea durante a narrativa, ou seja, o jogador pode interagir com essas narrativas a qualquer momento, mesmo sem estar preparado solucioná-las com maior facilidade. Além disso, essas narrativas paralelas utilizam constantemente a possibilidade de o jogador resolver os conflitos de diversas maneiras, fazendo com que cada opção dele resulte em um epílogo diferente. Essa característica permite-nos notar a importância de reconhecer cada uma das ações do jogador. Dessa forma, para cada resolução de conflito do arco narrativo paralelo haverá uma consequência no mundo possível de *Fallout 3*. Acreditamos que, apesar de serem alternativas para a resolução do arco principal, essas narrativas cativam o jogador, pois, como notou Culler (2009, p.126), nós temos um constante "desejo pelo saber, nós queremos descobrir os segredos, para conhecer o fim, para encontrar a verdade."

¹⁹ Como notamos na análise das estratégias narrativas empregadas, o jogador tem duas maneiras de resolver um conflito (realizando tarefas para Betty, ou ativando um sistema de emergência que desativa uma simulação página 69), essa liberdade, no entanto, leva à mesma conclusão de capítulo, sem alterar o andamento da narrativa em si, já que independentemente da opção, o jogador termina resgatando seu pai.

Habitualmente se imagina as narrativas de videogame como narrativas não-lineares, mas foi possível constatar que em *Fallout 3* ainda há um predomínio de linearidade em seu arco narrativo principal.

Outra estratégia narrativa estudada neste trabalho refere-se ao uso dos signos icônicos. Esse recurso foi o responsável pela criação do universo ficcional no qual a história ganha corpo. *Fallout 3* faz uso intenso de signos que remetem ao período da Guerra Fria. Isso se dá através de pôsteres, outdoors, trilha sonora e estilo arquitetônico. Por meio da análise realizada, verificamos a importância do uso dessas referências para compor o universo ficcional, já que faz com que o jogador consiga localizar a temporalidade da história mesmo sem ler os inúmeros textos presentes no jogo. Esse aspecto pode ser notado já na introdução do jogo que utiliza intensamente os signos para localizar tanto temporal quanto espacialmente o jogador. Isso ocorre, por exemplo, no prólogo quando a câmera mostra apenas uma válvula que, na sequência, descobrimos ser a ser a válvula de um rádio antigo. Em seguida, a câmera continua seu movimento de afastamento e mostra pôsteres com slogans que remetem à Guerra Fria (com frases como "aliste-se hoje!"). Ainda nessa sequência vemos a imagem dos destroços do Monumento a Washington, que passa a um segundo plano quando surge, no primeiro plano, um soldado com uma armadura futurista. Toda a sequência é apresentada ao som de *I don't Want to Set the World on Fire* do grupo vocal *Ink Spots* (grupo norte-americano que existiu de 1934 a 1954).

Através dessa animação, o jogo mostra de maneira eficiente que a realidade do mundo está ligada à Guerra Fria. Assim, compõem a ambiência da história a trilha sonora, os pôsteres e o cenário de devastação que é mostrado pelas ruínas da guerra nuclear em Washington D.C.. Essa estratégia de localização espacial é bastante eficiente, pois os monumentos dessa cidade fazem parte do conhecimento enciclopédico do público do jogo. Apenas para ilustrar essa afirmação, lembramos que esse espaço está relacionado a dois eventos que marcaram não apenas os Estados Unidos, mas também o resto do mundo: os protestos a favor dos direitos civis e os protestos de hippies pelo fim da Guerra do Vietnam nos anos 1960. Foi lá que Martin Luther King Jr. pronunciou, em 1963, o discurso que mais tarde ficou conhecido como *I Have a Dream*.

Esse tipo de uso da linguagem icônica revelou a importância da construção dos signos na criação de um mundo possível coeso e com grande apelo emocional aos jogadores.

À medida que nossa análise avançava, sentimos a necessidade de criar uma tipologia para classificação das personagens, principalmente devido ao grande número delas, 319 (esse número engloba apenas o jogo principal, sem contar as expansões lançadas posteriormente como capítulos adicionais). Como critério para escolher as personagens, consideramos a sua presença no arco narrativo principal e sua relação com o jogador (eu-herói). Esse critério nos levou a escolher personagens com as quais o jogador era obrigado a interagir durante a narrativa. As características dessas personagens foram analisadas à luz dos conceitos de Forster (1998) de personagem plana e redonda (segundo nossa classificação, bidimensional e tridimensional, respectivamente). Entretanto, conforme demonstramos, as duas classificações não eram suficientes já que havia um tipo de personagem híbrida que, apesar de possuir motivações e certa densidade psicológica, não apresentava desenvolvimento suficiente dessas características a ponto de crescer como personagem. A essa personagem demos o nome de falso tridimensional. Entretanto, vale notar que, durante a análise, verificamos a escassez de personagens tridimensionais, a abundância de personagens falsamente tridimensionais e, o predomínio de personagens bidimensionais.

Uma explicação que encontramos para essa construção de personagens baseia-se no fato de que o uso de personagens bidimensionais auxilia a proporcionar um ritmo mais rápido à narrativa, pois elas exigem menos tempo do jogador devido à sua menor profundidade, além de terem mais claramente delineadas suas funções narrativas. Muitas vezes, elas servem para dar um direcionamento ou um objetivo para as ações do jogador. Em certa medida, pode-se dizer o mesmo das falsas tridimensionais, já que não exigem do jogador uma grande proximidade para deixar claros suas motivações e traços psicológicos.

Por fim, também percebemos a importância de uma outra personagem: o próprio jogador, no papel de protagonista. Isso nos levou a uma abordagem que privilegiava o fato de o jogador assumir esse papel e, a partir disso, como seus traços psicológicos como personagem seriam afetados por meio de sua trajetória e de suas opções durante a narrativa do jogo. Essa proposta levou-nos a compreender a trajetória do jogador como a realização da jornada do herói (Campbell, 1989). Essa transformação se dá por meio da superação de diferentes provas e desafios. A superação dos desafios e a realização de tarefas eleva o jogador, transformado em personagem, a um nível de herói.

Após a análise empreendida neste trabalho, chegamos à conclusão de que a conjunção de diversas estratégias textuais e discursivas proporciona criação de uma

narrativa concisa, coesa e eficiente. Narrativa capaz de envolver o jogador em níveis psicológicos, através de sua transformação em eu-herói, do relacionamento com as personagens do universo do jogo, e também em níveis intelectuais, através das referências e uso dos signos e simbolismos. Enfim, trata-se de uma narrativa que busca propiciar a seu público a experiência da imersão em um mundo ficcional de uma maneira que só pode ser realizada por meio da mídia que o suporta.

Por outro lado, gostaríamos de destacar a importância do estudo acadêmico focado nas estratégias narrativas utilizadas em videogames. Como afirmamos no início deste trabalho, há ainda no campo da comunicação uma escassez de trabalhos que tenham como objeto as narrativas de videogames e sua construção. Em vista disso, acreditamos que nosso trabalho possa trazer uma contribuição para que novos estudos sejam realizados a partir de uma perspectiva que considere os videogames como obras narrativas e não apenas como objetos lúdicos. Entre os futuros trabalhos que poderiam utilizar as discussões por nós efetuadas, acreditamos que seria possível expandir os procedimentos de análise das estratégias narrativas para outros gêneros de jogos, além dos RPGs em primeira pessoa como é o caso de *Fallout 3*.

Assim, notamos que as possibilidades narrativas dos videogames nos abrem caminhos e jornadas infinitas.

REFERÊNCIAS

- ADRENALINE VAULT. Disponível em <<http://archive.is/1wj1v>> Acesso em 05 jan. 2014
- AUMONT, Jacques. **A Imagem**. São Paulo: Papirus Editora, 2009.
- BAFTA (British Academy of Film and Television Arts) - **British Academy Games Awards Rules and Guidelines 2013/14**. Disponível em: <http://awards.bafta.org/sites/default/files/images/2014_british_academy_games_awards_rule_book_1.pdf> acesso 10/01/2014.
- BARTHES, Roland et al. **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1971.
- BOBANY, Arthur. **Videogame Arte**. Teresópolis (RJ): Editora Novas Idéias, 2007.
- BREMOND, Claude. A lógica dos possíveis narrativos. In: BARTHES, Roland et al. **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1971.
- BRUNI, Paulo. **Poética do Videogame: principais teóricos para análise de interfaces lúdico-narrativas**, 2009. Trabalho apresentado no III Simpósio Nacional ABCiber - ESPM/SP. Disponível em: http://www.abciber.com.br/simpósio2009/trabalhos/anais/pdf/artigos/7_esteticas/eixo07_art11.pdf
- BUITONI, Dulcília H. S. **Mulher de Papel: A representação da mulher na imprensa feminina brasileira**. São Paulo: Loyola, 1981.
- CASTELLS, Manuel. **Communication power**. New York: Oxford University Press, 2009.
- CALATRAVA, José R. Valles. **Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática**. Madri: Iberoamericana, 2008.
- CALABRESE, Omar. **A idade neobarroca**. Lisboa: Edições 70, 1999.
- CATALÁ, Josep. **A forma do real**. São Paulo: Summus, 2011.
- CATALÁ, Josep. La mirada difusa: formaciones y deformaciones del espacio mítico contemporâneo. Anàlisi: **Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura**, no. 24, Universitat Autònoma de Barcelona. Barcelona p. 55-69 Barcelona.
- COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. São Paulo: Summus, 2009.
- CULLER, Jonathan. **Literary theory**. New York: Sterling Publishing Co., 2009.
- CUNHA, Antônio Geraldo da. **Dicionário Etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1991.
- ECO, Umberto. **Lector in fabula**. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Cia. das Letras, 1994.
- FALLOUT POST MORTEM. Disponível em <http://static2.wikia.nocookie.net/__cb20120330210144/fallout/images/0/05/FalloutPostmortemGDC2012.pdf> Acesso em 10 jan. 2014.
- FORSTER, Edward M. **Aspectos do Romance**. São Paulo: Globo, 1998.
- GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as Novas Mídias**. São Paulo: SENAC-São Paulo, 2008.
- GREIMAS, A. J.; J. COURTÉS. **Dicionário de semiótica**. São Paulo: Contexto, 2008.
- INTERNET MOVIE DATABASE. Disponível em <<http://www.imdb.com/title/tt0085404/>> Acesso em: 7 jan. 2013
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2008.
- JOHNSON, Steven. **Everything bad is good for you**. New York: Riverhead Books,

2005.

KUHN, Annette. **The power of the image: Essays on representation and sexuality.** Routledge & Kegan Paul Ltd: London, 1994.

KUHN, Anette; WETWELL, Guy. **Oxford dictionary of film studies.** Oxford: Oxford University Press, 2012.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e ciberespaço.** São Paulo: Paulus, 2007.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media.** Massachusetts: MIT Press, 2000.

METACRITIC. Disponível em <<http://www.metacritic.com/game/pc/fallout-tactics-brotherhood-of-steel>> Acesso em 10 fev. 2014

MCKEE, Roberto. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros.** Curitiba: Arte & Letras, 2006.

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

NO MUTANTS ALLOWED. Disponível em <<http://www.nma-fallout.com/article.php?id=60785>> Acesso em 10 dez. 2013.

NÖTH, Winfried. **Panorama da semiótica: de Platão a Peirce.** São Paulo: Annablume, 2003.

PC GAMER. San Francisco, 1998 Volume 5 Número 1, San Francisco: Imagine.

PELY, Istvan. **The art of Fallout 3.** Bethesda Softworks, s/l: 2008

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso.** São Paulo: Forense Universitária, 2006.

REIS, Carlos e LOPES, Ana Cristina M. **Dicionário de Narratologia.** Lisboa: Almedina, 1994.

SANTAELLA, Lúcia. **A teoria geral dos signos.** São Paulo: Editora pioneira, 2000.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia.** São Paulo: Iluminuras, 2013.

SCOLARI, Carlos A. **Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan.** Barcelona: Deusto, 2013

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Edições Loyola, 2005.

THE GAMELOGICAL SOCIETY. Disponível em <<http://gameological.com/2013/06/ea-e3-2013-frostbite-plants-vs-zombies/>> Acesso em: 15 jan. 2014

VOLLI, Ugo. **Manual de semiótica.** São Paulo: Edições Loyola, 2007.

WEILLER, Thais. **Game design inteligente: elementos de design de videogames, como funcionam e como utilizá-los dentro e fora de jogos.** São Paulo: Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 2012.