

APONTAMENTOS SOBRE AS NARRATIVAS APLICADAS EM JOGOS DIGITAIS¹

Cíntia Marques Vieira²

RESUMO

Com o advento da tecnologia, os elementos integrantes dos jogos digitais constituíram-se de complexas analogias e despertaram a necessidade de um estudo aprofundado sobre seus conceitos e relações. O presente artigo explora a questão das narrativas aplicadas aos jogos digitais, trazendo apontamentos de estudos como o da Teoria da Literatura, a propósito de seus aspectos estruturais, o advento da interatividade e sua influencia nos percursos narrativos, e por meio da concepção das Narrativas Transmidiáticas, nascidas da atual Cultura de Convergência, busca compreender de que forma o usuário/jogador se relaciona com as narrativas contemporâneas.

Palavras-Chave: Narrativas; Jogos digitais; Narratologia; Interatividade; Narrativas transmidiáticas.

ABSTRACT

With the advent of technology, the elements of digital games constituted complex analogies and awakened the need for an in-depth study of their concepts and relationships. This article explores the issue of narratives applied to digital games, bringing notes of studies such as the Theory of Literature, about its structural aspects, the advent of interactivity and its influence on narrative paths, and through the design of Transmedia Narratives, born of the current Convergence Culture, seeks to understand how the user/player relates to contemporary narratives.

Keywords: Narratives; Digital games; Narratology; Interactivity; Transmedia narratives.

INTRODUÇÃO

Atraídos por uma crescente transposição significativa e sofisticada na construção audiovisual dos jogos digitais, muitos acadêmicos originários de diferentes áreas voltaram seus interesses para as novas características que surgem, através dos avanços da tecnologia digital, sobre os elementos constituintes dos jogos digitais a exemplo de suas narrativas (Picollo, 2011).

¹ Recebido em 14/11/2016.

² Universidade Tuiuti do Paraná. marques.of.cintia@gmail.com
Revista Livre de Cinema

Propõem-se neste artigo algumas reflexões e apontamentos sobre os estudos das narrativas desde suas primeiras apreciações através da literatura, até o aparecimento da interatividade como componente originário do desenvolvimento dos meios digitais. Em uma investigação que revele, a partir dos estudos apontados, quais são as possibilidades conceituais e as propriedades constituintes das narrativas contemporâneas aplicadas aos jogos digitais.

Buscaremos a partir da Teoria da Literatura, apresentar os principais estudos sobre as narrativas realizados pelos autores estruturalistas no início do século XX. Estes estudos apresentam considerações sobre a estrutura narrativa, em uma lógica que admite um esqueleto de enunciados narrativos produtor de significados.

A partir disso, contextualizaremos o nosso objeto de estudo trazendo à tona a questão sobre a acuidade da pesquisa direcionada sobre cada elemento constituinte dos jogos digitais e as relações sobre seus conceitos e significados.

Em seguida, exibiremos o embate teórico entre os Narratologistas - estudiosos da teoria de narrativas a partir da literatura e os Ludologistas - defensores do estudo autônomo dos videogames. O intuito em trazer esta discussão é compreender de que modo se manifestam as narrativas aplicadas aos jogos digitais, uma vez que esta ferramenta possui características simulatórias e figurativas (Frasca, 2003). Tendo em vista estas importâncias, traremos a questão da interatividade aplicada aos jogos digitais, em um capítulo que relata as formas como as narrativas podem se estabelecer a partir do advento de possibilidades de interação entre o jogador e os elementos do jogo.

Chegaremos por fim, ao conceito de Cultura de Convergência e Narrativa Transmídia, acerca da produção de conteúdo atual, que se opera em mais de uma plataforma de mídia, a convergência de mídias como imperativo para a construção da experiência narrativa contemporânea.

TEORIA DA LITERATURA – NARRATOLOGIA

Os primeiros estudos das narrativas iniciaram a partir da Poética de Aristóteles (1992), escritos em torno do ano de 335 A.C, traziam uma análise

profunda sobre a tragédia e serviram como base para os estudos das narrativas mais recentes (Vieira, 2011). Alguns pesquisadores do século XX, a exemplo de Vladimir Propp (1984), predecessor dos estudos da atual Narratologia, analisaram as narrativas quanto as suas estruturas e etapas, aos personagens que as constituíam, seus encaixes, inter-relações e combinações. Propp (1984) apresentou em seu livro *Contos Populares Russos, um Modelo de Narrativa de Sequências*, contendo 31 funções com fortes interdependências sintáticas. Definiu os trechos da narrativa em “funções” utilizando personagens fixos que se repetiam ao longo do conto. “Por função, nós entendemos a ação de um personagem, definido do ponto de vista de sua significação no desenrolar da trama” (PROPP, 1984, p. 31). O autor reduziu a narrativa em sua forma mais simples e elementar, revelando a existência de uma estrutura narrativa básica (Vieira, 2011) e concluiu que as funções dos personagens representam as partes fundamentais do conto, onde os campos de ação se dividem entre os personagens a partir de possibilidades. Contudo, como constata Piccini (2012), este modelo tornou-se muito custoso e pouco flexível em comparação às estruturas narrativas mais modernas, um dos motivos seria a impossibilidade de ser aplicado em outros tipos de conto que não os de folclore.

Simplificações foram propostas por outros estudiosos como Claude Bremond (1973), que em seu *Modelo de Narrativas de Possibilidades* propôs a não obrigatoriedade dos acordos entre as funções, mas a possibilidade entre elas, a sua integração, afirmando que estas ligações ocorrem como consequência da narrativa. Nesta proposta de esquema narrativo, Bremond (1973) não se limita ao conto folclórico, mas amplia a estrutura da narrativa trazida por Propp para a de enunciados narrativos. Os trabalhos de Propp (1984) e Bremond (1973) são baseados em uma lógica de proposição narrativa, denominada pelo filósofo e linguista Tzvetan Todorov (1975) de *Sequência Narrativa*, ou seja, a ação da narrativa é constituída por um número variável de sequências. Estes autores chamados de estruturalistas buscaram amortizar a narrativa a sua forma elementar.

Da mesma forma que para Bremond (1973) as ações dependem do ponto de vista, para Algirdas Julius Greimas (2002) a escolha do sujeito modifica toda a composição da narrativa, alterada conforme a percepção do sujeito em relação ao seu mundo. Greimas (2002), assim como os autores mencionados anteriormente,

buscou estabelecer uma análise estrutural dos elementos da narrativa, porém a noção de narrativa para o linguista se deu no nível de sentido, aumentando o grau de abstração em relação ao inventário de Propp (1984). Reduziu as 31 funções proppianas a apenas quatro e compôs um esquema narrativo canônico somado a abstração, trazendo uma maior força heurística conforme nos sinaliza Mendes (2013).

Sob outra perspectiva, Joseph Campbell (1949) em sua obra *O Herói de Mil Faces* (2005), analisou as estruturas das narrativas de maneira mais objetiva e amplificada que Propp (1984), trazendo o conceito de “monomito” que divide a narrativa em três estágios principais: Apresentação, Conflito e Resolução. Baseado na observação de recursivos aspectos espalhados pelas diversas culturas no planeta, Campbell (1949) notou um padrão mítico em todas as narrativas de aventura, estas narrativas tenderiam a se repetir em mesma estrutura e sua jornada sofreria poucas variações no plano essencial. “O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito”. (Campbell, 1949, p.17)

Estes estudos foram baseados no conceito denominado por Jung (2002) de “imagens arquetípicas” - ideias elementares presentes em sonhos e narrativas. Segundo Xavier (2009), esta estrutura narrativa mitológica influenciou e influencia intensamente o cinema e os mais variados autores que se abeiram sobre narrativas até hoje.

Conforme expõe Motta (2007), é através dos enunciados narrativos que se pode criar uma lógica para a ordem dos acontecimentos, desta forma descrevemos nossa história em uma sucessão de estados de transformação.

Influenciada pelas correntes teóricas estruturalistas vistas acima, a teoria da narrativa passa a se chamar de Narratologia, na tentativa de diferenciá-la como campo de estudo dentro da teoria literária. Esta teoria abrange os procedimentos empregados na análise das narrativas humanas sobre suas práticas culturais:

A Narratologia é um ramo das ciências humanas que estuda os sistemas narrativos no seio das sociedades. Dedicar-se ao estudo das relações humanas que produzem sentidos através de expressões narrativas, sejam elas factuais (jornalismo, história, biografias) ou ficcionais (contos, filmes, telenovelas, vídeos, histórias em quadrinho) (MOTTA, 2007, p.2).

Ou seja, a Narratologia busca compreender como os sujeitos sociais constroem seus significados, através da abrangência e expressão narrativa da realidade.

OS JOGOS DIGITAIS

Como indica Oliveira (2016), os primeiros jogos digitais surgiram em principio nas décadas de 1950 e 1960 em bases militares, laboratórios e departamentos de pesquisa e tecnologia. Seu desígnio inicial não era o de entretenimento, contudo houve uma apropriação desta tecnologia para o seu lançamento no mercado sobre perspectivas de obtenção de lucros.

Inicialmente, a linguagem utilizada para os jogos digitais era simples, semelhante aos jogos de tabuleiro, posteriormente com o avanço da tecnologia em busca de soluções estético-formais que resolvessem pontos como imersão e expressividade narrativa, os jogos adquiriram linguagem análoga a do cinema, chegando atualmente ao fotorrealismo gráfico. (Lopes; Inocencio, 2016)

Os jogos digitais hoje dialogam com linguagens pictóricas, figurativas, mecanismos de interação e narrativas, portanto são multimidiáticos. Conforme indica Picollo (2001), esta combinação de mídias reunindo elementos tão distintos apresenta a possibilidade de novas formas narrativa e simulação. No entanto, um conceito que defina os jogos digitais e que crie nomenclaturas próprias para seus elementos carece de maior exploração. Falcão (2015) expõe a necessidade de um diálogo aprofundado entre a prática e a teoria, conforme ocorreu com a literatura e o cinema, de um amadurecimento em relação aos seus significados, sobre seu potencial narrativo, estético e de linguagem.

NARRATOLOGIA X LUDOLOGIA

Com os avanços da informática e a popularização da internet, as narrativas sofreram transformações ancoradas na tecnologia, ofertando leituras e interpretações diferentes enquanto uma nova configuração de suporte para

linguagem contemporânea, relacionada neste momento ao hipertexto³ (Falcão, 2015).

Um embate teórico se perpetrou entre os Narratologistas, e os Ludologistas, defensores do estudo autônomo sobre a mecânica dos videogames. Segundo Aarseth (2004), a disciplina da ludologia acredita que o jogo é apenas um conjunto de regras sobrepostas a um mundo simulatório e que é a interação sobre estas regras que dá sentido ao jogo como mídia. Frasca (2003) defende que há uma diferença em relação ao caráter de representação dos modos discursivos das “mídias tradicionais” como a literatura e o cinema com o dos videogames, uma vez que apenas os videogames são detentores de características essenciais como a de simulação e figuração. Entretanto, narratólogos como Janet Murray (2003) creem que há conteúdo narrativo até mesmo em jogos que são construídos sobre “um esvaziamento de narrativas”.

Neste sentido, a narrativa passa a duas categorias segundo Salen e Zimmerman (2004), a narrativa embutida e narrativa emergente. Falcão (2015) nos trás estes conceitos de maneira bastante simplificada, descreve como narrativa embutida àquela que existe em jogos que se utilizam de uma história para alcançar objetivos e efeitos no leitor/jogador e que a narrativa emergente é a história que surge da experiência do jogador. O autor prevê uma arguciosa diferença entre a narrativa modelo, prefigurada na literatura, e a narrativa embutida citada acima, emprestando dois termos da indústria de jogos para explicar sua teoria: a Backstory, que define a trama contextualizada e delibera os objetivos do jogo a partir da sua interação, e a Forthstory que seria a narrativa determinada pela ação da jogada em conjunto com suas implicações na jogabilidade prefigurada. A partir disso, defende que a narrativa embutida dos jogos digitais engloba aspectos narrativos relacionados ao Backstory, concluindo que são análogas, e propõe um olhar sobre a jogabilidade com foco na experiência do jogador e na funcionalidade do jogo, em conectar a narrativa embutida à emergente.

Quando falamos da narrativa como forma de organizar a experiência, estamos pensando nela não como uma forma acabada, autoconsciente e

³O hipertexto rompeu a estrutura convencional do texto escrito de forma não linear e não sequencial. A ordem de leitura do hipertexto não possui um único caminho, podendo a leitura ser traçada de diversas maneiras (ZIBELL, 2010).

deliberadamente artística, mas uma forma fluida, comunal, que emergiu nas sociedades orais a partir da necessidade vital de, pela linguagem verbal oral, dar sentido à experiência do vivido (GOMES, 2009, p.184).

Frente a estas argumentações, as tensões teóricas em relação à estruturação de linguagem, onde há um paradigma reducionista perpetuado pelos ludologistas parecem esmorecer, abrindo espaço para um olhar sobre a narrativa como construção cognitiva, que organiza a experiência e que se adequa conforme a mídia em que está inserida.

INTERATIVIDADE

Os jogos eletrônicos invariavelmente ao longo de sua história se aglutinaram a outros meios e formatos para compor sua linguagem, interface e narrativa, assegurando assim uma natureza multimidiática. Para Lopes e Inocencio (2016), foi através da interatividade que os jogos singularizaram sua linguagem, se comparado às linguagens das mídias predecessoras como o cinema, isso porque o espectador deixa da ação passiva diante do conteúdo narrativo para explorar as narrativas através das múltiplas possibilidades que lhe são ofertadas. A questão da interatividade acrescenta aos jogos digitais maior complexidade no modo como as ações dramáticas se configuram. Ribeiro (2012, p.185) diz que “é na interatividade, principalmente, onde os games se diferenciam das demais mídias e onde encontram um espaço exclusivamente seu”.

Mas o que é interatividade? Segundo Ribeiro (apud Jensen, 1998) o termo interatividade é proveniente de interação, significando troca, influência mútua, e seu significado varia de acordo com as aplicações, interpretações e contexto que é utilizada. Esta característica de navegação em orbe virtual é o que difere as narrativas interativas das narrativas hipertextuais encontradas em outras mídias. Para Brockmeier e Harré (apud Ulbricht et al, p.147), as possibilidades de interação através das narrativas interativas são admissíveis porque a própria narrativa em si se compõem de um molde flexível, permitindo que analogias pareçam plausíveis e que as interpretações dos acontecimentos operem sobre a realidade de cada indivíduo.

Murray (2003) aponta que a narrativa é um de nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo, a autora trás um novo termo

para as narrativas que não estão concluídas, as nomeia de Narrativa Multissequencial ou Narrativa Multiforme. Segundo a autora, estas narrativas irão se construir a partir das ações do jogador e conforme o jogador avança sobre o jogo, lhes exige competência cognitivo-visual para concluir as novas etapas que se abrem.

As narrativas digitais que possibilitam a interatividade por parte do usuário, investindo nas suas escolhas para a realização do percurso e ritmo de navegação, estabelecem que o próprio usuário possa formatar suas referências e significados. Possibilitando, segundo Murray (2003), que o usuário experimente três categorias estéticas:

- (a) Imersão, que faz com que sejamos transportados para o mundo digital, requerendo um inundar da mente com as sensações ofertadas pelo ambiente virtual.
- (b) Agência, que é a aptidão de realizar ações expressivas sobre narrativa do jogo e verificar seus resultados.
- (c) Transformação, que oferece ao jogador ou usuário a liberdade da própria jornada, podendo alterar o que quiser, mudando formas e conteúdos, assim como os demais elementos no meio digital.

Ou seja, o jogador interage com os jogos de diversas formas sensoriais, sinestésicas e estéticas ao imergir neste universo digital, passando a ter outro tipo de experiência, distinto da leitura de texto convencional. Autores como Coelho (2011) compreendem que o jogo é como um texto, ou seja, um todo de sentido que possibilita um tipo de interação e participação no desenvolvimento da narrativa. Entretanto, o jogo diferente do texto convencional, cria uma ilusão de aproximação com o jogador, fazendo-o acreditar que pode fazer escolhas livres, uma vez que estas escolhas são pré-estabelecidas pelo criador do jogo e as opções são limitadas.

CULTURA DE CONVERGENCIA – NARRATIVAS TRANSMIDIATICAS

A partir do que já foi apresentado anteriormente, sob os conceitos e compreensão das formas narrativas, passamos a apontar as narrativas nos afastando dos modelos tradicionais e das questões de narratologia e ludologia, para admitirmos as novas características de produção de conteúdo através de múltiplas plataformas das mídias atuais.

Alguns estudiosos apresentam conceitos a partir das transformações ocorridas na cultura e sociedade com o advento das mídias, como é o caso de Henry Jenkins (2008) que em seu livro *Cultura da Convergência*, trata das novas formas de consumo e de produção de conteúdo midiático e circulação de informações. Jenkins (2009) defende um fluxo dos públicos e meios de comunicação e que o receptor inicial é também produtor, demarcando as novas transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais através dos múltiplos suportes midiáticos.

Para esta convergência de meios, nasceu o termo *Narrativa Transmidiática*, uma nova configuração estética contendo inovações sobre as requisições dos consumidores, não admitindo mais a recepção passiva, mas sim a de ação ativa sobre a criação e reelaboração de conteúdo (Jenkins, 2008) e reforçando o conceito de interatividade visto no capítulo anterior. A *Narrativa Transmidiática* é caracterizada por se desenvolver em múltiplas plataformas de mídia, com conteúdos distintos que contribuem para uma extensão da narrativa em diferentes mídias. Ou seja, as narrativas estão construindo novos universos criativos, baseadas em ambientes que permitem serem explorados e conectados pelos consumidores em diferentes meios. Para França (2012), a cultura da convergência está em aberto e disposta em relação com seu público, pode ser consumida ao mesmo tempo em que é produzida.

A utilização de jogos dentro desta cultura de convergência tem sido bastante utilizada pela publicidade por meio de uma narrativa lúdica e divertida dá origem aos *advergimes*⁴. Estabelece assim uma aproximação com o consumidor, cujo objetivo é fixar a marca da empresa no subconsciente do jogador. (COELHO, 2011).

Se considerarmos que, conforme aponta Greimas (2002, p. 16) “todo discurso é narrativo” e Umberto Eco (1979) que há possibilidade de encontrar estruturas narrativas em qualquer texto, estas profundas transformações trazidas pelos avanços tecnológicos revolucionam a forma como as narrativas têm sido produzidas e manipuladas em relação à interatividade. Jenkins (2008) frisa que os meios tradicionais não estão sendo substituídos, mas sim transformados pela introdução de novas tecnologias que alteram a lógica pela qual a indústria midiática

⁴ O *advergame* não é somente um jogo lúdico, ele é principalmente, um jogo digital com intenções publicitárias, que fixa o nome de uma marca e os valores da empresa, pois através dele a marca infiltra-se nas ideologias do consumidor, querendo se consolidar como uma axiologia imprescindível (COELHO, 2011, p.170).

opera e a forma com o autor/jogador processa a informação auferida. Assim a Narrativa Transmidiática passa a ser a arte da criação de um universo que contempla várias mídias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos digitais se popularizaram em tamanha proporção com o desenvolvimento da tecnologia, trazendo elementos constituintes tão complexos, que os estudos realizados sobre os seus elementos passaram a não conter embasamento necessário para sua conceituação e significados.

Para buscar compreender de que maneira estes elementos constituintes dos jogos digitais se comportam, em um momento em que as mudanças tecnológicas são recorrentes sobre as mecânicas e as formas de interação, há a necessidade de se investigar sobre as origens de cada termo e a fundamentação teórica se faz imperativa para o seu entendimento.

Assim como o exercício de jogar está associado ao uso dos sentidos em sua função primitiva, as narrativas possuem uma estrutura instintiva lógica nas construções de histórias. É intrínseco ao ser humano organizar os fatos dentro de uma lógica de acontecimentos.

Com o advento da tecnologia digital, a interatividade permitiu que as narrativas pudessem ser manipuladas pelos autores/jogadores de maneira que estas necessidades de produzir significados fossem atreladas a construção das experiências sobre a narrativa. Apesar das narrativas aplicadas aos jogos digitais permitirem uma liberdade criativa limitada à mecânica do jogo, observa-se que é inerente à narrativa a participação do usuário/leitor como agente operador, gerador de versões diversificadas de uma mesma história.

Ainda há muito a ser compreendido sobre as narrativas, uma vez que elas têm se moldado de maneira flexível aos ambientes e a interatividade, permitindo que os indivíduos façam suas próprias interpretações e não admitindo mais recepções passivas por parte do usuário/jogador. Contudo, a tecnologia interativa proporciona às narrativas uma abertura para que o sujeito se revele durante todo o processo de experiência criativa, fundamental para que a construção e a circulação de conteúdo

sejam dinâmicos e para que haja uma prática efetiva nas elaborações dos planos imagéticos.

REFERÊNCIAS

AARSETH, E. Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. In: HARRIGAN, P.; WARDRIP-FRUIIN, N. (Org.). **First Person: New Media as Story, Performance, and Game**. Cambridge: The MIT Press, 2004. p. 45-55.

ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução Sob a direção de E. de Souza. São Paulo: Ars Poética. (Original publicado em torno de 330 a.C.), 1992. p. 95-99.

BREMOND, C. A lógica dos possíveis narrativos. In: BARTHES, Roland et al. **Análise estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas**. Petrópolis: Vozes, 1973. p. 109-135.

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix, 1949. 199 p.

COELHO, P. M. F. As Narrativas Multissequências e as Transnarrativas Midiáticas Encontradas nos Games e nos Advergantes. **Revista geMinis**, ano 2 - n. 2, 2011. p. 167-179.

ECO, U. **Lector in fabula**. Bompiani: Milan. 1979. p. 117-119.

FALCÃO, L. **O discurso lúdico: um estudo sobre a narrativa dos jogos**. Recife: O Autor, 2015. p.7-118.

FRANÇA, R. **O- Heróis transmidiáticos**. A cultura da convergência no Universo Marvel do cinema. Disponível em: <<http://www.rua.ufscar.br/herois-transmidiaticos-a-cultura-da-convergencia-no-universo-marvel-do-cinema/>> Acessado em: 20 de junho de 2016.

FRASCA, G. **Video/Game/Theory**. Tradução sob a direção de Mark J.P. Wolf; Bernard Perron. Routledge, 2003. p. 221-235.

GOMES, R. Narratologia & Ludologia: um novo round. In: **Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment**, VIII, Rio de Janeiro, 2009. p.181-189.

GREIMAS, A. J. **Da Imperfeição**. Trad. Sob a direção de Ana Claudia de Oliveira. São Paulo, 2002. p. 10-155.

JENKINS, H. **Cultura de Convergência**. Tradução sob a direção Susana Alexandria. São Paulo: Editora Aleph, 2009. p. 52-270.

JUNG, C. G. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. Tradução sob a direção de Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Rio de Janeiro: Vozes, 2000. 407 p.

LOPES, H; INOCENCIO, L. **Remediação, jogos digitais e narrativa visual**: uma análise do game SpecOps: The Line. Revista Temática, Paraíba, Ano XII, n. 01, p. 64-80, 2016.

MENDES, C. M. **A Noção De Narrativa Em Greimas**. Disponível em: <http://revistas.unibh.br/index.php/ecom/article/viewFile/1002/581>. Acessado em: 05 de junho de 2016.

MOTTA, L. (2007). Análise pragmática da narrativa jornalística. In: LAGO, C; BENETTI, M. (org.). **Metodologia de Pesquisa em Jornalismo**. Petrópolis: Vozes, p.143-167.

MURRAY, J.H. **Hamlet no Holodeck** – O Futura da Narrativa no Ciberespaço. Tradução sob a direção de Elissa Khoury Daher; Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Editora Unesp, 2003. 282 p.

OLIVEIRA, R.O. Os Videogames como forma de arte sob a perspectiva de Walter Benjamin. In: **Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul**, XVII, 2016. p.1-15.

PICCINI, M. S. "Fiz Por Querer" - O Papel Das Escolhas Do Jogador Na Construção Do Sentido Em Narrativas De Jogos Digitais. In: **Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital – SBGames**, XI, 2012, p. 7-96.

PICOLLO, C. M. Jogos eletrônicos e narratologia: aprofundando noções de interatividade na narrativa. In: **Simpósio Nacional ABCiber** – UDESC/UFSC, V, Santa Catarina, 2011. p. 1-16.

PROPP, V. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984. 137 p.

RIBEIRO, R. **Da Cutscene ao Gameplay**: A evolução dos recursos narrativos nos videogames. Reconfiguração das práticas midiáticas na cibercultura. Tradução sob a direção de Marcos Nicolau. Paraíba: Marca de Fantasia, 2012. p. 181-201.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2004. p. 298-588.

TODOROV, T. **Introdução a literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 1975. 96 p.

ULBRICHT, V. R; BIEGING, P; BUSARELLO, R.I. Narrativas interativas: imersão, participação e transformação no caso da nova tecnologia para games "kinect". In: **Congresso Panamericano de Comunicação**, 2010. Brasília, 2010. p.145-161.

VIEIRA, A. G. Do Conceito de Estrutura Narrativa à sua Crítica. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, 14(3), 2001. p. 599-608.