

THE GHOST IN THE MACHINE: LUDOLOGIA, NARRATOLOGIA E REINVENÇÃO DA PERSONAGEM NA FICÇÃO INTERATIVA

THE GHOST IN THE MACHINE: LUDOLOGY, NARRATOLOGY AND THE REINVENTION OF THE CHARACTER IN INTERACTIVE FICTION

Paulo Silva Pereira

Centro de Literatura Portuguesa
Universidade de Coimbra

RESUMO

A Ficção Interativa é uma forma de experiência digital que confere ao jogador/interator poder de agenciamento (*agency*) por meio das suas decisões, com consequências diretas sobre a configuração narrativa da obra. Esta forma de medialidade veio trazer novos desafios e subverter noções tradicionais de representação narrativa (moldadas sobretudo a partir do campo da ficção impressa), na medida em que a estrutura não-linear abre caminho a percursos diferentes de ação, dependendo do desempenho e das escolhas do interator. Neste contexto, compreende-se que a natureza configurável da personagem, quer como entidade ficcional com determinadas propriedades diegéticas, quer como peça fundamental da mecânica do jogo, constitua objeto de crescente atenção por parte da comunidade académica e dos agentes envolvidos no desenvolvimento de videojogos e de Ficção Interativa. O processo de construção da personagem, independentemente do seu estatuto específico (PC: personagem jogável; NPC: personagem não-jogável), assume aqui uma especificidade própria e levanta problemas que habitualmente não surgem com outros produtos literários e culturais, mesmo do contexto contemporâneo. Mais do que prolongar o aceso debate em torno do grau de adequação deste meio para narrar histórias que levou à formação de duas abordagens teóricas distintas – a ludológica e a narratológica –, importa desenvolver um método holístico capaz de

congregar diversos ângulos de análise, reconhecendo que os videogames tendem a desenvolver modelos narrativos complexos, mas que não podem subsistir sem uma estrutura consistente e um sistema de regras. De modo particular, os projetos recentes de Ficção Interativa com recurso a dispositivos de Inteligência Artificial que permitem selecionar, com base em procedimentos computacionais, eventos de modo coerente segundo o tipo de intervenção do interator e tirar o máximo partido da tensão narrativa levantam novas questões no que respeita à ontologia da personagem, ao seu potencial de manifestação de efeitos estéticos e à sua capacidade de gerar envolvimento emocional.

Palavras-chave: personagem, ficção interativa, narratologia, ludologia

ABSTRACT

Interactive Fiction is a form of digital experience that gives the power of agency to the player/interactor through their decisions, with direct consequences on the narrative configuration of the work. This form of mediality has brought new challenges and subverted traditional notions of narrative representation (shaped mainly from the field of print fiction), as the nonlinear structure opens the way to different plot paths, depending on the interactor's performance and choices. In this context, it is understood that the configurable nature of the character, either as a fictional entity with certain diegetic properties or as a fundamental piece of game mechanics, is the object of increasing attention from the academic community and the people involved in video game development or Interactive Fiction. The process of character construction, regardless of its specific nature (PC: playable character; NPC: non-playable character), takes on its own specificity and raises problems that usually do not arise with other literary and cultural products, even from the contemporary context. More than prolonging the heated debate about the degree of adequateness of this medium to narrate stories that led to the formation of two distinct theoretical approaches – the ludological and the narratological –, it is important to develop a holistic method capable of bringing together different angles of

analysis, recognizing that video games tend to develop complex narrative models, but cannot survive without a consistent structure and a rule system. Particularly, recent Interactive Fiction projects using Artificial Intelligence devices that allow the selection, based on computational procedures, of events coherently according to the type of intervention of the interactor and making the most of the narrative tension raise new questions regarding the character's ontology, its potential for manifestation of aesthetic effects and its ability to instigate emotional involvement.

Keywords: character, interactive fiction, narratology, ludology

1. O campo da Ficção Interativa é vasto e complexo, mas convém sublinhar, por uma questão de clareza conceptual e metodológica, que em causa está um conjunto de artefactos com elementos típicos do universo dos jogos e elementos de perfil narrativo. Como tal, a articulação entre narrativa e *gameplay* deve assegurar o interesse e o envolvimento na história que se está a contar, mas também nos desafios apresentados.

A Ficção Interativa compartilha características com outras modalidades de ficção digital e, nesse sentido, uma parte significativa dos problemas é comum. Num texto que pretendia clarificar os fundamentos teóricos de uma abordagem mais eficaz da ficção digital, Alice Bell e outros estudiosos do *Digital Fiction International Network* consideravam: “fiction written for and read on a computer screen that pursues its verbal, discursive and/or conceptual complexity through the digital medium, and would lose something of its aesthetic and semiotic function if it were removed from that medium” (Bell, 2010). Trata-se, pois, de ficção em que a estrutura, a forma e o sentido são determinados pelo contexto digital em que foi produzida e recebida, o que significa que qualquer análise dos seus elementos constituintes

só pode ser feita com base nos modos de representação específicos do meio.

Por outro lado, é um âmbito que retoma e aprofunda características distintivas da ficção em hipertexto (ou hiperficção), que começou a emergir a partir de meados da década de 80 do século XX, apostando na construção de narrativas não-lineares e não-sequenciais e na possibilidade de participação do interator na seleção de enredos e percursos narrativos distintos. De acordo com K. Hayles (2002), se a primeira geração de ficção digital podia ser globalmente caracterizada com base na estrutura de ligações e de lexias, como fica bem patente pela produção inicial de Storyspace, a segunda conseguiu tirar partido da evolução tecnológica, apresentando conteúdos multimédia e hipermédia sofisticados e interfaces navegacionais mais complexas. Recentemente, contudo, certos estudiosos como Astrid Ensslin (2007, 2010) falam já de uma terceira geração de ficção digital e alguns (Hans Kristian Rustad, 2012) ainda sugerem a existência de uma quarta que coincidiria com a emergência da chamada *social media literature*, ou seja, literatura criada e lida em ambiente de *social media*, como acontece com a *poesia Facebook* ou a *ficção Twitter*. Tendo em conta que se trata de fenómenos emergentes e que aparecem num quadro de grande ebulição cultural, não creio que seja produtivo (nesta fase) avançar com tentativas de arrumação taxonómica, mas vale a pena destacar o que está na origem dessa eventual transição da segunda para a terceira geração: o recurso a dispositivos computacionais (*machine learning*; IA) que controlam total ou parcialmente o artefacto digital, condicionando o grau de agenciamento (*agency*) que o interator tem sobre ele, mas deixando no ar (muitas vezes) a ideia de que esse poder de manipular a organização e progressão narrativas são maiores do que efetivamente acontece. Ensslin, na sua abordagem, recupera o conceito de cibertexto proposto por Aarseth para designar esse tipo

de produção, mas não parece ser uma decisão feliz, uma vez que o conceito tem sido utilizado de forma muito intensa nas últimas décadas e, nessa medida, perdeu a capacidade de designar satisfatoriamente uma fileira de ficção digital que é inovadora e que está a revolucionar o modo como concebemos (enquanto leitores) a ficção digital. Em todo o caso, a sua pesquisa tem o mérito de estabelecer uma articulação próxima entre o tipo de análise tradicionalmente desenvolvida por quem trabalha no campo dos Game Studies (ou da Ludologia) e as preocupações mais comuns dos investigadores da área dos Estudos Literários.

Para além das questões já abordadas, convém ter presente que se está aqui a lidar com um território com fronteiras fluídas, porosas. Assim, alguns estudos de caso que irão ser abordados tanto podem aparecer classificados sob a rubrica de “ficção digital” ou “ficção interativa” ou outras, como a de *indie games* (jogos independentes). Regra geral, este tipo de produção tende a utilizar uma componente textual mais reforçada (*text heavy*) para veicular a sua ficcionalidade e definir personagens ou eventos, pelo que se presta a uma abordagem ludo-narratológica. A atenção à qualidade da escrita, o desvio face à preocupação com a fidelidade mimética que domina o *mainstream* dos jogos ou o envolvimento mais ativo das faculdades imaginativas do jogador/interator, potenciando efeito imersivo, são traços habituais deste género de jogo. Muitas vezes representam uma visão pessoal sobre algum conceito, ou sobre as próprias estruturas dos videojogos, e é estimulante analisá-los para ver que soluções são encontradas para questões específicas. Como tal, trazem um contributo relevante em termos de autorreflexividade e de abordagem metacrítica da estética do jogo.

Creio não andar longe da verdade se disser que é raro encontrar um pesquisador da área dos Estudos Literários a percorrer manuais técnicos sobre *design* de videojogos como parte integrante do seu

trabalho de pesquisa. Contudo, é quase impossível hoje em dia compreender a fundo questões nucleares da definição e da configuração da personagem em contexto de videojogos ou de Ficção Interativa sem ter em conta esse contributo. Trata-se, além disso, de um tipo de produção que soube manter desde cedo um diálogo forte com pressupostos teóricos e ferramentas metodológicas do estudo da personagem noutros media (cinema, televisão, banda desenhada...).

Convém ter presente que a leitura de ficção digital pressupõe um relacionamento diferente com o artefacto textual em termos da corporeidade do jogador/interator e da interatividade cibersomática, na medida em que está diante de um ecrã e com maior envolvimento do seu corpo nessa relação que estabelece com a máquina, mas ao mesmo tempo ontologicamente separado do mundo possível ficcional. Ao percorrer uma obra de ficção digital, o interator não só lê, como toca, ouve e vê, o que significa que está a desenvolver uma experienciação artística com largo alcance fenomenológico. Por outro lado, ele está também envolvido no que já foi designado por Aarseth como “a cybernetic feedback loop between the text and the user, with information flowing from text to user (through the interpretive function) and back again (through one of the other functions” (1997:65), que não só tem em conta o fluxo de informação da obra para o interator, como o tipo de intervenção que este pode assegurar através das funções interativas.

2. Em maio de 2017, Ian Bogost publicava na revista *The Atlantic* um artigo intitulado “Video Games Are Better Without Stories” e com um subtítulo ainda mais provocante: “Film, television, and literature all tell them better. So why are games still obsessed with narrative?”. Em grande medida, trata-se da revisitação de uma polémica antiga sobre o grau de adequação deste meio para narrar histórias e, em contrapartida, a sua tendência mais forte para a simulação de espa-

ços e de objetos contidos dentro desses mesmos espaços. Para ele, a melhor Ficção Interativa está ainda muito longe da qualidade de outros produtos narrativos apresentados através de meios como o livro ou o filme e considera mesmo que os jogos deviam abandonar o sonho de se transformarem em *media* narrativos. Na verdade, reencontramos aqui o eco do debate acadêmico em torno dos videogames que teve lugar na viragem do século e que levou à formação de duas tendências opostas: de um lado, pesquisadores como Espen Aarseth (1997; 2003) e Jesper Juul (2001) que estavam interessados em analisar o que havia de comum a todos os videogames e, como tal, privilegiavam a dimensão computacional, o modo de jogar (*gameplay*) e o sistema de regras em detrimento do peso da narratividade; do outro, os que consideravam – como é o caso de Janet Murray (1997) – os jogos sobretudo como veículos narrativos ou “cyberdramatic experiences” baseadas numa moldura narrativa. Durante muito tempo, essa preocupação excessiva em definir e explorar as correlações entre regras de jogo e narrativa, mecânica do jogo e dimensão representacional, assim como o propósito de estabelecer princípios universais de funcionamento dos videogames, limitou o aparecimento de novas abordagens deste campo a partir do horizonte das artes e humanidades. Mais recentemente, a própria Janet Murray voltou a abordar a questão no âmbito de uma conferência intitulada “Who’s Afraid of the Holodeck? Facing the Future of Digital Narrative without Ludoparanoia” (2017). O seu propósito explicitamente assumido consiste em desmontar a “narratofobia” que parece crescer entre os defensores do paradigma da ludologia, mais interessados em sublinhar o que há de radicalmente novo e distinto no meio (*medium*) dos videogames.

Não por acaso, mais recentemente tem prevalecido a preocupação em definir pontos de equilíbrio entre essas duas abordagens contrastivas, admitindo que os jogos tendem a desenvolver modelos

narrativos complexos, mas que não podem subsistir sem uma estrutura consistente e um sistema de regras. Destacaria, a este respeito, as propostas de Astrid Ensslin (2014), Craig Lindley (2002) ou Barry Atkins (2003), pois apontam no sentido de uma abordagem holística dos jogos, capaz de mobilizar distintas perspectivas de análise.

A reconfiguração dos processos narrativos à luz de novos modelos textuais prende-se com a relevância que neles assume a interatividade. Mais uma vez, no centro deste debate está um conceito proposto por Janet Murray em *Hamlet on the Holodeck. The Future of narrative in Cyberspace* (1997): o agenciamento, que pressupõe a transformação do interator numa entidade com certo poder de interagir e escolher as linhas narrativas a seguir.

3. O processo de construção de personagens, no contexto dos videojogos, assume uma especificidade própria e levanta problemas que habitualmente não encontramos noutros produtos literários e culturais. Desde logo, a distinção entre a personagem que desempenha um papel mais relevante na mecânica do jogo, o *player character* (PC) uma vez que as suas ações são determinadas pelo jogador, ainda que dentro dos constrangimentos impostos pelo sistema de jogo, e um elenco mais ou menos alargado de personagens, ou *non-player characters* (NPC: personagem não jogável), para além de outras entidades que apenas são referidas. Nick Monfort, no ensaio “Fretting the Player Character”, publicado em 2007, mas cujas linhas gerais foram retomadas pelo autor noutros estudos posteriores, nomeadamente em “Toward a Theory of Interactive Fiction”, procura contrariar a ideia de que o interator, ao contrário do que se podia julgar, tem a capacidade de desempenhar livremente um papel através do *player character*, uma vez que o perfil e as atitudes da personagem, assim como o modo como as ações são postas em prática dependem do código definido pelo autor:

is not played at all, but is a constraint and possibility defined by the author, within which the interactor is bound to a particular perspective and a particular set of capabilities, by means of which the interactor can explore everything in the work and figure everything that the interactive fiction holds and offers (Monfort, 2008).

A apreciação pode parecer um tanto severa e restritiva, mas o interator, como acrescenta Monfort, continua a ter a capacidade de explorar à sua maneira o mundo instituído pela Ficção Interativa, os princípios e esquemas que o suportam, os mistérios que encerra, manifestando depois esse grau de conhecimento através de decisões que implicam mudanças efetivas.

Casos mais recentes como a ficção interativa *80 Days* (Inkle Studios, 2014) têm levado a questionar alguns pressupostos fundamentais da mecânica do jogo, apostando numa linha que induz o interator a tomar más decisões estratégicas, a afastar-se do caminho mais adequado ou a não cumprir de modo imediato as suas expectativas. O título escolhido por Meg Jayanth, a responsável pela componente textual desta ficção interativa, para uma das palestras sobre a obra sublinha isso mesmo: “Leading players astray: 80 Days and Unexpected Stories”, o que vem confirmar a tese defendida por Monfort de que o interator, apesar da sua ação performativa que se traduz em decisões que despoletam eventos, não controla totalmente a personagem. De modo deliberado, pretende-se explorar um certo sentido de injustiça (“unfairness”), a exceção e a arbitrariedade, do ponto de vista temático, narrativo e mecânico (no sentido de: mecânica do jogo).

Poder-se-ia dizer que esta particular opção limita a atuação do utilizador, frustrando as suas expectativas quanto à capacidade de intervir e ajudar a resolver situações, mas foi precisamente essa a intenção dos criadores do jogo, como confessou Meg Jayanth em

“Forget Protagonists; Writing NPCs with Agency for 80 Days and Beyond”. O contexto dos videogames tem apostado em demasia na hipervalorização da figura do herói em detrimento da grande massa de personagens mais ou menos difusas que preenchem o mundo do jogo (NPCs), porque o utilizador prefere lidar com um protagonista (*player character*) com determinadas competências e capacidade para sair vitorioso dos desafios com que se depara. Por outras palavras, o enredo, as personagens e a mecânica do jogo são muitas vezes desenhados em função do que os utilizadores pretendem ter, de forma acrítica. Ora, em lugar do tradicional poder de agenciamento, *80 Days* propõe um outro modelo de agenciamento que se traduz na habilidade para interagir, de forma séria e responsável, com o mundo do jogo.

Mas, ainda que pontualmente se faça referência a outras obras com vista a confirmar a validade de determinados argumentos, o foco deste ensaio é o trabalho desenvolvido por Aaron A. Reed, nomeadamente *Blue Lacuna* (2009) e *The Ice-Bound Concordance* (2016).

Aaron Reed parte de uma conceção de *storygame* que pressupõe a existência de um “playable system” com unidades de narrativa (lexia), sendo que o entendimento dessas duas dimensões e a relação que se estabelece entre ambas é fundamental para o êxito da travessia. Reed tem procurado desenvolver, a vários níveis, o conceito de *ficção escultural* (“an aesthetic of sculptural fiction”), que define da seguinte forma: “a mode of interactive narrative that centers building a story graph, rather than traversing an existing one” (Reed, 2017: 101). Na origem dessa proposta esteve a convicção de que o modelo de histórias criadas a partir de ‘gráficos de escolha’ (“choice graphs”) – que tem sido o modelo dominante no campo dos “story-based games” – apresentava limitações: era demasiado rígido, prevendo antecipadamente um conjunto restrito de caminhos possíveis, sem estimular de modo ativo o envolvimento e a criatividade do utilizador.

Procura, em primeiro lugar, apontar a diferença que existe entre ilusão de agenciamento e compreensão do agenciamento. A ilusão de agenciamento lida com a familiaridade que o jogador tem com as lógicas narrativas mais comuns. De modo distinto, um jogo que permite (e convida a) uma consideração mais profunda das suas lógicas narrativas oferece novas possibilidades. À medida que o jogador, através do ato de jogar e da repetição, chega a compreender a lógica narrativa e a estrutura lúdica do *storygame*, alcança um entendimento mais profundo do seu plano narrativo e de como se articula com esses processos expressivos. Em todo o caso, existe uma tensão entre a satisfação proporcionada pela imersão numa narrativa interativa (Murray, 1997) e o prazer de chegar a compreender essa dinâmica de narrativas possíveis através da repetição e da reflexão (Mateas, 2004), que exige um ponto de vista mais distanciado e compromete o potencial de imersão.

Ora, a ficção escultural procura resolver essas insuficiências atribuindo ao jogador um papel diferente. Em vez de articular o ato de navegação através de um sistema fixo de pontos nodais, o foco primordial será o ato de explorar o espaço de possíveis conexões. Com base na mecânica que permite ligar e desligar nós, o jogador constrói a história em lugar de navegar apenas através de uma estrutura previamente existente. Assim, o autor deixa de lado a hipótese de um gráfico multicursal estático com muitos nós interligados para conceber um conjunto menor e mais flexível de nós com regras sobre o modo como podem ser interligados em histórias unicursais.

A ficção escultural implica também um ponto de vista mais abrangente (elevado) sobre a história. A partir do momento em que se pode acrescentar ou suprimir peças em qualquer ponto, o jogador está a considerar a história a partir de uma perspectiva mais distanciada, o que cria uma tensão entre o seu grau de envolvimento na narrativa e a compreensão que tem da sua estrutura.

Com a ficção interativa *The Ice-Bound Concordance* (2016), desenvolvida em parceria com Jacob Garbe, Reed pretendia utilizar (e testar) muitos dos conceitos que associava à noção de ficção escultural: decisões simples e reversíveis por parte do interator; uma exploração expressiva de possíveis histórias; um sistema que destaca potenciais complementos com interesse; e um ponto de vista privilegiado sobre toda a história.

O projeto *Ice-Bound* combina um jogo digital com um livro de artista impresso que permitem contar, no seu conjunto, uma história constituída por várias camadas. A ação principal gira em torno do escritor Kristopher Holmquist que deixou inacabado um manuscrito em que estava a trabalhar e que viria depois a ser publicado postumamente, alcançando um êxito notável. Décadas mais tarde, uma casa editorial manda construir um simulacro de Holmquist com recurso a inteligência artificial – o KRIS – com o propósito de completar essa narrativa fragmentada que se desenrola numa misteriosa base polar chamada Carina Station. Como essa base está a afundar-se no gelo, cada novo proprietário vai construindo camadas em cima das já existentes e a narrativa de Holmquist explora esse facto dando conta de uma série de acontecimentos.

Ao funcionar como narrativa combinatória, *Ice-Bound* permite ao jogador explorar as permutações dessas várias histórias enquanto vai dialogando com KRIS, o dispositivo de IA que surge implementado no jogo como um sistema de árvore de diálogo desencadeado por evento. Sempre que o jogador estabelece um encadeamento da história que seja do seu agrado, deve convencer KRIS de que era assim que o autor original teria conduzido a ação. Para isso, aquele deve mostrar o livro impresso (contendo rascunhos, imagens, fragmentos dos relatos de Holmquist) diante da câmara *web* do computador que permitirá reconhecer, mediante tecnologia de Realidade Aumentada, novas camadas de informação nas 80 páginas que o compõem. Na

verdade, uma parte significativa da interação com o mundo do jogo está ligada à utilização do livro impresso *Compendium*, pois cada página aparece com marcações temáticas (*tags*) de um conjunto de conceitos ligados à narrativa de Holmquist, que também surgem associados aos fragmentos narrativos do jogo. Daqui resulta que o livro funciona como um controlador de jogo de alto nível para a narrativa, orientando o desenvolvimento da ação numa linha mais próxima aos interesses do interator.

Cada história de *Ice-Bound* é construída em torno de um mapa com um conjunto de tomadas inicialmente não preenchidas. Quando se constrói a história pela primeira vez, cada tomada é preenchida com material de uma biblioteca de símbolos, lexia com metadados associados, especificando o tipo de tomadas em que se podem encaixar. O conjunto de símbolos escolhidos para completar as tomadas é aleatório em parte, mas também se torna cada vez mais personalizado à medida que aumenta o registo das preferências de cada jogador na sua interação com as várias camadas narrativas. Cada símbolo corresponde a um elemento nuclear da história, introduzindo uma característica da personagem ou configurando uma dada situação narrativa. Além dos símbolos, o sistema também possui uma biblioteca de eventos e de lexias finais com conteúdo textual semelhante, mas com uma restrição adicional de pré-condições especificando em que circunstâncias podem aparecer.

Algumas tomadas, que estabelecem os parâmetros fundamentais de uma história ou personagem, têm uma natureza fixa e não permitem qualquer alteração por parte do jogador. A título de exemplo, a personagem Katrin, que aparece na segunda história de *Ice-Bound*, traz sempre o traço distintivo “determinada”, uma vez que faz parte do núcleo duro da sua caracterização e não pode ser modificado pelo jogador. Assim, a combinação de tomadas fixas com outras de sentido aberto permite criar uma estrutura narrativa fixa, mas dá ao

jogador espaço de manobra para explorar variações no seu interior. Se no momento de construção da primeira história do jogo, os símbolos são atribuídos aleatoriamente às tomadas, à medida que o jogo avança a seleção começa a favorecer a lexia marcada com temas em que o jogador manifestou interesse.

Sempre que uma lexia é adicionada à história, o sistema avalia-a com base nas personagens que aí aparecem. Uma determinada lexia especifica sempre o tipo de personagem que pode ser mais apropriado: se não houver informação definida significa que qualquer uma pode preencher a função; pode ser solicitada uma personagem com determinado perfil ou uma personagem que esteja associada a outra lexia. A lexia pode ser redefinida, se necessário, à medida que o jogador reconfigura o nível, o que permite criar um efeito de aparente continuidade a nível de caracterização das personagens.

O outro projeto de Aaron Reed, *Blue Lacuna* (2009), é tido como um dos mais ambiciosos no campo da Ficção Interativa, quer pela sua extensão (cerca de 400.000 palavras), quer pela complexidade dos procedimentos técnicos. À data do seu lançamento, distinguia-se da dimensão média do tempo de jogo exigido por outros trabalhos, pois uma travessia completa requeria no mínimo cerca de 15 a 20 horas, aproximando-se por isso mais da experiência de leitura de um romance do que de um conto ou novela. A própria estrutura narrativa aponta nesse sentido de maior complexificação do universo ficcional, pois lida com múltiplos temas e personagens distribuídos por distintos cenários espaciais e temporais.

Num *postmortem* escrito sobre esta obra e cujo título é revelador – “*Blue Lacuna: Lessons Learned Writing the World’s Longest Interactive Fiction*” –, Reed (2010) reconhecia que o principal propósito do seu projeto consistia em criar uma narrativa em que o interator não se limitasse apenas a escolher e a ver um de entre vários textos estáticos disponíveis, mas que pudesse funcionar quase como

um coautor, ou seja, com responsabilidade no próprio processo de narração. Nesse sentido, definiu logo no início, em 2006, três objetivos estratégicos: i) criar um modelo de NPC (*non-player character*) com quem o jogador pudesse interagir de modo próximo durante a travessia e cujo arco de evolução fosse determinado pela natureza desta interação; ii) construir uma história que tivesse em conta a capacidade de o jogador tomar decisões com repercussões sérias no andamento da narrativa; iii) estabelecer uma interface mais acessível para os utilizadores que não exigisse uma aprendizagem tão complexa como acontecia noutras obras.

À semelhança do que sucede com outras propostas inovadoras no campo da Ficção Interativa, um dos pontos nucleares deste projeto consiste em utilizar de modo mais sofisticado a figura do NPC, sobretudo através da exploração da dimensão conversacional e da modelação da personagem segundo as interações que esta estabelece com o jogador ao longo das setenta cenas possíveis que compõem os dez capítulos da história. Para o que aqui nos interessa, importa ter em conta que Progue é sobrevivente do naufrágio de um navio, com um passado trágico e que está convencido de que o jogador é o produto de uma alucinação quando ambos se encontram pela primeira vez. A relação deste complexo NPC com o interator pode evoluir em várias direções no decorrer da narrativa – amizade, rivalidade, relacionamento amoroso ou de acordo com qualquer um dos outros nove modelos arquetípicos que estão definidos – e influenciar decisivamente o desenlace final, a curva evolutiva da personagem e o quadro narrativo global.

A capacidade de agenciamento do interator e a relevância estratégica das opções que tem ao seu dispor têm sido muito valorizadas por parte do público e da crítica especializada nas apreciações feitas sobre *Blue Lacuna*. Assim, mediante uma série de comandos aquele tem a possibilidade de definir, logo no início, vários parâmetros da confi-

guração da personagem do jogador (PC), mas em vários pontos da história é possível acrescentar ainda outras informações mais detalhadas. Por outro lado, com a progressão da história, vai-se definindo um perfil próprio de cada interator que será registado e integrado na narrativa (p. ex. determinadas decisões podem influenciar o elenco de opções disponíveis nos capítulos posteriores). A caminhar para a parte final da obra e tendo em conta todo esse comportamento prévio do interator, o sistema procura definir a figura (de um lote de três personagens centrais) que este considera mais relevante em toda a narrativa: Progue, a personagem do jogador (PC) ou Rume (que só tinha aparecido no primeiro capítulo). O último capítulo e, por conseguinte, o desenlace serão diferentes consoante a escolha dessa específica figura, numa tentativa de conferir retroativamente sentido ao encadeamento narrativo que foi delineado e de garantir o efeito de completude. Portanto, a cada nova experiência da obra pode corresponder um protagonista distinto, mas sem que a flexibilidade de conteúdo ponha em causa a coesão narrativa.

Uma outra dimensão forte do projeto de Reed diz respeito à implementação de um sistema de diálogo ou sistema com capacidade conversacional que permite interagir com personagens não jogáveis. O interator pode selecionar tópicos de modo a encaminhar a discussão num certo sentido, mas o aproveitamento de cada um deles está sujeito a um número determinado de falas com vista a assegurar maior dinamismo. Por outro lado, momentos de silêncio do interator podem ser usados por parte das personagens não jogáveis para alterar o rumo da conversação. Para além disso, o interator tem a possibilidade de realizar certas ações físicas durante a conversação, que surgem organizadas em função de quatro categorias básicas (bater, empurrar, tocar e beijar).

A modelação da personagem Progue foi objeto de particular atenção, pelo que o seu grau de adaptabilidade a distintas circunstân-

cias faz-se sentir não só a nível restrito, como se pode ver pela seleção mais sofisticada de palavras e frases em situações de diálogo com o interator, mas também numa escala mais alargada que interfere com a sua trajetória evolutiva enquanto personagem. Assim, à medida que a narrativa avança, Progue vai passando por seis estados psicológicos diferentes – negação, medo, supressão, incerteza, emotividade e fuga – em função do aparecimento do interator (ou da entidade que o representa) na sua ilha. Cada um desses estados psicológicos influencia o comportamento da personagem e oferece um determinado conjunto de cenários possíveis de conversação. Ora, daqui resulta uma experiência única de interação com esta personagem e de perceção geral da história, uma vez que o contexto e o alcance de cada situação de diálogo serão sempre diferentes.

Em suma, é importante sublinhar que a existência em *Blue Lacuna* desta gama alargada de mecanismos à disposição do interator para lhe permitir configurar o tipo de relação que pretende manter com a personagem Progue contribui para reforçar a sensação de agenciamento e o poder de moldar a história à sua maneira, ainda que tendo em conta certas restrições impostas pelo sistema de jogo. No citado *postmortem* de Reed, dá-se especial relevo ao grau de complexidade que esta personagem alcançou, pois por aí passa em grande medida o sucesso do jogo (e também as dificuldades que o autor teve a nível de código):

Progue's functional role by the end of the story (hero, villain, love interest, goofy sidekick) is entirely determined by the player's interactions with him throughout. The resolution of his character arc is also dependent on player actions: depending on his archetype and the way the final scene plays out, Progue can be murdered or exonerated, commit suicide or fight for his ideals, or one of eight other endgame scenarios. (Reed, 2010: 3)

Esta citação condensa em si o núcleo fundamental da pesquisa que procurei levar a cabo, na medida em que tem subjacente a noção de personagem de videogame enquanto constructo intersubjetivo e um modelo de jogador que surge envolvido na história quase como coautor. Tomo aqui a referida noção de personagem de videogame enquanto constructo intersubjetivo tal como foi definida por Felix Schröter e Jan-Noël Thon no ensaio “Video Game Characters: Theory and Analysis” (2014), pois aí se procura desenvolver um método de análise baseado na exploração teórica dos modos de representação específicos do meio (*medium-specific modes of representation*) e nos processos mentais envolvidos na sua construção intersubjetiva por parte dos jogadores.

A ontologia da personagem, ou seja, o seu modo de existência, tem sido objeto de um longo debate e a forma como é discutida depende muito do quadro teórico escolhido. No estudo introdutório a *Characters in Fictional Worlds. Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, Jens Eder, Fotis Jannidis e Ralf Schneider (2010) identificavam quatro paradigmas principais no âmbito da teoria da personagem: a) abordagens hermenêuticas que tendem a considerar as personagens primordialmente como representações de seres humanos, tendo em consideração o específico contexto histórico e cultural dessas personagens e dos seus criadores; b) abordagens psicanalíticas que têm por base modelos psicodinâmicos de personalidade (na linha de Freud e Lacan) e que ajudariam a explicar a vida interior das personagens, assim como as reações de espetadores, utilizadores ou leitores; c) abordagens estruturalistas e semióticas que sublinham as diferenças existentes entre personagens e seres humanos, considerando aquelas como conjuntos de significantes e estruturas textuais; d) finalmente, teorias cognitivas, que ganharam maior fôlego a partir da década de 80 e que procuram explorar as operações cognitivas e afetivas de

processamento da informação e de envolvimento emocional com as personagens.

Considerando agora esta problemática a partir dos videojogos e da Ficção Interativa, percebe-se a presença dos quatro paradigmas no campo de análise da personagem, mas se as abordagens hermenêuticas e psicanalíticas têm vindo a diminuir nos últimos anos, já o paradigma estruturalista e semiótico ganhou um maior dinamismo. Isto pode ser explicado quer pela maior proximidade face às abordagens tipicamente ‘narratológicas’, que aparecem logo na fase inicial de consolidação do campo dos Game Studies, quer pela adequação dos pressupostos estruturalistas às abordagens ditas ‘ludológicas’ que analisam as personagens enquanto funções, como acontece com as ontologias do jogo (Aarseth) ou a retórica procedimental (Bogost). Estas propostas contribuíram para revelar a dupla natureza da personagem de videojogo, quer como criatura ficcional, quer como conjunto de técnicas e possibilidades relacionadas com a mecânica do jogo.

Ora, já em *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Katie Salen e Eric Zimmerman consideravam que a experiência de interação com um jogo de computador obedecia a um esquema tripartido: “[a] three-fold framing of player consciousness – as *character* in a simulated world, as a *player* in a game, and as a *person* in a larger social setting...” (2004:454), o que significa que se deve ter em conta três vertentes: a narrativa (reconhecimento da existência de seres ficcionais; construção de modelos mentais a respeito de suas propriedades físicas, psicológicas e sociais; determinados modelos de eventos diégeticos), a ludológica (personagens como elementos constituintes da mecânica do jogo: competências e habilidades; extensão do poder de *agency* do jogador) e a social (representação do jogador; interação com o mundo real). A forma como as personagens são percecionadas pelos jogadores é de grande relevância para uma análise mais

consistente, na medida em que a sua condição de artefactos comunicativos depende da constituição de modelos mentais de personagem por parte desses mesmos jogadores.

4. Em jeito de conclusão, cabe lembrar que a Ficção Interativa é uma forma de experiência digital em que os iteradores influenciam a configuração narrativa mediante as suas ações. Contudo, nos últimos anos o poder transformativo de tecnologias emergentes (bastaria pensar na aplicação de técnicas de Inteligência Artificial como aprendizagem automática e algoritmos genéticos ou nos dispositivos de Realidade Aumentada) veio trazer novas oportunidades ao campo do *storytelling*, sobretudo em termos de modelação de personagens. Aprofunda-se cada vez mais a sua natureza altamente configurável através da exploração das possibilidades da estrutura narrativa não-linear e da valorização do estatuto que têm como peças de um jogo.

Boa parte do trabalho criativo e da carreira de Aaron A. Reed está ligada ao núcleo de pesquisa da Universidade da Califórnia – Santa Cruz coordenado por Noah Wardrip-Fruin e Michael Mateas. Ora, este último foi responsável (juntamente com Andrew Stern) pela criação do drama interativo *Façade* (2005), uma combinação de videojogo e elementos teatrais que decorre em tempo real, com alta variabilidade em termos de ordenação dos nós de argumento e visão de jogador em primeira pessoa. O dispositivo de Inteligência Artificial que foi designado sob a forma de “Gestor de Drama” permite seleccionar os eventos de modo coerente em articulação com a intervenção do jogador e tirar o máximo partido da tensão narrativa, mas o projeto também se destaca pela produção de atos de fala em linguagem natural (em 2006, a obra passou a ter uma versão em Realidade Aumentada – *AR Façade* – permitindo ao jogador habitar o mesmo espaço físico/virtual das personagens do drama). Mais recentemente, Aaron Reed passou a integrar um

projeto multidisciplinar – o SpiritAI¹ – que se propõe revolucionar a conceptualização da personagem de videojogo através da criação de um dispositivo: o “Character Engine”. O objetivo consiste em tirar o máximo partido do espaço intersticial entre a intenção do autor para uma determinada personagem e o elemento de novidade trazido pelo jogador.

Ora, o ponto nuclear deste género de projetos de Ficção Interativa (e, por conseguinte, uma das linhas de desenvolvimento mais produtivas nos próximos tempos) diz respeito à criação de personagens com perfis diferenciados, capazes de mostrar emoção e de responder dinamicamente às ações do jogador. Nesse sentido, o recurso a sistemas de geração e processamento de linguagem natural, que permitem converter informação de bancos de dados em linguagem passível de ser compreendida por agentes humanos, e a *machine learning* está a transformar o universo dos jogos, não só pela possibilidade de criar personagens mais ricas e complexas, mas também pela mudança de paradigma que implica em termos da forma como interagimos com esses artefactos. Estamos, pois, a caminhar em direção a um horizonte em que as personagens vivem e interagem com os jogadores através de um espectro alargado de interfaces dinâmicas que vai do texto às redes sociais.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- AARSETH, E. (2003). “Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis”, *Fifth Annual Digital Arts and Culture Conference*. Melbourne DAC, May: 19-23.

1 <http://spiritai.com/product/character-engine/>

- AARSETH, E. (2007). "Doors and perception: Fiction vs. simulation in games". *Intermedialités. Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques/Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, (9): 35-44.
- ATKINS, Barry (2003). *More than a game. The computer game as fictional form*. Manchester: Manchester University Press.
- BELL, Alice *et al.* (2010). "A [S]creed for Digital Fiction". *Electronic Book Review*. March 7, disponível em <https://electronicbookreview.com/essay/a-screed-for-digital-fiction/> (consultado em 11/2019).
- BOGOST, Ian (2017). "Video games are better without stories". *The Atlantic*. Apr. 25, disponível em <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-gamesstories/524148/> (consultado em 11/2019).
- CICCORICCO, David (2007). *Reading Network Fiction*. Tuscaloosa, AL: University of Alabama Press.
- CRAWFORD, C. (2005). *On Interactive Storytelling*. United States of America: New Riders.
- EDER, Jens, Fotis JANNIDIS e Ralf SCHNEIDER (2010). *Characters in Fictional Worlds. Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. Berlin: De Gruyter.
- ENSSLIN, Astrid (2007). *Canonizing Hypertext: Explorations and Constructions*. London: Continuum.
- ENSSLIN, Astrid (2010). "From Revisi(tati)on to Retro-intentionalisation: Hermeneutics, Multimodality and Corporeality in Hypertext, Hypermedia and Cybertext", in R. Simanowski, P. Gendolla, J. Schaefer (eds.), *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching*.
- ENSSLIN, Astrid (2014). *Literary Gaming*. Cambridge: MIT Press.
- ENSSLIN, Astrid (2015). "Video Games as Unnatural Narratives", in Mathias Fuchs (ed.) *Diversity of Play*: 41-70, meson press, Hybrid

- Publishing Lab, Centre for Digital Cultures, Leuphana University of Lüneburg.
- HAYLES, N. Katherine (2002). *Writing Machines*. Cambridge: MIT Press.
- JAYANTH, Meg, “Leading players astray: 80 Days and Unexpected Stories”, disponível em <http://www.gdcvault.com/play/1022101/Leading-Players-Astray-80-Days> (consultado em 11/2019).
- JAYANTH, Meg, “Forget Protagonists; Writing NPCs with Agency for 80 Days and Beyond”, disponível em <https://medium.com/@betterthemask/forget-protagonists-writing-npcs-with-agency-for-80-days-and-beyond-703201a2309> (consultado em 11/2019).
- JENKINS, Henry (2004). “Game design as narrative architecture”. In Noah Wardrip-Fruin, and Pat Harrigan (eds), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: MIT Press. 118-130.
- JUUL, Jesper (2001). “Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives”. *Game Studies* 1 (1), disponível em <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (consultado em 11/2019).
- JUUL, Jesper (2003). “The Game, a Player, the World: Looking for the Heart of Gameness”. In M. Copier and Joost Raessens (eds.), *Level Up: Digital Games Research Conference* (November 4-6), Utrecht: Utrecht University. 30-45.
- MATEAS, M. (2004). “A preliminary poetics for interactive drama and games. *Digital Creativity*. 12, 140-152 (2001), disponível em <https://users.soe.ucsc.edu/~michaelm/publications/mateas-dc-2001.pdf> (consultado em 11/2019).
- MONFORT, Nick (2003). *Twisty little passages: an approach to interactive fiction*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- MONFORT, Nick (2004). “Interactive fiction as ‘story,’ ‘game,’ ‘storygame,’ ‘novel,’ ‘world,’ ‘literature,’ ‘puzzle,’ ‘problem,’ ‘riddle,’ and ‘machine’”. In N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan (eds.), *First person: New media as story, performance, and game*. Cambridge: MIT Press. 310-317.

- MONFORT, Nick (2008). “Fretting the Player Character”. *Electronic Book Review*, Feb. 27, disponível em <https://electronicbookreview.com/essay/fretting-the-player-character/> (consultado em 11/2019).
- MURRAY, Janet (1997). *Hamlet on the Holodeck. The Future of narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.
- MURRAY, Janet (2017). “Who’s Afraid of the Holodeck? Facing the Future of Digital Narrative without Ludoparanoia”, disponível em <https://inventingthemedium.com/2017/08/24/whos-afraid-of-the-holodeck/> (consultado em 10/2019).
- REED, Aaron A. (2010). “Blue Lacuna: Lessons learned writing the world’s longest interactive fiction”. In *Electronic Literature Organization*. Providence, RI, disponível em <http://aaronreed.net/overview-paper-elo.pdf> (consultado em 11/2019).
- REED, Aaron A. (2017). *Changeful Tales: Design-Driven Approaches Toward More Expressive Storygames*. University of California – Santa Cruz, disponível em <https://escholarship.org/uc/item/8838j82v> (consultado em 11/2019).
- RUSTAD, Hans Kristian (2012). “A Short History of Electronic Literature and Communities in the Nordic Countries”. *Dichtung Digital* 41, disponível em <http://www.dichtung-digital.org/2012/41/rustad.htm> (consultado em 11/2019).
- SALEN, Katie, e Eric Zimmerman (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
- SCHRÖTER, Felix e Jan-Noël THON (2014). “Video Game Characters. Theory and Analysis”, *Diegesis. Interdisciplinary E-Journal for Narrative Research*, 3, H. 1., disponível em <https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/151/200> (consultado em 11/2019).
- ZIMMERMAN, E. (2004). “Narrative, Interactivity, Play and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline”. In Noah Wardrip-Fruin e

Pat Harrigan (eds), *First Person Shooter: New media as story, performance, and game*. Cambridge, MA: The MIT Press. 154-164.

WARDRIP-FRUIIN, Noah e Pat HARRIGAN (2004). *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge. MA/London: MIT Press.

LUDOGRAFIA

Blue Lacuna. Aaron A. Reed. Inform7//Glulx. 2009, disponível em <https://blue-lacuna.textories.com/>

Façade. Michael Mateas and Andrew Stern. Procedural Arts. Windows/Mac OS X. 2005, disponível em <https://www.playablstudios.com/facade>

The Ice-Bound Concordance. Jacob Garbe and Aaron A. Reed. Down to the Wire. iPad/Windows. 2016, disponível em <https://www.ice-bound.com/>

80 Days. Joseph Humfrey, Jon Ingold, and Meg Jayanth. Inkle. iOS. 2014, disponível em <http://www.inklestudios.com/80days/>

