

II Simpósio da ABCIBER

Pedro Cardoso Coutinho

Mestre em Comunicação Social pela UFMG

Professor Substituto do Departamento de Comunicação Social da UFMG

O LABIRINTO E O NOVELO

entrelaçamentos entre jogo e narrativa nos jogos multiplayer online

Enquanto Teseu desbravava o labirinto de Creta à procura do Minotauro, de sua mão desprendia-se o filamento de um novelo de lã que era, a um só tempo, uma artimanha que evitava que ele se perdesse nos meandros das bifurcações, mas também o liame de sua história; à medida que o aventureiro adentrava o desconhecido, o fio de Ariadne registrava sua trajetória e se tornava uma espécie de testemunha dos acontecimentos ocorridos durante sua aventura. A metáfora é banal, porém permite perceber que, desde tempos longínquos, havia uma preocupação com a ordenação do desconhecido, e uma das principais maneiras encontradas para se lidar com o labirinto heterogêneo da experiência humana foi a criação de histórias. Histórias essas que, no entanto, se manifestam de diversas maneiras ao longo do desenvolvimento da cultura ocidental.

Em um pequeno trecho de seu texto *O narrador*, Walter Benjamin aponta para uma mudança da forma como os homens narram suas histórias – marcadamente após a Primeira Guerra. Segundo o autor, com o advento da modernidade, há uma perda progressiva do ato de se contar histórias em comunhão com os ouvintes, à maneira dos viajantes de antigamente que trocavam experiências através de relatos orais. Benjamin vê nessa diferença de registro uma marca de seu tempo, onde as histórias são então compostas em um momento distinto de sua recepção, em contraposição a histórias confeccionadas ao redor de uma mesa, onde o interlocutor podia dar alguma opinião e talvez mudar o destino daquela narrativa. Entretanto, em paralelo a essa figura centralizadora do autor de romances, e de vários outros produtos midiáticos, pode-se perceber o surgimento de objetos expressivos que possibilitam uma nova configuração desse fazer narrativo. Notadamente localizada em meios eletrônicos, essa outra forma de narrar se configura como uma trajetória por um banco dinâmico de informações, onde os eventos da narrativa, longe de estarem encadeados previamente em um enredo, vão se delineando através de uma diversidade de caminhos percorridos. Muitas vezes, essa história é realizada num mesmo ambiente onde várias outras pessoas transitam em grupo, numa comunidade virtual. Um dos lugares no ambiente de rede onde essas histórias contadas em conjunto podem ser encontradas são um tipo de jogo *multiplayer* disponível na Internet, os MUDs. Jogadores de MUD são autores de MUD e também consumidores de conteúdo midiático. Logo, participar de um MUD tem muito em comum com a escrita de roteiros, arte performática, teatro de rua, teatro de improviso – ou até mesmo *commedia dell'arte*.

O presente trabalho pretende delinear um esforço de compreensão desses fazeres narrativos contemporâneos, que apresentam diferenças bem marcadas frente a narrativas mais cristalizadas, como o romance. Mais especificamente, centra-se o olhar nos

MUDs, espécie de jogo baseado em uma plataforma telemática que permite a interação entre vários jogadores num mesmo universo ficcional. Cada MUD é um mundo coletivamente imaginado no qual máquina e jogadores geram continuamente um gigantesco bloco textual que, apesar de ter um início (dificilmente recuperável), apresenta um meio completamente multimorfo, e dificilmente algum dia chegará a seu fim (se houver, provavelmente se dará por razões exteriores à lógica interna do jogo como, por exemplo, problemas técnicos no servidor). Além da multiplicidade de escolhas disponíveis para cada jogador, por se tratar de um jogo *multiplayer*, os jogadores estão a todo momento em companhia (ou em conflito; afinal, trata-se de um jogo) de outros jogadores, de maneira que um pode incidir no comportamento dos outros. Se essas interações entre os jogadores através do cibertexto são o principal mecanismo responsável pela confecção das histórias presentes nos MUDs, como se pode então caracterizá-las? Como a coerência será dada pelo jogador, e não pelo bloco textual em si, é difícil remeter essa dinâmica a uma organização homogênea e bem estruturada. Logo, torna-se necessário buscar comparações com outros tipos de expressão que levem em conta um processo mais livre e espontâneo de composição. Conforme indica Aarseth,

estruturalmente, uma sessão de MUD não se parece com mais nada do que uma sessão improvisada de jazz, onde os músicos improvisam um platô rítmico de acordes, riffs, vozes e contra-vozes. Nessa perspectiva, a questão da literariedade de MUDs se torna auto-evidente e localizável: não em grandes temas estruturais, como prosas narrativas, intrigas de jogos de aventura, ou visões líricas, mas como *happenings*, cujo nível de sucesso depende da competência e da performance dos jogadores. (Aarseth, 1997, p.158)

Se os MUDs operam sob a lógica de construção da obra à medida que ela é executada, como por exemplo as sessões de jazz, procurar-se-á compreender como os jogadores realizam essa operação de interação. Se a história é realmente engendrada através dessas trocas – possivelmente oriundas da atividade lúdica –, quais as conseqüências desse fazer para a construção dessa narrativa? De que maneira as trocas entre os jogadores se tornam mecanismos narrativos acionados num contexto lúdico durante toda a experiência do jogo? A indagação central do presente artigo se configura como uma pergunta sobre o modo como as inter-relações entre os jogadores em um cibertexto lúdico poderiam levar à construção de uma história preponderantemente comunal.

Jogar um MUD é, como visto anteriormente, criar um personagem virtual para si no sistema de jogo para então explorar o mundo que se oferece à sua volta. E desde o primeiro passo, o primeiro ato realizado ou a primeira fala proferida nesse sistema de jogo, já se pode dizer que há narrativa. Afinal, não necessariamente a narrativa deve ser concebida enquanto um objeto localizável materialmente – determinada história contida no MUD, ou o enredo passado no ambiente de jogo – mas pode também ser pensada como a relação estabelecida entre o interlocutor e o objeto no acontecimento da história. Conceber a narrativa como o conteúdo de uma história – uma seqüência de enunciados, fixos ou não, de que se compõe uma história – ou como manifestação unilateral dessa história – narrativa localizada no ato enunciativo de quem conta essa história –, de certa maneira enrijece as dinâmicas que perpassam todo o processo de interlocução entre as partes então envolvidas. Afinal, como afirma Bruno Leal, pensar a narrativa como uma relação permite elaborá-la à maneira de

(...) formas capazes de articular o estar-num-mundo aberto, em fluxo, tecido no entremear de imagens, falares, tradições, saberes. Afinal, narrar significa

buscar e estabelecer um encadeamento e uma direção, investir o sujeito de papéis e criar personagens, indicar uma solução. As narrativas, assim, tecem a experiência vivida e podem aparecer no cotidiano, contadas pelos seres humanos, ajudando-os a viver e agrupando-os, distinguindo-os, marcando seus lugares e possibilitando a criação de comunidades. (Leal, 2006, p.20)

Trata-se de pensar a narrativa como uma operação que é acionada para ordenar os acontecimentos que ocorrem à volta dos sujeitos, através da qual os significados são construídos. Nesse sentido, esse pacto se traduz em um processo tanto de percepção dos elementos à volta como de ordenação desses elementos. Segundo André Parente,

o ato de narração remete, por um lado, a dois processos que ele liga: o ato da narração é um processo de diferenciação, uma vez que escolhe e ordena os objetos e as ações, e um processo de configuração ou de integração, pelo qual integra seus objetos e ações e lhes dá um sentido que eles não têm por si só. (Parente, 2000, p.36)

No desenrolar desse duplo movimento, o mundo se descortina enquanto elementos discretos que, para fazerem sentido, devem ser ordenados pelo sujeito que procura compreendê-los. A operação da narrativa pode ser então comparada à de um viajante que diante de um mapa, puramente descritivo e cujos lugares não têm a priori nenhuma relação estabelecida entre si, reconstitui sua viagem, organizando em tempo real um relato que aproxima, diferencia e faz significar os vários lugares pelos quais passou. Como afirma Michel de Certeau,

onde o mapa demarca, o relato faz uma travessia. O relato é “diegese”, como diz o grego para designar a narração: instaura uma caminhada (“guia”) e passa através (“transgride”). O espaço de operações que ele pisa é feito de movimentos: é topológico, relativo às deformações de figuras, e não tópico, definidor de lugares. (Certeau, 1994, p.214)

A construção da narrativa se situa justamente nesse movimento operado pelo viajante que articula essa experiência. A narrativa não é construída da passagem de um porto seguro a outro, mas é sobretudo constituída na travessia entre esses portos. Durante essa trajetória, não há simplesmente um pulo de um ponto ao outro, mas ocorre a própria constituição do que significa cada ponto, já que a travessia é o que lhes dará significação. Como o próprio Certeau ressalta, “nessa organização, o relato tem papel decisivo. Sem dúvida, 'descreve'. Mas 'toda descrição é mais que uma fixação', é 'um ato culturalmente criador’”. (Certeau, 1994, p.209) Essa articulação leva em conta certamente outros fatores além do próprio chão no qual o viajante pisa; trata-se de um percurso que será sempre devedor de várias circunstâncias que organizam esse acontecimento. Segundo Leal,

(...) uma narrativa estrutura-se na articulação de elementos específicos cuja inserção na economia textual deve-se, porém, ao diálogo com outros textos, à situação de comunicação e ao conjunto de relações histórico-sociais que a localizam num contexto. (Leal, 2006, p.22)

Ou seja, durante a narrativa, existe a construção de um texto que necessariamente irá pressupor toda uma gama de fatores que incidem na constituição dessa relação. Portanto, torna-se seguro dizer que dois sujeitos diferentes, mesmo diante de uma mesma seqüência de enunciados – um livro ou um filme, por exemplo –, estabelecerão narrativas que, ainda que similares, jamais serão perfeitamente uniformes. Na medida em que a narrativa se encontra na relação e não somente em uma das partes, ela se torna imbuída de uma mobilidade e de uma permeabilidade frente aos envolvidos no processo de interlocução. Dessa maneira, torna-se mais precisa a asserção de

Maurice Blanchot, ao afirmar que

a narrativa não é o relato do acontecimento, mas o acontecimento mesmo, a aproximação desse acontecimento, o lugar onde ele próprio é convocado a se produzir, acontecimento ainda por vir e, através de seu próprio poder de atração, a narrativa pode esperar, ela também, realizar-se. (Blanchot, 1959, p.14)

Assim como a travessia, a narrativa se constitui então como acontecimento, ou seja, o encontro de um interlocutor com algum texto, de maneira que a história então criada seja fruto da interação entre as partes. Trata-se de uma relação travada à maneira de um pacto no qual a narrativa, ao ser instaurada a partir desse encontro, emerge e se manifesta, fortemente alicerçada tanto no texto no qual estava contida em potência, quanto no interlocutor que a aciona e a faz acontecer. Pensar em termos de narrativa só faz sentido a partir do momento em que ela é pensada como movimento, como acontecimento evanescente. Conforme Blanchot afirma, a narrativa

relata somente a si mesma, e esta relação, ao mesmo tempo em que se faz, produz o que ela conta, só é possível como relação se ela atualiza o que se passa nela mesma, pois ela detém portanto o ponto ou plano onde a realidade que a narrativa “descreve” pode sem cessar se unir à realidade enquanto narrativa, garanti-la e nela encontrar sua garantia. (Blanchot, 1959, p.14)

Em outras palavras, a narrativa não é o discurso de alguém sobre alguma coisa, é a própria irrupção de um discurso em alguém criando alguma coisa. Como assegura André Parente, “ela [a narrativa] não conta sobre personagens e coisas, conta as personagens e as coisas” (Parente, 2000, p.35); isto é, essas personagens e coisas não acontecem enquanto estão adormecidas no interior de um texto ou de uma seqüência de enunciados, mas sobremaneira quando são acionadas por um interlocutor que, ao ser por elas afetado, lhes dá um significado concernente àquele acontecimento específico. Dessa feita, nota-se porque não se pode conceber a narrativa como um enunciado, ou mesmo localizá-la somente na instância que profere esse enunciado. Ao tomar a narrativa como encontro, como acontecimento, percebe-se que, nas palavras de Parente,

a narrativa não é um enunciado de fato que representa um estado de coisas, mas um enunciável. Ou seja, é, antes de tudo, um movimento de pensamento que precede, ao menos em direito, os enunciados de fato. (...) O enunciável é a condição de direito que explica como o acontecimento constitui a narrativa, e a narrativa, a realidade. (Parente, 2000, p.35)

A narrativa se constitui portanto como o próprio movimento que atravessa esses enunciados e institui suas amarrações dentro desse contexto. O enunciável, ou seja, o que se pode enunciar, se transmuta em narrativa na medida em que conjuga os enunciados a partir de uma ordenação própria de quem aciona o texto. Os enunciados, imbuídos em um contexto específico – como visto anteriormente em Leal –, oferecem uma matéria-prima que é acionada e praticada pela pessoa que os usufrui.

A margem de contato entre cada narrativa engendrada pelos jogadores não acontece, entretanto, em um ambiente despojado de regras que delineiam e tensionam a maneira como ocorre esse cruzamento. Afinal, todo esse processo narrativo se dá em meio a um processo lúdico instaurado entre os jogadores, ambiente esse que marca indelevelmente o modo como essas narrativas são engendradas. À maneira da narrativa, procura-se aqui definir jogo enquanto uma atividade de interação, em detrimento de um objeto, ou conjunto de objetos, o que pressupõe localizá-lo num espectro maior da vivência simbólica das pessoas. Ainda que comumente se refira aos MUDs como jogos,

o conceito torna-se mais polivalente e prolífico quando pensado como uma prática, e não como um objeto existente fisicamente. Como afirma Johan Huizinga,

(...) poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade (...) praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. (Huizinga, 1999, p.16)

O ato de jogar pressupõe que, enquanto esse pacto durar, os atos e falas das pessoas envolvidas estarão circunscritos a um universo particular e delimitado que funciona de uma maneira pré-estabelecida pelos participantes. A princípio, joga-se quando o fluxo da vivência cotidiana é interrompido e provisoriamente substituído por regras arbitrárias e por um universo imaginário que estruturarão esse novo e fugaz naco de experiência. Em outras palavras, de acordo com Huizinga,

o jogo distingue-se da vida “comum” tanto pelo lugar quanto pela posição que ocupa. (...) É “jogado até o fim” dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios. O jogo inicia-se e, em determinado momento, “acabou”. Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. (Huizinga, 1999, p.12)

Essa atividade é facilmente percebida nas brincadeiras que permeiam as várias culturas humanas, do pique-esconde à roleta russa, passando pelos videogames e pelos mais variados tipos de esporte. De acordo com Roger Caillois, seria possível fazer uma categorização dos jogos existentes segundo as estratégias que eles utilizam para envolver o jogador na atividade, e que em seu conjunto constituiriam um amplo painel de experiências lúdicas – é importante ressaltar de antemão que não se tratam de categorias rígidas e auto-excludentes, uma vez que a maioria dos jogos empregam, em maior ou menor grau, todo o conjunto de estratégias expostas a seguir.

O autor apresenta primeiramente *Agôn* (competição em grego), estratégia proeminente em jogos de competição, nos quais os jogadores, normalmente dotados dos mesmos recursos no início do jogo, devem disputar entre si a conquista de algum objetivo para então ser declarado campeão. Exemplos de jogos de competição são esportes em geral, individuais ou coletivos, ou mesmo jogos de teste de conhecimentos gerais e jogos de tabuleiro. Em seguida Caillois propõe *Alea* (jogo de dados em latim) como uma segunda categoria, que representaria jogos de sorte e azar como cartas, roleta e dados. Em jogos nos quais predomina essa estratégia, participantes necessitam somente da sorte para que seja decidido o resultado do jogo, sem que utilizem efetivamente alguma habilidade física ou mental que possa lhes favorecer. Como afirmar o autor, um jogo baseado em *Alea* está assentado “(...) sobre uma decisão que não depende do jogador, sobre uma decisão na qual ele não pode ter certeza de algum ganho, e por consequência não se trata de ganhar de um adversário mas sim sobre o destino” (Caillois, 1958, p.56). *Mimicry* (mimetismo em inglês) é o nome dado à terceira categoria, que consiste em jogos cujo objetivo do jogador é incorporar algum papel ou personagem; ou seja, o que está efetivamente em jogo é a capacidade de se exercer algum tipo de simulação. Trata-se de uma estratégia centrada não em atingir algum objetivo específico, mas principalmente na invenção de um outro eu ilusório, mas que nos limites do jogo deve ser vivenciado enquanto realidade objetiva. Exemplos variam desde crianças brincando de incorporar personagens até mesmo práticas comuns de imitação de pessoas. Caillois apresenta finalmente *Ilinx* (nome grego para turbilhão d'água), estratégia que denominaria jogos cujo objetivo é de alguma maneira colocar em

cheque a própria noção de corpo do jogador. O autor afirma que *Ilinx* é predominante em jogos que consistem em “uma tentativa de destruir por um instante a estabilidade da percepção e de infligir à consciência lúcida um tipo de pânico voluptuoso” (Caillois, 1958, p. 68). Brincadeiras recorrentes como rodopiar em volta de si mesmo até atingir um estado de tontura ou brinquedos de parques de diversão que induzem o mesmo estado são claros exemplos de jogos incluídos em tal definição.

Nessa miscelânea de jogos, não importa qual variedade estratégica eles empreguem, interessa perceber que o pacto estabelecido irá sempre pressupor uma certa ambivalência entre uma dimensão pragmática e uma dimensão mágica desse fazer. Por um lado, é necessária a existência de regras; por outro, torna-se imperativo que os jogadores acreditem e compartilhem esse domínio imaginário que é instaurado ao redor de si. Em suma, jogos se encontram duplamente apoiados em dois elementos fortemente imbricados, regras e ficção. Segundo Jesper Juul,

regras são descrições finitas do que pode e o que não pode ser feito em um jogo, e providenciam desafios que o jogador deve progressivamente descobrir como ultrapassar. Ficção é ambígua – o jogo pode projetar mundos ficcionais mais ou menos coerentes que o jogador pode então imaginar. (...) Ficção leva o jogador a entender as regras, e as regras podem ajudar o jogador a imaginar um mundo ficcional. (Juul, 2005, p.197)

Inevitavelmente, todo e qualquer jogo estará assentado sobre essas duas dimensões complementares. Da brincadeira de pega-ladrão, passando pelo bem-me-quer-mal-me-quer, até os videogames de última geração, regras e ficção articulam essa experiência de maneira a garantir sua coerência e fruição. Certamente, a maneira como cada elemento desse par estará presente em cada jogo varia segundo muitas variáveis possíveis, como por exemplo o próprio suporte da brincadeira – no banguê-banguê-de-faz-de-conta as regras são acordadas verbalmente e nos jogos eletrônicos definidas numericamente pelo programador do computador –, ou mesmo o grau de enredo ficcional envolvido na atividade – uma partida de Tetris não mobiliza uma história à maneira de um grupo de jovens envolvidos em um jogo de RPG. Não importa em qual jogo, regras particulares são estabelecidas, e os participantes precisam adequar suas ações de acordo com elas. Pode-se afirmar que jogar constitui uma atividade inerente à própria cultura, e que portanto muitas vezes essa divisão é severamente permeada, senão abolida, pela experiência cotidiana do jogador. É necessário portanto estabelecer uma definição capaz de abranger diversas facetas dessa atividade para além das mais aparentes, como as brincadeiras de criança. Juul propõe a seguinte definição:

Como atividade, o jogo é um sistema que muda de estado segundo uma série de regras implementadas por pessoas, computadores, ou leis da natureza. O jogo é conduzido de tal forma que seu resultado é indeterminado, variável e quantificável. Os jogadores têm ciência de que alguns resultados são melhores do que outros. Os jogadores podem exercer esforço para tentar modificar o resultado. Os jogadores sentem-se emocionalmente ligados a um eventual resultado. Finalmente, as conseqüências do jogo foram negociadas, idealmente antes do início do jogo. (Juul, 2005, p.46)

Ora, eis uma definição que não somente possibilita o discernimento de partículas elementares de seu funcionamento, como também permite percebê-lo até mesmo enquanto princípio fundante da própria noção de sociedade; o que ela é, senão um grande conjunto de atividades e comportamentos regidos por normas e regras constantemente negociadas que, conscientemente ou não, visam movimento, mudança, alternância, sucessão, associação e/ou separação? Logo, a própria cultura humana se constitui como um inefável entrecruzamento de jogos, alguns de duração mais longa –

tomando-o como metáfora para a própria sociedade – e outros mais passadiços, como as já referidas brincadeiras infantis.

Da narrativa ao jogo, eis um percurso que leva tanto à delimitação dos eixos analíticos que fundamentam o presente estudo quanto à formulação mais específica das indagações que o orientam. De uma maneira geral, procura-se compreender como a atividade do jogador de jogos *multiplayer* online, especificamente MUDs, ao se organizar em torno de forças lúdicas e narrativas, faz emergir histórias criadas em comunhão, numa dinâmica complexa de entrecruzamento. Essas dinâmicas necessitam ser apreendidas em meio a uma complexa sociabilidade que permeia o universo dos MUDs. Se a história acontece no encontro entre o jogador e os interlocutores (que também são jogadores) à sua volta, ela possivelmente estará sujeita a intervenções das mais variadas procedências, e portanto constituir-se-á no seio de um encontro entre diversas narrativas que afetam direta e indiretamente umas às outras. A seguir, são analisadas questões pontuais presentes nos relatos a partir das estratégias lúdicas elaboradas por Roger Caillois. Mais que procurar atrelar o processo analítico a determinada categoria, trata-se de utilizá-las como um referencial que permita uma aproximação a diferentes facetas da experiência dos jogadores – e, conseqüentemente, de uma melhor compreensão do que caracterizaria as histórias então criadas. Dessa maneira, tais histórias podem ser investigadas segundo especificidades da própria prática lúdica na qual estão circunscritas.

Veículo [Ilinx]

Ilinx, ou turbilhão d'água, é o ponto de partida que guia a análise de como os jogadores são inseridos no sistema de jogo do MUD, e como esse processo de imersão afeta a maneira como a história se desenrola. Colocar a própria percepção do corpo em xeque implica, necessariamente, na presença de um tal corpo que possa ser desestabilizado. Nos MUDs, esse quase-corpo preconizado pelo avatar é exatamente a zona de contato entre o jogador e o sistema, e portanto todos os encontros e interações entre os jogadores inevitavelmente acontecem através dessa interface. Afinal, todo o processo de inscrição dos comandos do jogador no sistema se dá através da mediação do avatar, de maneira que o jogador oscile durante todo o tempo de jogo entre uma sensação de controle de um personagem, e uma sensação de estar vivendo esse personagem – que se dá quando a mediação manifesta-se de forma quase internalizada frente ao usuário.

Para além dessa dimensão instrumental do avatar na fruição do espaço dos MUDs, há também uma dimensão simbólica desses quase-corpos, que afeta inclusive a própria maneira como os jogadores se relacionam ao longo do jogo. Ora, como visto anteriormente, o avatar se constitui enquanto uma representação gráfica visível ao usuário, e reconhecível pelo sistema de jogo. Em MUDs especificamente, o avatar é construído a partir da conjunção de vários *stats*, alguns escondidos do usuário, como força, destreza, energia e mana (os dois últimos representados por números que se repetem ao final de cada partícula textual), e a descrição textual que acompanha os usuários à medida que eles perambulam pelo jogo. Se dois jogadores de um MUD resolvem duelar até a morte, o jogo, através de uma lógica que combina esses atributos e uma certa dose de aleatoriedade, irá determinar quem foi o ganhador. No entanto, as descrições que os jogadores fazem de seu próprio avatar pouco importam para o intrincado sistema de regras; para a máquina, tanto faz uma descrição literariamente brilhante, como palavras digitadas a esmo sem nenhum encadeamento lógico. Nesse sentido, interessa retomar aqui a noção de escritura para denotar o investimento do jogador no sistema de jogo que não somente insere comandos pertinentes para o

computador, mas principalmente nesse meio-termo carrega junto de si uma grande carga de significação simbólica inteligível somente aos outros jogadores que compartilham o espaço de jogo.

Ora, a descrição de um jogador em MUDs é composta de vários elementos, alguns fixos, como o sexo e a raça do personagens, mas também de dois elementos variáveis, como a auto-descrição dos personagens – compostos pelos próprios jogadores – e o vestuário que cada um porta. Trata-se de componentes da descrição que são definidos livremente pelo jogador – ainda que circunscritos a um conjunto de regras de conduta. O vestuário, por si só, é indicado através das aquisições do jogador, ou seja, se ele quiser se vestir de determinada maneira, ele deve ir até uma loja que tenha determinado item e comprá-lo. Na esteira do vestuário, a auto-descrição dos personagens também é restringida por uma série de indicações feitas pelo sistema.

Na lógica dessas figurações, o que interessa ao sistema é somente a parte dos *stats*, dos atributos que poderão ser interpretados matematicamente pela máquina. A diferença de uma calça folgada de tekura para uma calça preta simples, aos olhos da máquina, é inexistente. No entanto, tal escolha se configura enquanto muitas variáveis possíveis de significação, seja um pertencimento a um clã, de um rito de passagem para pertencer a uma tribo, ou mesmo para atender a alguma inusitada vontade pessoal do jogador. De uma forma mais abrangente, toda relação instituída nos MUDs entre jogadores em algum momento leva em consideração as informações que cada jogador carrega em seu avatar. Ainda que não necessariamente cada jogador execute o comando de olhar para um colega a fim de ler sua descrição e ver o que ele está vestindo, o próprio nome que cada um carrega em seu avatar é suficiente para que vários pré-conceitos sejam acionados, estabelecendo bases, ainda que momentâneas, para um incipiente contato. Se essa vontade de corpo preconizada pelo avatar carrega a escritura de cada jogador, e esse espaço é partilhado por todos os jogadores, esses sentidos tendem a de certa forma colidir uns com os outros, e gerar novas significações a partir desses encontros.

Esse quase-corpo torna-se portanto uma verdadeira metáfora das próprias bases sobre a qual se sustenta a experiência de jogo, a saber regras e ficção, e as histórias que são então criadas nessa ambientação. Por um lado, trata-se da instância que media todo o intrincado conjunto de regras elaboradas pela máquina e que deve funcionar de maneira simplificada frente o jogador. Por outro, há todo um conjunto de elementos simbólicos carregados pelo avatar que ajudam a solidificar não somente as relações entre os jogadores, mas a própria ambientação do jogo, que é justamente a porção de ficção que dá liga a toda a experiência do jogo. Logo, percebe-se que tais histórias são engendradas através de quase-corpos que podem se tocar nesses ambientes; de certa maneira tais histórias se materializam durante a dinâmica de jogo, e sempre existirá uma chance de que num encontro casual numa das salas desses universos os personagens que se cruzem saiam maculadas, tendo então o rumo de suas histórias alteradas. Em última instância, trata-se de um simples arranjo de textos dispostos frente a outros jogadores, mas que afeta sobremaneira sua inserção no mundo de jogo, e até mesmo a maneira como sua trajetória nesse mundo irá se desenrolar.

Indeterminado, irreversível [Alea]

Desde Aristóteles, é senso comum afirmar que toda história tem um começo, um meio e um fim. Afinal, nas palavras do autor, “‘Todo’ é aquilo que tem princípio, meio e fim. (...) É necessário, portanto, que os mitos bem compostos não comecem nem terminem ao acaso, mas que se conformem aos mencionados princípios”. (Aristóteles,

1997: 113) No entanto, essa própria noção de uma história encadeada normativamente a partir de um senso estrito de ordenação já foi desafiada inúmeras vezes por vários contadores de história – seja em filmes, livros ou mesmo canções – ao subverter essa ordem ou mesmo a considerar o acaso como uma parte fundamental de suas obras. Uma história que acolhe o acaso em seus mecanismos narrativos está aberta a uma constante indefinição dos rumos que irá tomar. A força do acaso em MUDs está presente de várias maneiras, principalmente relacionada aos vários encontros que acontecem ou não com cada jogador ao longo de seu percurso pelo jogo. Toda a trajetória do jogador, que constitui sua narrativa, se dá através dos variados encontros ao longo das sessões de jogo, seja com outros jogadores, com *bots*, ou até mesmo objetos inanimados que são necessários para a performance de uma ação.

Em MUDs, o acaso advém de encontros tanto simulados segundo um algoritmo gerado pela máquina de jogo quanto com outros personagens que também perambulam pelo espaço. Nesse caso, as possibilidades são duas: ou há um encontro com *bots*, que seguem também rotinas específicas previamente programadas, ou então com outros jogadores, que se movimentam de acordo com seus próprios desígnios. A cada movimento do jogador, ou mesmo a cada movimento adiado, as possibilidades de novos encontros se bifurcam indefinidamente, e cada lance realizado – um movimento para um novo aposento, um ataque junto a um inimigo, uma conversa um pouco mais demorada no meio de uma praça – produz um novo quadro situacional sobre o qual ações posteriores deverão ser tomadas. Dessa maneira, percebe-se que a trajetória de cada jogador é realizada passo a passo, já que cada direção a ser tomada dependerá das conseqüências da ação realizada anteriormente.

Tal dinâmica de progressão não admite que o jogador possa reconstruir seus passos como se seus atos anteriores não tivessem sido feitos. Assim como na grande maioria dos jogos, em MUDs o espaço de jogo não é reversível: uma vez que um comando é dado, e a trajetória tem prosseguimento, a ação realizada já terá afetado o sistema, que não poderá posteriormente retornar a esse mesmo estado de coisas. Trata-se de uma dinâmica acentuada em MUDs por se tratar de um ambiente partilhado por vários jogadores: o sistema de jogo é um só para todos, logo as ações de cada jogador reverberam para todos.

A noção de irreversibilidade em meio a essa indeterminação do percurso dos jogadores pode ser exemplificada através do próprio conceito de morte presente nos MUDs. Como visto anteriormente, os jogadores nos MUDs são presentificados no sistema de jogo através de seus avatares, que possibilitam a interação com o mundo ao redor. Nesse sentido, essa dupla convergência de instabilidade e irreversibilidade do sistema criam uma certa aura de perigo, significando exatamente que o controle da trajetória de cada personagem nunca estará somente a cargo do jogador que o manipula: cada novo lance significa tanto uma nova conjuntura de possíveis ações quanto a erradicação de toda uma possível conjuntura anterior – e assim por diante. A construção dessa história se dá portanto sempre sob um terreno movediço, no qual o jogador participa ativamente dessa construção, mas sempre sob uma sombra de possíveis, e freqüentes, distúrbios alheios. À maneira dos jogos de sorte, nos quais o resultado do jogo independe da vontade, habilidade ou determinação do jogador, mas somente de uma probabilidade, a dinâmica do envolvimento entre jogador e sistema de jogo em MUDs também impossibilitam ao jogador o controle estrito dos destinos tanto de seus personagens quanto da história que então é engendrada. Sim, há uma história construída em tais trajetórias, mas ela é intimamente perturbada por interferências externas que advêm da própria lógica lúdica na qual ela está inserida. Se cada esquina apresenta um

redobrado perigo de novos acontecimentos deslocarem o destino do personagem, deve-se atentar para o caráter de descontrole que tais histórias apresentam perante seus condutores.

Teia [Agôn]

O MUD, sendo um jogo *multiplayer*, carrega na própria definição uma de suas principais características: trata-se de um jogo jogado por vários jogadores ao mesmo tempo. Uma constatação até aqui já percebida como óbvia mas que, no entanto, permite problematizar a questão da interação entre os jogadores. Afinal, se eles compartilham esse espaço, eles estão em constante contato. Portanto, é preciso discutir de que maneira essa interação acontece, e conseqüentemente se essas interações possivelmente dão origem a uma complexa organização social dentro do jogo. Deve-se, portanto, procurar indícios palpáveis que demonstrem como esse contato entre pessoas acontece, de maneira a evidenciar a presença de elos simbólicos que confirmem a existência de uma comunidade de jogadores que ultrapasse uma simples agregação de pessoas.

Um forte indício da existência de uma teia social nos MUDs é a divisão dos jogadores em clãs, classes, casas, profissões. Independentemente do nome que essa divisão tenha em cada MUD diferente, trata-se sempre de um indício de uma especialização de cada jogador perante seus pares. No entanto, mais que um conjunto de habilidades a serem adquiridas por cada jogador, essa divisão implica necessariamente em um sentimento de pertencimento de determinada facção frente a outras. Trata-se de uma sensação que não está presente somente na mente de cada jogador, mas principalmente é materializada em diversas instâncias ao longo do jogo.

Essa disputa acontece a partir de uma superfície de contato que são exatamente os personagens de cada jogador. Há tanto disputas diretas como disputas que incidem no personagem de forma indireta, como na extensa recorrência aos arquivos de ajuda que guiam grande parte da conduta do jogador no ambiente de jogo. Dessa feita, cada jogador forja o ambiente de jogo que será compartilhado por seus pares, ao longo da experiência de jogo, seja entrando em conflitos com outros jogadores, seja recorrendo a amigos para pedir auxílio. Tanto a competição quanto a colaboração exercem um mesmo papel, o de afetar – tanto no sentido de influência quanto no de afeto – a história que cada jogador leva a cabo no MUD. Afinal, tanto na briga quanto na ajuda, o que conta para o personagem não é uma derrota ou vitória momentânea, mas principalmente um novo rumo no desenrolar de sua história que não seria possível sem essas interferências alheias. A um só tempo, disputa e colaboração ou, de maneira mais abrangente, a teia social que envolve cada jogador se constitui como um fator preponderante na maneira como as histórias são engendradas nos MUDs.

Viver, contar [Mimicry]

O texto gerado por um MUD é um bloco de caracteres eletrônicos gerado em tempo real e persistente a partir dos comandos do jogador. Se a narrativa se configura como o encontro entre o texto e o interlocutor, nos MUDs esse embate se reveste de duas características peculiares, uma vez que o próprio encontro altera consistentemente o texto, e que esse enfrentamento é levado a cabo através de regras não somente de significação, mas também de outras regras advindas do caráter lúdico desse ambiente. Trata-se, em última instância, de uma conversa entre sistema e usuário, a partir da qual a história irá emergir. Desde o início da trajetória de cada personagem criado, são comuns os encontros com personagens controladas pelo sistema. Além de responderem automaticamente aos comandos de cada jogador, também muitas vezes fornecem sugestões de comando para que os jogadores executem ações pré-determinadas pelo

próprio sistema do MUD.

Em MUDs de uma maneira geral, e em quase todos os jogos de aventura, cada jogador é um herói em processo constante de crescimento, cuja jornada tem início de forma extremamente humilde, para então passar por diversas provações, e após atravessar as adversidades, conquistar seu lugar junto a um panteão mítico de vencedores cheios de glória. Ora, essa verdadeira pavimentação simbólica que ajuda a ordenar a trajetória de cada jogador através do MUD nada mais é que um mecanismo narrativo que ajuda a ordenar o processo de incorporação de papéis dos jogadores durante seu progresso no ambiente de jogo. Tal dinâmica ocorre não somente no início do jogo, pelo contrário, há uma constante rememoração do papel mítico que cada jogador deve desempenhar a cada rito de passagem presente no jogo.

Esse jogo de interpretação de personagens, além de fazer com que os jogadores interajam entre si segundo parâmetros específicos de comportamento desejável, se constitui à maneira de um mecanismo de simulação que ajuda a agregar coesão à trajetória dos personagens mesmo quando diante de outros jogadores. Se o que gera esse texto são tanto os jogadores que interagem entre si quanto o sistema, é preciso que esse casamento seja feito a partir de um pano-de-fundo bem delineado frente aos jogadores. Mais que agregar coesão ao ambiente de jogo, a presença desse linguajar e padrões de comportamento fantasiosos permitem que o jogo de incorporação de papéis seja mais permeável ao entrecruzamento de histórias provenientes dos jogadores. Dessa feita, as histórias muitas vezes apresentam como pontos de cruzamento não acontecimentos pontuais, mas muitas vezes a solidificação e a confirmação de um ambiente fantasioso mútuo e acordado no qual os participantes podem estar seguros que seu pacto de imersão com o sistema de jogo está salvaguardado.

A partir de tal passagem torna-se mais claro que essa pavimentação simbólica é um fruto não somente do sistema de jogo e dos personagens controlados pelo computador, mas também é sobremaneira reproduzida e reciclada pelos jogadores que povoam o ambiente de jogo. Ora, tais rastros são exatamente a ambientação tornada texto pelos jogadores, seja através de conversas informais, seja através da redação de memorandos e arquivos de ajuda, ou em casos mais extremos até na construção de descrições arquiteturais para prédios construídos pelos jogadores. Se as trocas simbólicas entre jogadores se dão sob essa ascendência lúdica da simulação, porque não afirmar que a própria ambientação do jogo é originária não somente do sistema de jogo, mas também de uma certa cristalização de vários outros jogadores que já passaram pelo jogo antes dele? Todas as vontades de simulação presentes no jogo, de alguma forma, moldam uma certa cola cultural que dá sabor e movimento ao universo do jogo que, por sua vez, irá decididamente impregnar cada jogador que resolver se aventurar por esses meandros. Se um dos aspectos fundamentais do processo lúdico é a capacidade do jogador de se desprender momentaneamente de um certo padrão de ações e abraçar cognitivamente um novo padrão de tomada de decisões – uma constante readaptação frente a conjuntos de regras diferentes –, no caso dos MUDs trata-se de um processo que irá sobremaneira afetar tudo o que se for desenrolar num plano mais narrativo da história; as regras que sustentam o jogo e ajudam a dar forma à narrativa se confundem portanto entre as próprias regras do jogo e as regras de inserção social presentes no próprio seio da experiência lúdica. Se, como visto anteriormente, um jogo se sustenta através do par regras-ficção, é preciso então atentar que nos MUDs essa dupla é construída não somente pelo sistema de jogo mas principalmente através das interações entre os jogadores, exercendo essa cristalização de regras operacionais/sociais, de maneira a gerar um universo ficcional que unifique e estabeleça bases comuns para o

compartilhamento da experiência entre os jogadores.

Essa sustentação para as trocas entre os jogadores e perante o sistema se constituem portanto a partir de uma base comum de expectativas e padrões de comportamento e pertencimento, ou seja, uma verdadeira malha social cristalizada no texto. A fala praticada pelos jogadores nos MUDs se apresenta portanto como um forte foco de tensão entre os jogadores, já que é através dessas interações que os processos de troca social irão acontecer - a as falas se constituem portanto como um chão comum para os encontros entre os jogadores. Nesse sentido, é possível retomar a indagação que inicia o presente capítulo, e prontamente problematizá-la. Afinal de contas, trata-se de uma história gerada no seio de interações lúdicas a partir de um pano de fundo mítico e fantasioso. Se cada jogador interpreta seu personagem, e é capaz de interagir com outros personagens humanos e/ou autômatos a partir de bases comuns de entendimento, sem precisar expor toda uma trajetória de vida, faz mais sentido afirmar que ele tanto vive essa história como conta essa história. O ato de contar uma história consiste exatamente em organizá-la à maneira de um enredo (muitas vezes) inteligível que deve então ser fruído por determinado interlocutor. Contar pressupõe, portanto, uma certa diferenciação entre o acontecimento de uma história e sua reprodução. Sob a ascendência do jogo, no entanto, esse diferimento nem sempre se faz presente, na medida em que a história de cada jogador é gerada para ser vivida, e não reproduzida. As histórias em tais ambientes não são contadas ou recitadas mas, sobretudo, são experienciadas *in loco*, e com pouco ou nenhum distanciamento dos atores que a engendraram – procedimento advindo justamente do caráter lúdico da interpretação de papéis. Dessa maneira, pode-se inclusive pensar tais histórias como evanescentes, ou seja, só interessam ao próprio jogador que as constroem enquanto brincam de incorporar papéis. Nesse sentido, pode-se afirmar que no jogo teatral dos jogadores de MUDs não há espaço para a constituição de uma platéia. É exatamente essa dimensão de simulação que faz com que tais histórias só façam sentido no momento mesmo de seu acontecimento através da narrativa. Evanescentes, feitas não para serem eternizadas e fixadas, mas principalmente para serem vividas.

Ainda vão existir, certamente, algumas instâncias nas quais os jogadores reproduzem histórias realizadas no passado de maneira a ganhar fama e reconhecimento na rede social na qual estão incluídos – todo clã possui, por exemplo, registros escritos de feitos memoráveis de seus membros. Nessa medida, há espaço em MUDs para a reprodução de histórias. No entanto, trata-se de momentos específicos e finamente localizados no jogo, que não correspondem à vivência mais geral dos jogadores no decorrer do jogo. O entrecruzamento de histórias em um MUD não necessariamente implica em compartilhar essas histórias, no sentido de eu-lhe-conto-a-minha-se-você-me-contar-a-sua, mas sobretudo de compartilhar um mesmo mundo imaginário, e vivê-lo em companhia de outras pessoas, de maneira que sua história, ainda que seja vivida para não ser exatamente compartilhada, possa ser construída de maneira não solipsista, e experienciada enquanto parte de um sistema simbólico rico e em constante movimento.

A história portanto emerge a partir do esforço narrativo de cada jogador de tentar delinear seu caminho através de um mundo no qual o padrão de ação é delineado por regras e ficção que advém justamente do embate entre esse jogador e todos os outros que povoam o MUD. Em última instância, quem vive as histórias presentes no MUD é cada jogador, mas nunca de maneira individual, sempre cotejando-a e tensionando-a frente a histórias alheias. Histórias alheias essas que não estão presentes no sentido de histórias acabadas, à maneira de enredos com início, meio e fim, mas sempre como pedaços evanescentes de histórias que se fazem notar num breve rastro para depois

evanescer, e se solidificarem discretamente enquanto pano-de-fundo simbólico. Histórias para serem contadas, mas principalmente vividas.

Um novelo, mil fios

Essas histórias que se constituem no entremear dos conflitos entre jogadores portam marcas a um só tempo provenientes da narrativa e do jogo. A prática narrativa posta em acontecimento se reveste portanto de camadas advindas de práticas lúdicas que também perpassam essas experiências. Assentadas sobre essas quatro grandes dimensões de *Ilinx*, *Alea* e *Agôn e Mimicry*, as histórias criadas em tais ambientes se desvelam enquanto marcas do próprio encontro e embate entre os vários jogadores que compartilham tal universo fantástico. Afinal, trata-se de um espaço permanentemente aberto a intervenções alheias, que permite uma narrativa sem um ponto final fixo: a cada instante, determinado percurso que se imaginava planejado é alterado por conta de uma única ação de outra pessoa que invade a tela de jogo. A personagem se encontra portanto em meio a duas forças que procura balancear nesse processo de escolha: a força da narrativa que, como vimos anteriormente, busca dar sentido e ordenar segundo uma lógica própria os acontecimentos que se desenrolam frente a ele, e a força desconexa do jogo, que justamente por colocá-lo frente a outras vontades que entram em choque com a sua acabam por fazê-lo deslocar-se em direção a caminhos não trilhados antes, e a fazer escolhas que talvez não faria se pudesse pavimentar todo o caminho sem nenhuma interferência pontual nesse processo. Tais abaloamentos são levados a cabo presencialmente num sistema de jogo compartilhado, onde cada jogador vive suas ações e afetos numa atmosfera de indeterminação e irreversibilidade, já que a cada momento a teia social na qual ele está envolvido se configura de uma maneira determinada. Trata-se de aspectos relativos à experiência de cada jogador que acontecem justamente porque, por um lado, trata-se de um jogo – que envolve no processo de construção narrativa as estratégias anteriormente delimitadas –, e por outro porque se trata de um ambiente *multiplayer*.

No entanto, uma rápida retomada do percurso de qualquer personagem ao longo de um MUD permite demonstrar que esse processo não ocorre de uma maneira uniforme durante o andar do jogo, e que essas dinâmicas somente acontecem de maneira pronunciada a partir do momento em que a socialização dos jogadores começa a se aprofundar. Todos os processos caros à dinâmica de construção de histórias em um MUD adquirem mais vida à medida que eles são postos em prática junto a outros jogadores, em uma verdadeira dinâmica de convívio social. Todos os tempos mortos em que os personagens devem se dedicar a matar personagens controlados pelo sistema para adquirir dinheiro e experiência nada mais são que uma espécie de período de prova para que o jogador avance para aquilo que realmente interessa, que é a interação entre os outros jogadores que partilham o sistema – como já foi dito anteriormente, importa ao jogador não uma vitória ou acontecimento que dê um fim ao jogo, mas principalmente conquistas pontuais; de certa maneira, o que se busca é a continuidade do jogo nos outros jogadores.

Durante esses tempos mortos, todas as dinâmicas delimitadas nos capítulos anteriores estão presentes, mas essas aparecem com muito mais força e relevância na medida em que o jogador entra em contato com outros jogadores. Em tempos de maior convívio social, os avatares em contato com o do próprio jogador são investidos de escrituras alheias, justamente porque há outra pessoa do outro lado do sistema que também vive esse outro personagem; o acaso se reveste de uma potência renovada porque já não depende somente de um cálculo matemático ou de algum algoritmo, mas da própria criatividade de outros jogadores que, no contexto apropriado das regras

deslocam a personagem desse jogador; o contato entre jogadores, que pontua freqüentemente os tempos mortos através do canal da facção, adquire mais relevância à medida em que as interações possíveis ultrapassam a fala; finalmente, há histórias mais vivas para se chocarem umas contra as outras na medida em que ambas foram geradas por jogadores que não estabelecem uma separação entre o que está sendo vivido, e o que vai ser contado. Em suma, cada pequena estratégia desvela minúcias de um acontecimento que compõe um painel maior perante a dinâmica que perpassa a experiência dos jogadores de jogos *multiplayer* na construção de suas histórias.

Por todas essas razões, é possível afirmar que todas as estratégias de jogo se potencializam na medida em que são experienciadas no contato entre vários jogadores. Trata-se de pensar uma história que é gerada não somente numa conjunção da narrativa e do jogo, mas principalmente que se abre a um intenso processo de interação social na sua própria dinâmica de constituição e existência. Não há, obviamente, qualquer história construída ao longo de toda a cultura ocidental que não carregue em si marcas de toda uma tessitura social que a envolve, até mesmo porque o próprio ato de fruição de qualquer obra implica, a um só tempo, tanto na atualização de várias referências de outros trabalhos que a obra carrega dentro de si, como um processo interpretativo que está intimamente ligado a uma inserção social do indivíduo. No entanto, é possível afirmar que histórias geradas em ambientes de jogo compartilhados praticamente eliminam essa distância entre a composição de uma obra e sua fruição, na medida em que esse par é reconfigurado à maneira de um complexo construto social em que todos os jogadores concomitantemente constroem, destroem e fruem de uma história – história essa que não é a sua simplesmente, mas é a sua história entremeada de várias outras histórias alheias.

De uma maneira mais ampla, pode-se inclusive vislumbrar a possibilidade de existência de histórias que mobilizem estratégias para além daquelas próprias do fazer narrativo mais tradicional. A história que acolhe em sua lógica as estratégias oriundas dos jogos e se abre ao compartilhamento de várias pessoas se permite a processos não possíveis anteriormente. Portanto, de forma mais abrangente, talvez seja seguro afirmar que pensar histórias nesse ambiente peculiar que é o ciberespaço – marcado pela conectividade, pela convergência e pela partilha de informação – implique justamente no abandono de certos parâmetros clássicos para a criação e avaliação dessas histórias, tais como enredo, coerência do início ao fim, autoria e fechamento. Tais histórias, como visto ao longo de todo o processo analítico até aqui construído, podem também ser pensadas a partir de outros parâmetros como transitoriedade, indeterminação, não-fechamento e presencialidade.

Num ambiente de características tão peculiares como os jogos *multiplayer*, o mito do fio de Ariadne, nos moldes clássicos como apresentado no início deste percurso, perde sua força. Afinal, em um ambiente múltiplo e móvel, não há como pensar em um labirinto único e estático, e mesmo em um único aventureiro percorrendo seus meandros. O liame condutor da história em jogos como MUDs, e porque não em qualquer história que incorpore o jogo e a lógica *multiplayer* em seu seio, poderia então ser pensado à maneira de um fio de Ariadne cujo novelo é composto não somente da lâ que o aventureiro porta, como também de filamentos alheios que atravessam seu caminho, ora toscamente embolados, ora cuidadosamente amarrados, atravessando um labirinto sem um minotauro – um labirinto descentrado. Trata-se de entrelaçamentos que contribuem tanto para o deslocamento quanto para a composição dessa história através do labirinto narrativo-lúdico. Histórias a um só tempo vividas, contadas, disputadas, indeterminadas, evanescentes, presenciais, compartilhadas; destarte,

histórias em comunhão.

Bibliografia

AARSETH, Espen. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.

ARISTÓTELES. *Poética*. Trad. Eudoro de Souza. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1986.

BENJAMIN, Walter. *O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov*. In: _____. *Magia e técnica, arte e política. Ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BLANCHOT, Maurice. *L'espace littéraire*. Paris: Gallimard, 1955.

_____. *Le livre à venir*. Paris: Gallimard, 1959.

CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes: la masque et la vertige*. Paris: Gallimard, 1958.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: artes de fazer. Vol 1*. Petrópolis: Vozes, 1994.

HUIZINGA, Johann. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

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

LEAL, Bruno. *Saber a narrativa*. In: GUIMARÃES, César; FRANÇA, Vera (orgs.). *Na mídia, na rua: narrativas do cotidiano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

PARENTE, André. *Narrativa e modernidade: os cinemas não narrativos do pós-guerra*. Campinas: Papyrus, 2000.