



Universidade de Brasília
Instituto de Letras
Departamento de Teoria Literária e Literaturas
Programa de Pós-Graduação em Literatura

POÉTICAS DA IMERSÃO: A POTÊNCIA DA FICÇÃO INTERATIVA

SOFIA GUEDES LOPES

Brasília – DF
2023

SOFIA GUEDES LOPES

POÉTICAS DA IMERSÃO: A POTÊNCIA DA FICÇÃO INTERATIVA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Literatura da Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do título de Mestra em Literatura.

Orientadora: Profa. Dra. Patricia Trindade Nakagome.

Brasília – DF
2023

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

LL864p Lopes, Sofia Guedes
 Poéticas da imersão: a potência da ficção interativa /
Sofia Guedes Lopes; orientador Patricia Trindade Nakagome.
-- Brasília, 2023. 94
 p.

 Dissertação (Mestrado em Literatura) -- Universidade de
Brasília, 2023.

 1. Literatura digital. 2. Ficção interativa. 3.
Narrativas interativas. 4. Imersão. 5. Jogos eletrônicos.
I. Nakagome, Patricia Trindade, orient. II. Título.

SOFIA GUEDES LOPES

POÉTICAS DA IMERSÃO: A POTÊNCIA DA FICÇÃO INTERATIVA

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Patricia Trindade Nakagome
Presidente – Universidade de Brasília/UnB

Prof. Dr. Pedro Mandagará Ribeiro
Membro interno – Universidade de Brasília/UnB

Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado
Membro externo – Universidade Estadual de Maringá/UEM

Prof. Dr. Fellip Agner Trindade Andrade
Membro suplente – Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais/SEE-MG

Brasília – DF
2023

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço à minha esposa, Andressa, cuja presença me foi (e é, sempre) âncora e farol durante esses tempos estranhos que coincidiram com o período do meu mestrado. Obrigada por tudo, meu amor. Pelas noites insones ao meu lado, pelo carinho, pelos ouvidos atentos, por saber a medida perfeita entre proteger e incentivar. Essas palavras nem chegam perto de exprimir o quanto eu sou feliz e grata por ter você comigo, mas acho que já te falei isso vezes suficientes pra que você saiba sem que eu nem precise dizer nada. Te amo.

Também quero agradecer aos meus pais, os primeiros responsáveis pela curiosidade e pela sede de conhecimento que se acenderam em mim desde a infância. Meu tempo ao lado deles acabou cedo demais, mas a lembrança deles, ainda que dolorida, sempre aquece meu coração. É difícil distinguir ao certo como cada um deles contribuiu para quem eu sou hoje, mas gosto de pensar que tenho algo do ímpeto criativo da minha mãe e do espírito inquisitivo do meu pai. Sou profundamente grata pelo amor pela arte e pela leitura que eles semearam em mim, e sinto ainda hoje a influência deles — de todo o carinho e todo o cuidado — na minha vida.

Agradeço à minha orientadora, Patricia, por acreditar tanto em mim e no meu projeto. Obrigada pela confiança, pela liberdade criativa, pela compreensão que, não raro, transcende o domínio das palavras. Até hoje me surpreendo com o quanto você entende e apoia minhas propostas mesmo quando eu nem sei ao certo se estou satisfeita com as minhas ideias. Eu não esperava me sentir tão criativamente acolhida no mestrado, mas, por sua causa, senti minha relação com a escrita valorizada e reconhecida.

Quero agradecer também à Ana Clara, Ana Paula, Ivanilde, Letícia, Rebeca e Thainá. Apesar de não termos nos encontrado pessoalmente tantas vezes durante esse tempo do mestrado, vocês estiveram presentes o tempo todo, fosse pra desabafar, dividir nossas aflições coletivas e compartilhar conquistas. Tem sido bom demais trilhar o caminho da pós com vocês!

Finalmente, gostaria de agradecer à CAPES pelo auxílio financeiro, que fez toda a diferença durante essa trajetória. Muito obrigada pelo apoio!

RESUMO

Esta dissertação tem como objetivo explorar a experiência narrativa imersiva e o envolvimento do leitor nas tramas caracterizadas pela interatividade. Adicionalmente, a pesquisa aborda as conexões entre a ficção interativa (ou IF) e a literatura tradicional para compreender os elementos narrativos que influenciam as obras interativas. Para tanto, inicialmente são definidos os limites do objeto central de estudo e a noção de imersão. Por meio de uma abordagem que enfoca as relações entre ficção interativa e literatura, são exploradas as conexões e diferenças entre esses dois conceitos, destacando seus elementos imersivos e narrativos compartilhados. Esse estudo comparativo tem como base uma análise detalhada de ficções interativas escritas por Emily Short, cujas obras possibilitam a investigação dos dispositivos literários empregados na IF e a comparação com a literatura tradicional. Assim, ao reavaliar a relação entre a literatura e a ficção interativa, buscou-se fornecer uma análise contrastante das experiências e papéis dos leitores em narrativas tradicionais e interativas. Essa abordagem interdisciplinar e a análise de obras características de IF destacaram o potencial artístico da ficção interativa e o papel do leitor como agente formador da experiência literária. Além disso, a narrativa interativa que entremeia a discussão teórica busca ilustrar de forma prática as características da ficção interativa que são exploradas ao longo da análise.

Palavras-chave: Literatura digital; Ficção interativa; Narrativas interativas; Imersão; Jogos eletrônicos.

ABSTRACT

This thesis aims to explore immersive narrative experiences and reader engagement in plots characterised by interactivity. Additionally, the research addresses the connections between interactive fiction (IF) and traditional literature to examine the narrative elements that influence interactive works. For this purpose, the central object of study and the concept of immersion are initially defined. Through an approach centred around the relationship between interactive fiction and literature, this study explores the connections and differences between these two concepts, highlighting their shared immersive and narrative elements. This comparative study is based on a detailed analysis of interactive works created by Emily Short, whose writing allows for the investigation of literary devices employed in IF and for its simultaneous comparison with traditional literature. Thus, in reassessing the relationship between literature and interactive fiction, this study sought to provide a contrasting analysis of the readers' experiences and roles in traditional and interactive narratives. Overall, this interdisciplinary approach and the analysis of IF works highlighted the artistic potential of interactive fiction and the reader's role as an active shaper of the literary experience. Furthermore, the interactive narrative that intersperses the theoretical discussion seeks to empirically illustrate the attributes of interactive fiction that are explored throughout the analysis.

Keywords: Digital literature; Interactive fiction; Interactive narratives; Immersion; Electronic games.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 — Mapa narrativo de <i>A Bela e a Fera</i> , de Madame de Villeneuve.....	46
Figura 2 — Mapa narrativo de <i>Bronze</i> , de Emily Short.....	47
Figura 3 — Mapa dos cenários em <i>Savoir-Faire</i> , de Emily Short.....	54

SUMÁRIO

EM ÁGUAS DESCONHECIDAS: UMA INTRODUÇÃO.....	12
UM MERGULHO NAS NARRATIVAS INTERATIVAS: SOBRE HABITAR O TEXTO.....	14
I. Ficção interativa e outras mídias.....	15
II. A imersão nas mídias interativas.....	28
III. Interatividade e imersão: o entregar-se às mãos do autor.....	39
FICÇÃO INTERATIVA E LITERATURA: SOBRE COMPREENDER LIAMES E SINGULARIDADES.....	43
I. Narrativas interativas e tradicionais: confluências e distinções.....	44
II. A arte intrínseca à ficção interativa.....	68
PROTAGONISMO DO LEITOR: SOBRE INTEGRAR O TECIDO DA OBRA.....	70
I. O leitor protagonista: personagem ou audiência?.....	73
II. Leitura e autoria: definindo margens difusas.....	74
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	80
BIBLIOGRAFIA.....	85
GLOSSÁRIO.....	92

“Você pode ler uma história pra mim?”

“Tenho uma ideia melhor. Vamos contar uma história juntos.”

(Photopia, Adam Cadre)

Você se encontra diante de uma caverna. Em suas mãos — talvez à guisa de um mapa —, você segura as páginas de um livro em branco.

O interior da caverna emite uma brisa convidativa; à distância, é possível ouvir o tênue rumor de água corrente. Você tem sede, e a promessa de saciá-la parece torná-la ainda mais aguda.

Você adentra a caverna, examinando a estrutura rochosa que lhe circunda e tentando a esmo distinguir a fonte do ruído que se tornou ligeiramente mais audível.

À sua frente, traçam-se dois caminhos distintos: uma trilha revestida com pequenos fragmentos rochosos que parecem cintilar sob a luz tênue da caverna, e uma cavidade que parece levar a um túnel estreito.

Se você percorre a trilha de pequenas rochas, vá para a página 10.

Mas, se você tenta entrar no túnel estreito, siga até a página 11.

Ao caminhar pela trilha de rochas cintilantes, você se depara com estonteantes formações de quartzo que capturam seu olhar. No entanto, ao olhar para a direção contrária, você percebe a presença de uma parede irremediavelmente sólida à sua frente. Seu caminho está bloqueado.

Ainda assim, a sutil melodia da água corrente permanece constante em seus ouvidos, alastrando-se por sua imaginação. Você engole em seco, sua garganta tomada por sensação de árida avidez.

Seu desejo é prosseguir, mas, findo o túnel à sua frente, suas possibilidades de exploração parecem nulas. Talvez você precise encontrar uma passagem alternativa.

Volte à página 9 para traçar seu caminho novamente.

À sua frente, uma passagem se materializa.

Embora a escuridão do túnel à frente lhe provoque alguma hesitação, você se sente suficientemente confiante para seguir adiante e se embrenhar nas entranhas da caverna.

Durante sua caminhada, algo sobre o livro em suas mãos atrai sua atenção. Como que em resposta a um comando inaudível, nas páginas em branco delineiam-se figuras, cifras — letras. A partir das letras, formam-se palavras. Você as lê, uma a uma, conforme seus contornos esguios e sinuosos preenchem o papel à sua frente.

Siga até a próxima página para investigar.

EM ÁGUAS DESCONHECIDAS: UMA INTRODUÇÃO

Um sábio certa vez declarou que “um livro não é um ser isolado, mas uma relação, um eixo de inúmeras relações. Uma literatura difere de outra, posterior ou anterior, menos pelo texto do que pela maneira de ser lida”. A partir destas palavras, Jorge Luis Borges (1974, p.747) iluminou a interconexão entre a literatura e seus leitores; ligação capaz de tecer um vínculo inseparável entre a palavra escrita e o espírito imaginativo. E, se a literatura é dotada do singular poder de forjar elos com quem a lê, é dentro do âmbito da ficção interativa — objeto a ser contemplado ao longo das próximas páginas — que esses laços assumem sua forma mais dinâmica, transformando a leitura em um ato de sincronia entre autor e leitor.

Por meio de uma incursão pelos meandros da ficção interativa, a presente dissertação busca investigar a experiência narrativa imersiva e o conceito de protagonismo do leitor. Em paralelo a esse objetivo principal, esta pesquisa também estudará as possíveis relações entre a ficção interativa e a literatura convencional, com o propósito de abordar e caracterizar os elementos narrativos que permeiam as obras interativas.

Tendo como base os propósitos aqui citados, o texto a seguir traça uma discussão sobre o fator de imersão da ficção interativa a partir de três perspectivas centrais. A primeira delas enfoca as narrativas interativas, introduzindo-as como textos que, dotados de potencial transformativo, moldam a experiência do leitor ao passo que são moldados pelo mesmo. A segunda perspectiva abrange a associação entre literatura e ficção interativa, enquanto a terceira concentra-se nas relações entre leitor e obra pressupostas pelos textos interativos.

O primeiro capítulo, intitulado “Um mergulho nas narrativas interativas: sobre habitar o texto”, traça um mapa conceitual das mídias que circundam a ficção interativa, como os *videogames* narrativos e os RPGs. Essa cartografia busca demarcar as fronteiras que circundam o objeto central deste estudo — a ficção interativa — enquanto sonda suas profundezas, destacando os elementos centrais à construção da experiência imersiva.

O segundo capítulo, “Ficção interativa e literatura: sobre compreender liames e singularidades”, aborda estes dois conceitos como fenômenos que, apesar de distintos, são unidos por algumas similaridades fundamentais. Ao considerar o fator da imersividade e os elementos narrativos e textuais característicos destas mídias, esta seção pretende delinear paralelos e distinções entre ambas.

Por fim, o terceiro capítulo, “Protagonismo do leitor: sobre integrar o tecido da obra”, revisita a discussão acerca das relações entre literatura e ficção interativa para propor uma análise contrastante das experiências vivenciadas — e dos papéis assumidos — por quem lê narrativas tradicionais e interativas.

A partir das abordagens aqui nomeadas, as páginas que se seguem buscam desvendar as profundas implicações do papel do leitor na ficção interativa — um formato em que a fronteira entre realidade e ficção é porosa, em que as narrativas não são entidades estáticas, mas paisagens fluidas moldadas pelas escolhas de quem as vivencia. Borges, cujas histórias frequentemente dançavam no precipício entre realidade e ilusão, encontraria um espírito afim no entusiasta da ficção interativa — afinal, ambos compartilham da noção de que a leitura é um ato de criação.

UM MERGULHO NAS NARRATIVAS INTERATIVAS: SOBRE HABITAR O TEXTO

A interatividade no contexto da escrita literária é um tema com significativo potencial frutífero. Conforme os avanços tecnológicos moldam e são moldados pelas experiências humanas, é possível perceber que a possibilidade de interação com dispositivos, *sites* e aplicativos têm permeado os mais diversos âmbitos da sociedade. A discussão acerca da inteligência artificial, da realidade virtual e dos softwares interativos se tornou um tópico ubíquo entre discussões acadêmicas e cotidianas, e essa universalidade tecnológica é uma tendência que também se aplica à experiência literária.

A literatura, segundo Janet Murray, é detentora do perigoso poder de “criar um mundo mais real do que a realidade”. (2003, p.101). De fato, não é raro que construções imagéticas como os moinhos de Cervantes e os portões do inferno de Dante figurem mais vividamente na imaginação coletiva dos leitores do que as imagens reais do cotidiano mundano. As narrativas interativas, introduzidas ao público por volta da década de 1930, são uma evidência da força criativa do texto literário. Afinal, se a literatura é capaz de evocar realidades paralelas, a imersão proporcionada pela ficção interativa permite que o leitor se torne parte essencial do texto ao conceder-lhe poder de escolha e transformá-lo em agente de sua própria história. (Zambon, 2019).

Enquanto enredos tradicionais tendem à linearidade — embora alguns autores, como Borges e Cortázar, tenham subvertido este paradigma em obras como “O Jardim dos Caminhos que se Bifurcam” (1941) e *O Jogo da Amarelinha* (1963) —, as narrativas interativas sempre têm a subversão do discurso linear como uma de suas principais características. Em lugar de uma progressão contínua de eventos, essas tramas apresentam ramificações que convidam o leitor a traçar seu próprio caminho em meio a uma série de escolhas e possíveis cenários.

A história da ficção interativa teve suas origens com o lançamento dos primeiros livros que apresentavam narrativas ramificadas, como *Consider the Consequences*, de Doris Webster e Mary Alden Hopkins (1930) e *Treasure Hunt*, de Alan George (1945). A partir destas primeiras

incursões pelo conceito de interatividade, outras formas de narrativas interativas, como os livros de RPG e os livros-jogos (ou aventuras solo), começaram a tomar forma.

I. Ficção interativa e outras mídias

Devido à relativa proximidade entre a ficção interativa e outros formatos similares de jogos¹ — proximidade que pode, inclusive, fazer com que diferentes formas de narrativas interativas sejam ocasionalmente confundidas entre si (Silva, 2022) —, abordar a história da ficção interativa também envolve mencionar mídias como o RPG e os *videogames* com tramas complexas. Portanto, os tópicos a seguir tencionam traçar um histórico das narrativas interativas e simultaneamente elucidar a distinção entre a ficção interativa e outras formas textuais que possuem elementos lúdicos.

RPG de mesa

O RPG, ou *Role-playing game*², pode ser descrito uma forma sofisticada de faz-de-conta em que cada jogador cria uma persona de jogo e a incorpora verbalmente em um mundo controlado por um mediador. (Livingstone, 1986, p.5). Os *Role-playing games* são uma combinação de “representação cênica, narrativa oral, improviso e sistema de jogo”, e são considerados a fonte para “híbridos textuais como o livro-jogo, a aventura solo, ficções interativas pós-1974”, além de terem indiretamente influenciado mídias como “a HQ interativa, a HQ jogo e o filme interativo”. (Silva, 2022, p.26-27).

O RPG clássico, ou de mesa — ao contrário da ficção interativa e dos *videogames* ricos em narrativa, por exemplo — propõe uma situação, mas não apresenta o enredo completo ao leitor. Segundo Livingstone, “o fato de que os cenários são exclusivos a cada grupo de jogadores é intencional” (1986, p.8, tradução nossa), e essa exclusividade é algo central ao apelo dos RPGs.

¹ A noção de “jogo” aqui considerada refere-se a “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”. (Huizinga, 2007, p. 16). Trata-se de uma “atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, [...] acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana”. (Huizinga, 2007, p. 33).

² Livrementemente traduzido como “jogo de interpretação de papéis”.

No início de uma partida, os jogadores são convidados a interagir com um cenário proposto por um narrador, ou mestre de jogo. Tipicamente, o cenário inicial de uma partida de RPG poderia incluir construções textuais similares ao exemplo a seguir:

Vocês partem em sua longa jornada até a estrada real que irá levá-los para sul até Porto do Rei. O que começou como uma aventura emocionante em uma ensolarada manhã de verão logo se transforma em uma tediosa e úmida caminhada com a chegada de uma garoa constante. Nem mesmo os pesados mantos de lã são suficientes para manter a umidade e os calafrios à distância. Deve haver uma estalagem à frente. Vocês esperam que ela esteja realmente lá, já que um bom fogo, roupas secas e comida quente na barriga ajudariam muito a melhorar o humor do grupo. (Schwalb, 2013, p.3).

Os dados apresentados no cenário inicial — exemplificado pelo texto acima — são considerados durante o desenvolvimento do jogo, sem que sejam o elemento principal da experiência do jogador. O elemento principal é o próprio desenrolar da situação, que se dá por meio da interação entre os jogadores e o mestre da partida.

Cada RPG é conduzido de acordo com um sistema — escolhido pelo narrador ou acordado pelo grupo de jogadores — que envolve regras específicas, atributos dos personagens e um fator de probabilidade, geralmente determinado pelo lançamento de dados. Além disso, os jogos podem ser regidos por situações propostas em materiais preexistentes, como livros de RPG, tabuleiros e mapas. No entanto, os elementos textuais são opcionais, uma vez que o narrador possui a opção de desenvolver um cenário de jogo sem o auxílio de qualquer material adicional.

A narração do mestre e as ações dos jogadores delineiam uma dinâmica que constrói, com o auxílio de meios externos ou de forma independente, o conteúdo do jogo. Ou seja: em um RPG, a situação inicial — que pode ou não advir de uma narrativa escrita — é a base da experiência do jogador, mas a experiência em si será externa ao texto. A reação do jogador não é prevista, contida ou proposta pelo texto; na verdade, é esperado que o participante ultrapasse os limites do texto para atingir a experiência completa do jogo.

Alguns RPGs clássicos que podem ser utilizados por jogadores como base para suas aventuras são *Dungeons & Dragons* (1974), atualmente publicado no Brasil pela editora

Galápagos Jogos, *Chamado de Cthulhu* (1981), da New Order, e *Vampiro: A Máscara* (1991), da Devir, todos dotados de mitologias próprias, universos ricos e inúmeros recursos para jogadores, como guias de jogo e livros para contextualização.

Videogames com narrativas interativas

Nas últimas décadas, os jogos eletrônicos têm se tornado cada vez mais ricos em narrativas e cenários que possibilitam escolhas ao jogador. Fortim descreve os *videogames* ricos em histórias como jogos em que “a narrativa é mais proeminente”, e nos quais “o jogador deve fazer escolhas para prosseguir no jogo e compreender o restante da história”. (2021, p.32). Neste tipo de *game*, a presença de componentes narrativos permite um aprofundamento do senso de imersão do jogador, assim como uma maior sensação de agência dentro do universo contido no jogo.

Ao interagir com um *videogame* imbuído de elementos narrativos — especialmente no caso daqueles que permitem que o sujeito tenha alguma interferência na progressão da história —, o jogador

passa a assumir um comportamento mais ativo dentro do mundo ficcional da narrativa, quando ele tenta obter algum tipo de controle do rumo narrativo e busca satisfazer uma meta específica, que poderá ser auto-imposta, ou exigida pelas tramas do jogo. (Azevedo, 2018, p.121).

Por meio da introdução de tramas elaboradas e possibilidades de interferência no enredo, os *videogames* ricos em história se estabeleceram como uma forma de narrativa interativa. O estreitamento da relação entre os *games* narrativos e outras mídias similares é especialmente ressaltado pelo fato de que estes jogos podem adotar elementos do RPG, como os sistemas de regras e o uso de probabilidade, e da ficção interativa, como as tramas ramificadas e dotadas de múltiplos caminhos e resoluções possíveis. Entretanto, há alguns elementos essenciais que os diferenciam desses dois formatos.

Ao contrário dos RPGs, os *videogames* contêm em seu enredo a experiência completa do jogador. As reações e decisões possíveis estão contidas na trama, e o roteiro do jogo é o único elemento necessário para que o jogador experimente todas as possibilidades narrativas presentes

no texto. Esta é uma característica que os *videogames* compartilham com a ficção interativa. Entretanto, de forma contrária à ficção interativa, cuja mídia principal é o texto, os *games* utilizam-se de mecanismos complexos e recursos audiovisuais para compor a experiência do jogador.

Exemplos de *games* bem-sucedidos que apresentam narrativas interativas são os brasileiros *Soul Gambler*, da Gamestorming (2013) e *Hazel Sky*, dos estúdios Neon Doctrine e Another Indie (2022). Também são dignos de menção títulos como *Dragon Age: Origins* (2009), publicado pela EA Games, *Life is Strange* (2015), da Square Enix, e *Detroit: Become Human* (2018), da Sony Interactive Entertainment, todos amplamente aclamados pela crítica na época em que foram lançados.

Livros-jogos

Os livros-jogos, também conhecidos como livros *Choose Your Own Adventure*³ (CYOA) ou aventuras solo, são o primeiro formato de ficção interativa e podem ser descritos como “livros que mantêm uma relação interativa para com o leitor, fazendo-o assumir múltiplos papéis durante a leitura”. Assim, ao assumir o protagonismo da aventura narrada, o leitor exerce “flagrante intervenção direta e essencial para que a narrativa prossiga”. (Alves, 1997, p. 7 apud Silva, 2022, p.33). Os livros-jogos foram especialmente proeminentes durante as décadas de 1970 e 1980 e, à época de sua popularização, eram direcionados principalmente ao público infantil. O efeito de interatividade dessas obras era atingido por meio de uma série de pausas na narrativa que ofereciam ao leitor diferentes formas de prosseguir a história, assim como o número da página onde cada opção poderia ser encontrada (Miller, 2004, p.12). No início do livro-jogo *Underground Kingdom* (1983), por exemplo, o leitor se depara com uma introdução que orienta, em tom de alerta:

Não leia este livro do início ao fim! Estas páginas contêm diversas aventuras que você poderá explorar enquanto tenta encontrar o Reino Subterrâneo. De tempos em tempos, ao longo da leitura, você será solicitado a fazer uma escolha. Sua escolha pode levar ao sucesso ou ao desastre! As aventuras que você viverá serão resultados das decisões que você tomar. Após fazer sua escolha, siga as instruções para descobrir o que acontecerá com você em seguida. (p.1, tradução nossa).

³ Em tradução livre, “escolha sua própria aventura”.

Em *Underground Kingdom*, após uma cena introdutória, o leitor é situado em um potencial cenário de vida ou morte:

Agora você se encontra na beira do penhasco, absorto em pensamentos. Como é possível que a cratera não tenha fundo? Será que ela pode mesmo ser o caminho para um reino subterrâneo? O que aconteceu com Dr. Vivaldi?

Mas seus pensamentos são estilhaçados. Apesar de não se lembrar de ter escorregado, você está caindo dentro da cratera! Abaixo de você, há uma pedra localizada em uma saliência da parede. Seria possível aterrissar nela, mas você está caindo tão rápido que poderia se machucar seriamente. Talvez você esteja se encaminhando para uma morte lenta e agonizante.

Esse turbilhão de pensamentos percorre sua cabeça em uma fração de segundos. (p.2, tradução nossa).

Diante deste cenário inquietante, o livro oferece ao leitor as seguintes opções:

Se você tenta aterrissar na pedra, vá para a página 5.

Se não, siga para a próxima página. (p.2, tradução nossa).

A partir deste ponto, o leitor percorrerá o livro de forma não linear, indo até as páginas correspondentes a cada uma de suas escolhas. A progressão da história dependerá das decisões do interator⁴ e das consequências delas derivadas, reforçando a ideia do leitor como protagonista.

Algumas obras disponíveis no Brasil que exemplificam o formato dos livros-jogos são a série *Aventuras Fantásticas* (1982), traduzida e publicada pelas editoras Marques Saraiva e Jambô, assim como as coleções *Escolha a Sua Aventura* (1979) e *E Agora Você Decide* (1982), da Ediouro.

Alguns livros-jogos foram transformados em jogos de computador com narrativas ramificadas, e a estrutura geral deste formato de livro serviu de inspiração para as primeiras ficções interativas desenvolvidas em computadores, como *Colossal Cave Adventure*, de Will Crowther e Don Woods (1975), *Adventureland*, de Scott Adams (1978) e a série *Zork*, da Infocom (1977-1982).

⁴ Leitor, usuário; aquele que realiza as interações. (Murray, s.d.).

Hiperficção

Atualmente, as narrativas interativas são abundantes nos ambientes digitais. As inovações tecnológicas das últimas décadas proporcionaram o surgimento de uma ampla variedade de formas e suportes⁵ narrativos para obras que prezam pela interatividade. Dentre os modelos narrativos digitais, a hiperficção se destaca como um formato versátil e amplamente explorado por autores desde sua criação, na década de 1980.

As narrativas em hipertexto empregam uma estrutura não sequencial e interconectada através de *hiperlinks* ou mecanismos de navegação similares. Essas tramas são divididas em unidades ou “blocos” narrativos denominados “lexias” por Landow (1992, p.4), em referência à noção de fragmentos de leitura proposta por Barthes (1992).

Cada uma dessas unidades pode ser composta por conteúdos textuais, visuais ou multimídia, e sua disposição é governada pelas escolhas do leitor, que o conduzem a trajetórias narrativas divergentes. Conseqüentemente, as narrativas hipertextuais subvertem o conceito de linearidade, tornando a trajetória narrativa contingente à interação do usuário e fazendo com que a trama resulte em enredos multilineares e, potencialmente, labirínticos. As narrativas em hipertexto podem ser consideradas similares aos livros-jogos (Ryan, 2006), uma vez que a configuração de suas ramificações se assemelha aos recursos empregados por autores de narrativas interativas em formatos físicos.

Duas obras de grande destaque no campo das ficções hipertextuais são *Patchwork Girl* (1995), de Shelley Jackson, e *afternoon, a story* (1990), de Michael Joyce. No Brasil, embora não haja registro de um número expressivo de narrativas em hipertexto, produções como *Tristessa* (1998), de Marco Antônio Pajola, *Baile de Máscaras* (1998), de Vera Mayra, e *A Dama*

⁵ Ao longo desta dissertação, os termos “gênero”, “mídia” e “suporte” serão utilizados de forma consoante com os conceitos propostos por Bonini (2011) com base nas obras de autores como Bakhtin (1953), Fairclough (2003) e Bazerman (1994). Bonini descreve o gênero como uma “unidade da interação linguageira que se caracteriza por uma organização composicional, um modo característico de recepção e um modo característico de produção” e caracteriza a mídia como uma “tecnologia de mediação da interação linguageira e, portanto, do gênero como unidade dessa interação”. Cada mídia, de acordo com o autor, pode ser identificada como tecnologia de mediação “pelo modo como caracteristicamente é organizada, produzida e recebida e pelos suportes que a constituem”. Finalmente, o autor define como suporte cada “elemento material (de registro, armazenamento e transmissão de informação) que intervém na concretização dos três aspectos caracterizadores de uma mídia (suas formas de organização, produção e recepção)”. (Bonini, 2011, p. 688).

de Espadas (1998), de Marcos Palacios, se configuram como exemplos significativos do gênero. (Schlindwein e Silva, 2014).

Ficção interativa

A nomenclatura “ficção interativa” (ou IF, em referência ao termo *interactive fiction*) é, em geral, aplicada às obras que possuem o texto como elemento central, ou até mesmo único — motivo pelo qual as ficções interativas também são ocasionalmente nomeadas “aventuras de texto”. Essas obras costumam ser desenvolvidas através de sistemas como o Twine, o Inform e o TADS, e podem ser lidas através de interpretadores⁶ como o Frotz e o Glulx.

Um jogo como *Zork I* (1980), quando acessado através do *software* Frotz, teria a seguinte estrutura:

Oeste da Casa

Você se encontra em uma vasta planície a oeste de uma casa branca cuja porta está lacrada com tábuas.

À sua frente, há uma caixa de correio.

>abrir caixa de correio

Ao abrir a caixa de correio, você encontra um folheto.

>ler folheto

(Folheto pego)

“Boas-vindas a ZORK! ZORK é um jogo de aventura, perigo e façanhas ardilosas. Ao longo do jogo, você explorará alguns dos territórios mais incríveis já testemunhados por olhos mortais. Todo computador deveria tê-lo instalado!”

>

(Anderson et al., 1980, tradução nossa).

O símbolo “>” representa a caixa de texto onde o jogador deve inserir o próximo comando. Em uma ficção interativa acessada através de um interpretador, como *Zork I*, é esperado que o interator decifre as deixas e sugestões propostas pelo texto — por exemplo, através de elementos do ambiente ou diálogos de personagens — e introduza comandos para

⁶ Programas similares a processadores de texto que permitem que o leitor acesse os arquivos das histórias de IF.

interagir com a trama. Estes comandos são, em geral, simples e compostos por um verbo e um substantivo, como “ler folheto” ou “abrir caixa de correio”. Os interpretadores também são conhecidos como *parsers*⁷, e os jogos baseados neste sistema são denominados *parser games*.

A IF baseada em *parser* pode ser caracterizada como um formato interativo particularmente complexo, por ser um *software* com uma interface textual que permite a progressão da narrativa à medida que o usuário insere comandos de texto representando as ações do protagonista. (Miller, 2004). Essa estrutura faz com que a interatividade não se limite à escolha entre opções explícitas no texto — neste formato, o leitor deve compor uma ação com suas próprias palavras em uma tentativa de gerar uma resposta significativa dentro da narrativa.

Enquanto *software* que pode ser visualizado como código ou como um aplicativo em execução, a ficção interativa se apresenta em duas formas distintas, denominadas plano e expressão de narração. O plano de narração define as possibilidades de interação, enquanto a expressão é processual e se refere à forma como a obra é lida. A expressão é o plano narrativo “filtrado” por um interpretador e apresentado de maneira interativa.

Os elementos fundamentais da ficção interativa são objetos e cenários, e a composição de uma obra de IF demanda que o autor descreva cada componente da narrativa, decida como os locais se conectam, determine a localização inicial de cada objeto e defina as ações que podem ser realizadas com cada objeto em cada local. (Leite, 2019). No entanto, em uma obra baseada em *parser*, as relações entre os elementos incluídos pelo autor não se manifestam autonomamente. Para que os eventos da trama se concretizem, é necessário que haja uma interação entre leitor e a obra, um engajamento com os recursos disponibilizados pela narrativa, que pode ser direto e intuitivo:

Depósito

Caixotes e caixas antigas empilhadas contra as paredes fazem com que este cômodo pareça ainda menor e mais sujo do que realmente é, o que é um feito e tanto. Uma passagem fica ao norte; as outras paredes não contêm nada além de sombras e cantos sujos.

⁷ O termo “*parser*” significa “interpretador” ou “analisador”, e refere-se a um software que realiza análise sintática de um texto para determinar a sua estrutura lógica.

Uma teia de aranha feia preenche um canto escuro como se fosse uma espécie de mofo pegajoso e fibroso.

Você também vê uma chave de ferro antiga e uma caixa de papelão (que contém alguns recortes de jornal).

>pegar chave

(a chave de ferro antiga)

(você coloca o chaveiro no bolso do seu sobretudo para liberar uma mão)

Chave pega.

(Gentry, 1998, tradução nossa).

Ou pode depender de um processo de aprendizado, que exigirá o envolvimento do leitor em uma sequência de tentativas e erros que lhe permitirão deduzir a ação adequada à situação proposta:

Frente da casa

Esta é a frente da sua casa. Algumas pedras espalhadas compõem sua tentativa medíocre de paisagismo. Sua entrada para carros fica a nordeste daqui. Um pequeno caminho leva ao noroeste e sudoeste. A oeste se encontra a convidativa porta da frente.

Você consegue ver um capacho.

>abrir porta

Está trancada. Que azar, você esqueceu sua chave de casa esta noite. Deve haver uma chave reserva aqui por perto.

>olhar debaixo do capacho

Não há nada embaixo do capacho. Seria um bom lugar para colocar sua chave reserva, se você ao menos soubesse onde ela está.

>olhar debaixo das pedras

Você encontra uma chave reserva!

(Wheeler, 2001, tradução nossa).

Ao longo do processo de leitura, a interpretação da trama tem um impacto decisivo, e o significado da interação com os elementos fornecidos pelo texto pode variar para cada pessoa, uma vez que a motivação por trás de cada uma das ações executadas é subjetiva. Uma situação

descrita pode demandar esforço criativo para conceber uma solução viável, e as ferramentas fornecidas pelo autor podem ser utilizadas de múltiplas formas. Ao jogar uma ficção interativa *parser-based*, o leitor experimenta uma sensação de imersão que ocorre porque “a estrutura narrativa é complexa o suficiente para dar ao menos a ilusão de liberdade de ação, que aproxima a narrativa de uma realidade simulada”. (Leite, 2019).

Além da estrutura em *parser*, o outro formato utilizado para o desenvolvimento de ficções interativas digitais é o modelo baseado em escolhas. Neste formato, de modo similar aos livros *Choose Your Own Adventure*, o jogador deve escolher dentre opções predeterminadas para influenciar no andamento da narrativa. A diferença essencial entre esses dois formatos é que as IFs baseadas em escolhas não requerem o deslocamento entre as páginas de um livro para que haja a concretização de decisões. Nestes jogos, ao contrário dos livros CYOA, o interator geralmente deve selecionar uma opção por meio de um clique do *mouse* ou um toque na tela de seu dispositivo.

Apesar das semelhanças entre as ficções interativas baseadas em *parser* e em escolhas — ambas são, afinal, experiências interativas digitais —, a diferença central entre os dois formatos é que, enquanto no primeiro modelo as possíveis ações estão “escondidas” e a narrativa demanda que o leitor deduza como deve prosseguir, as IFs centradas em escolhas oferecem alternativas ao interator na forma de um menu ou de *hyperlinks* dentro do texto da história.

Em contraste com obras que empregam o uso de *parser*, o formato baseado em escolhas tende a focar mais na simples exploração de tramas bifurcadas e com múltiplos finais do que na resolução de enigmas e na busca por informações ocultas. Um formato derivado da IF original e também desenvolvido através do sistema baseado em escolhas é a “*visual novel*”⁸. As *visual novels* consistem em narrativas interativas que se caracterizam por seu foco nos elementos visuais e mecânicas de jogo simples.

⁸ “Romance visual”, em tradução livre.

Embora cada um dos suportes narrativos aqui enumerados apresente características formais distintas, há dois elementos essenciais que os aproximam: o foco na interatividade e o leitor-jogador⁹ como elemento essencial da trama.

O fator interativo é o que torna a IF e outras mídias similares tão diversas das formas tradicionais de experienciar histórias. Miller (2004) postula que alguém que se relaciona com uma forma interativa de entretenimento está diretamente envolvido com o material, em um papel de participante. A interatividade permite que o participante manipule, explore ou influencie o ambiente virtual de formas variadas. Ainda segundo Miller,

como a palavra “interativo” indica, é uma experiência ativa. Você está conduzindo uma ação. E o prefixo “inter” significa “entre”, o que quer dizer que estamos falando de uma relação ativa entre o usuário e o conteúdo. É uma troca mútua. Você age; o conteúdo reage à sua ação. Ou o conteúdo demanda algo de você, e você responde de alguma forma. (2004, p.56, tradução nossa).

Essa troca simbiótica proposta pelas mídias interativas leva a um cenário onde o conteúdo — que seria tipicamente apresentado de forma predeterminada pelo autor em uma mídia não-interativa — “passa a ser determinado, em certa medida, pelas escolhas do jogador, que tem maior controle sobre a narrativa”. (Fortim, 2021 p.32). A partir da interação promovida pelo ambiente virtual, um efeito de imersão é atingido. De acordo com Sato (2009),

podemos considerar que a imersão é a propriedade que [...] faz com que o sujeito (*interator*) se integre a esse ambiente. Ou seja, o interator passa a participar efetivamente deste ambiente. Esta participação difere de *interator* para *interator*, pois cada um fará sua própria exploração e interpretação do ambiente. Daí o fato de ser peculiar o modo de como o *interator* imerge. (p.45).

Conforme a autora, ao imergir em um ambiente virtual, o *interator* adentra um universo virtual composto de possibilidades infinitas, distintas das limitações do mundo real. No ambiente digital, as restrições diferem daquelas do mundo cotidiano, pois se referem a um mundo “imaginário, imaginado”. Sato postula que “a imersão está intimamente ligada à fantasia, à fuga

⁹ Devido à natureza dual dos textos interativos, que conferem ao receptor, de forma simultânea, a experiência de leitura da obra e a interação lúdica do jogo, optou-se por utilizar o termo “leitor-jogador” para caracterizar o indivíduo que experienciar uma narrativa interativa.

da realidade para um mundo virtual (uma realidade virtual), podendo parecer até mais real que a própria realidade do mundo cotidiano”. (2009, p.45).

O fenômeno descrito por Sato é, em essência, “a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado”, algo que é inerentemente prazeroso, “independentemente do conteúdo da fantasia”. É a essa experiência, Murray afirma, que nos referimos como imersão. (2003, p.102).

Você faz uma pausa para ponderar tudo o que acabou de ler, percebendo que há trechos que lhe parecem estranhamente familiares.

Com o olhar atônito, você perscruta outra vez as inscrições gravadas nas páginas em suas mãos. Embora você tente reter o máximo das palavras que acabou de ler, ainda há algo que parece faltar — algo essencial, mas efêmero.

Com alarmante prontidão, o ambiente ao seu redor parece reagir à sua inquietação. O aglomerado de pedras à sua frente estremece e se contorce como se desejasse expelir algo de suas entranhas.

As rochas emitem um ruído pétreo e agudo — algo como uma tempestade de granizo sobre um telhado de zinco. Instintivamente, suas pálpebras se cerram e suas mãos se apressam a proteger seus ouvidos.

O ruído preenche todo o espaço da caverna por um instante — e então, ao notar que o silêncio se reestabeleceu, você abre os olhos e permite-se relaxar.

À frente do amontoado de pedras, agora há um pequeno bloco de papel. Quase instintivamente, você toma as folhas para si e as une ao texto que já estava em suas mãos.

Os dois blocos de papel se encaixam como peças de um quebra-cabeças.

Ao percorrer as novas páginas, você encontra um texto que parece capaz de responder seus questionamentos.

Siga para a próxima página para continuar a leitura.

II. A imersão nas mídias interativas

Murray (2003) afirma que a imersividade é um fator crucial nas narrativas interativas, destacando que a imersão e a interatividade são prazeres característicos dos textos literários. Em obras interativas, de acordo com a autora, a imersão aprimora o envolvimento do leitor-jogador e torna o mundo narrativo mais cativante, permeado de vivacidade e autenticidade. Além disso, a imersividade é o que permite aos interatores fazerem parte da história, criando uma conexão mais profunda entre a audiência e a trama — um nível elevado de envolvimento capaz de levar a uma experiência de leitura ou interação mais satisfatória e memorável.

Os prazeres mencionados por Murray, tipicamente proporcionados pela imersão no texto, são aprimorados pela interatividade e pela abertura de possibilidades que são características das mídias eletrônicas. (Kücklich, 2013, p. 118). Esta noção encontra eco nas observações de Ryan (2001, p. 353), que enfatiza como a imersão em mídias eletrônicas, incluindo jogos de computador, é um meio de satisfação estética e deleite intelectual.

No cerne da ficção interativa, portanto, reside a construção da imersão: uma intersecção de técnicas narrativas projetadas para suscitar um profundo senso de presença no leitor-jogador. Segundo Ryan (2001), os esforços empreendidos pelos autores de narrativas interativas para produzir o efeito de imersão desdobram-se em múltiplas camadas: a imersão espacial, temporal e emocional. Diferentes técnicas são utilizadas para atingir esses distintos tipos de imersão, e esta seção do texto abordará os principais recursos utilizados por autores de IF para imbuir um senso de imersividade às suas obras.

A imersão espacial envolve a capacidade de fazer com que o leitor-jogador se sinta inserido em um espaço ou ambiente completamente dissociado da experiência comum, enquanto a imersão espaço-temporal se entrelaça com a percepção temporal que o sujeito experimenta no interior desse cenário imersivo. Ryan (2001) propõe que a imersão espacial e espaço-temporal dependem intrinsecamente da íntima conexão estabelecida entre o interator e o contexto da história. A autora explicita o emprego de artifícios como o uso do tempo presente e da narração em segunda pessoa como meios preponderantes para redirecionar a perspectiva do leitor-jogador em direção à “janela narrativa”, assim intensificando a imersão espaço-temporal. Em

consonância com a perspectiva de Ryan, Murray (2003) postula que os autores de IF poderiam alcançar a imersão espacial ao proporcionar detalhes enciclopédicos e criar espaços vastos dentro de fronteiras criteriosamente definidas. Este processo envolve a construção de um universo narrativo dotado de um ambiente rico e minuciosamente detalhado que leitores-jogadores são convidados a adentrar.

Em uma abordagem centrada na experiência do interator com a interface textual, Short (2010) sugere que a imersão espacial pode ser aprimorada por meio de técnicas como *layouts* gráficos com menus ou botões que proporcionem uma orientação visual ao leitor-jogador, conduzindo-o pelos elementos interativos presentes no texto.

No que tange à temporalidade, Ryan (2001) afirma que o suspense, ou o desejo de desvelar o desenlace da narrativa, é um elemento-chave da imersão temporal. Essa imersão, portanto, é fortemente ligada ao envolvimento do interator no desdobramento dos eventos determinados pelo tempo narrativo. Já segundo Murray (s.d.), a imersão temporal diz respeito à sensação de tempo experimentada no ambiente imersivo. Esse aspecto pode ser reforçado pelos autores por meio de técnicas que conferem um senso de completude à temporalidade da trama. A autora postula que a consistência é crucial aos aspectos temporais da obra, o que sugere que a imersão temporal pode ser alcançada com a construção de uma sensação coerente de tempo na narrativa.

Acerca da imersão emocional, pode-se afirmar que é um efeito decorrente do envolvimento emocional estabelecido entre o leitor-jogador e os elementos da narrativa. Ao descrever a imersão como um “estado de espírito”, Murray (2003) sugere o potencial para a vivência de experiências emocionais intensas durante a imersão. Adicionalmente, Ryan (2001) menciona que, em obras de ficção competentes em suscitar a imersão emocional, os interatores podem, de forma paradoxal, manifestar reações emocionais em relação a situações fictícias que guardam semelhança com emoções da vida real, embora tenham a consciência de que os cenários descritos não correspondem à realidade. O alcance da imersão emocional exige, sobretudo, a criação de personagens envolventes e de situações que elicitam respostas emocionais da audiência.

O emprego de técnicas narrativas que suscitem empatia e investimento emocional é parte do trabalho executado por escritores de histórias interativas para construir um ambiente ou narrativa que pareça crível e consistente. Os autores recorrem a métodos como a construção detalhada do mundo narrativo, a manutenção da consistência interna e a capacidade de resposta da trama às ações perpetradas pelo leitor-jogador — recursos empregados, em grande parte, com a intenção de alcançar um efeito satisfatório de imersão e realismo.

É relevante, porém, ressaltar que a imersão não depende necessariamente de uma definição estrita de realismo como reprodução fiel da realidade. (Barthes, 1964, p.164). A escrita, quer aspire ou não à interatividade, tem a liberdade de retratar o real, criar um simulacro, ou mesmo construir uma realidade contida e sustentada por si própria — um universo autônomo e coeso. Essa relatividade torna as noções sobre o papel do realismo tênues e discutíveis; de fato, debates acerca do tema não são estranhos à comunidade dedicada à produção, leitura e compartilhamento de obras de ficção interativa.

No que concerne à IF, a maior questão acerca do realismo é a sua importância no processo de imersão do interator. Murray (2003) sugere, por exemplo, que a verdadeira fonte de deleite para o leitor-jogador está em ser transportado para um universo primorosamente simulado, mantido coeso por uma trama e pelo relacionamento entre o interator e o personagem que interpreta. De forma similar, Short (2010) postula que uma obra interativa realista a ponto de proporcionar infinitas possibilidades de tramas e escolhas ilimitadas poderia resultar em uma experiência insatisfatória para o leitor-jogador — afinal, o prazer de explorar personagens e circunstâncias não necessariamente reside em testemunhar uma reprodução fiel da vida real.

O realismo almejado em uma obra imersiva, portanto, não corresponde à busca por uma reprodução fiel do mundo cotidiano. (Ryan, 2001). Ao invés disso, a busca pelo realismo em obras imersivas alude à habilidade de criar uma realidade crível, aparentemente autônoma e independente da linguagem externa à narrativa, ecoando a noção proposta por Barthes de um realismo que não é apenas

a cópia das coisas, mas o conhecimento da linguagem; a obra mais ‘realista’ não será a que ‘pinta’ a realidade, mas a que servindo-se do mundo como conteúdo (este mesmo conteúdo é, aliás, alheio à sua estrutura, isto é, ao seu ser), explora o mais

profundamente a realidade irreal da linguagem (BARTHES, 1964: 164 apud PELLEGRINI, 2007, p. 11).

Neste contexto, a imersão depende, em grande medida, da capacidade da narrativa de envolver o interator nos eventos narrados; de construir uma ilusão da realidade (Oliveira, 2014; Compagnon, 1999) suficientemente forte e convincente para sustentar a trama proposta. Ademais, cabe observar que a relevância atribuída à imersão pode variar de acordo com o meio utilizado e as preferências do público. Alguns leitores-jogadores costumam priorizar a imersão total como o aspecto preponderante da experiência, ao passo que outros podem preferir diferentes elementos narrativos ou experimentações formais.

A composição de uma ficção interativa bem-sucedida envolve a busca do equilíbrio entre elementos narrativos tradicionais e recursos voltados à interatividade. Autores como Murray (2003), Brooker (2021) e Kücklich (2013) relatam que construir uma narrativa imersiva trata-se de um processo meticuloso que envolve uma série de fatores, como o fornecimento de detalhes suficientes para gerar um ambiente imersivo, a concepção de um mundo narrativo coeso e o gerenciamento consistente dos aspectos temporais.

A partir de sua perspectiva como autora de obras de ficção interativa, Short (2010) ressalta a importância de comunicar de forma eficaz as características do mundo do jogo, além de oferecer uma interface que aprimore a imersão do usuário. Garantir que o jogo responda adequadamente aos comandos dos interatores também desempenha um papel crucial na manutenção da imersão e do realismo. Ao tornar o jogo mais inteligível e intuitivo, essas técnicas propiciam um envolvimento profundo com o universo da trama, o que pode proporcionar uma experiência substancialmente agradável e significativa aos leitores-jogadores.

O formato de publicação de uma narrativa interativa — quer seja um livro físico ou uma tela digital — também é um fator capaz de influenciar a experiência do leitor-jogador, introduzindo tanto vantagens quanto impedimentos ao processo imersivo.

Diante da abrupta interrupção do fluxo de palavras, você sente-se tomar por curioso senso de ausência.

Seus olhos percorrem o interior da caverna, ainda algo atordoados, mas desta vez imbuídos de um furor inquisitivo capaz de eclipsar sua hesitação inicial.

Então, ao ouvir um suave farfalhar emitido pelas folhas em suas mãos, você retorna sua atenção ao livro.

Nas páginas abertas, agora encontram-se duas imagens: a ilustração de uma mão com seu dedo indicador em riste, e a figura de uma exuberante pena de ave.

Cada uma das páginas parece apontar para um dos lados da caverna e, ainda que não haja uma passagem à vista em qualquer das direções indicadas, a insólita aparição dos símbolos lhe incita a aceitar um dos convites propostos pelo livro.

Se você segue a direção da mão, vá para a página 33.

Mas, se você segue a pena, vá para a página 35.

O dedo em riste guia seus passos até a parede em uma das extremidades da caverna.

Percebendo que toda a extensão da rocha se encontra coberta por uma camada tênue de musgo e líquen, você se dispõe a limpá-la, tomando a superfície oculta como a promessa de um segredo a ser desvelado.

Com inquebrantável determinação, suas mãos mergulham na tarefa de limpeza, revelando, aos poucos, uma inscrição enigmática entalhada na pedra ancestral. As runas ali presentes, sinuosas e arcaicas, provocam uma curiosidade inata que tece sua trama sobre sua mente inquisitiva.

Siga para a próxima página para decifrar as runas.

A leitura interativa em formatos digitais

Os meios digitais, embora possam carecer da dimensão tátil dos livros físicos, proporcionam uma aproximação imediata entre a obra e quem a lê. Enquanto autores como Compagnon (1999) e Chartier (2009) descrevem a leitura digital como uma prática caracterizada por sensação de frieza e distanciamento, o senso de liberdade aludido por Chartier (2009) é, nos dias atuais, talvez um dos fatores mais marcantes dos suportes de leitura digital.

O afastamento físico da obra — provocado pela lacuna espacial entre leitor e texto, quando a leitura é realizada em computadores de mesa — pode ser superado pela adoção de formatos como os *notebooks*, *e-readers*, *tablets* e celulares. A ausência de barreiras físicas, como virar as páginas ou segurar um livro, permite que os leitores se envolvam na narrativa sem interrupções. Comandos e *hiperlinks* oferecem acesso direto a diferentes ramificações da história, possibilitando uma transição fluida entre escolhas e consequências. (Kirchof, 2016). Diante da ausência da dimensão tátil dos livros físicos, o meio digital oferece sua própria forma de envolvimento imersivo, permitindo que os leitores explorem as reviravoltas da história com facilidade.

Entretanto, é importante destacar alguns desafios associados à leitura digital. A distração, por exemplo, é uma das principais desvantagens potencialmente derivadas dos dispositivos digitais. Neste formato, o leitor está sujeito a interrupções como notificações de redes sociais, e-mails ou outras formas de distração online, o que pode comprometer a concentração e a imersão na narrativa. A fadiga visual é outra preocupação comum, especialmente durante longos períodos de leitura em dispositivos como smartphones, tablets ou computadores. (Neves, 2021). Outra desvantagem digna de nota é a possível exclusão digital. Nem todos os leitores possuem fácil acesso a dispositivos digitais ou à conectividade necessária para explorar narrativas interativas online, o que pode limitar o alcance dessas experiências. (Sorj, 2003). Por fim, a ausência da presença física de um livro pode resultar em uma experiência menos sensorial e, para alguns leitores, menos satisfatória. (Chartier, 2009).

Para explorar a outra direção, vá para a página 35.

Para continuar a investigar o livro, siga para a página 37.

A imagem da pena leva seus passos em direção à parte oposta da caverna, onde um sutil fulgor se manifesta no chão. Seus olhos concentram-se no objeto que captura sua atenção: uma peça de aspecto antiquado e encantador.

Ao inclinar-se para examiná-la de perto, você descobre que não está diante de uma pena característica da fauna alada, mas de uma substância que se assemelha a uma variedade de pedra preciosa, irradiando cores desconhecidas até então. Uma pulsação de misteriosa energia parece emanar dela, sugerindo que este não é um objeto comum.

Enquanto a mantém entre seus dedos, uma voz sutil sussurra em sua mente, como se o artefato estivesse tentando comunicar-se de alguma maneira. Embora as palavras sejam indecifráveis, uma sensação de profundo significado permeia seu âmagô.

Siga para a próxima página para escutar a voz.

A leitura interativa em formatos físicos

Os suportes literários físicos oferecem uma conexão tátil que aprimora a imersão: o peso de um livro nas mãos do leitor, a textura de suas páginas e o cheiro da tinta no papel criam um envolvimento multissensorial com a narrativa. O ato de virar as páginas torna-se uma parte integral da experiência de leitura, forjando um vínculo profundo entre leitor e texto — vínculo particularmente valioso para as narrativas interativas.

Além disso, livros físicos conferem uma permanência tangível à narrativa, criando uma presença palpável que transcende o conteúdo textual. A disposição do texto nas páginas, os elementos gráficos da capa e até mesmo a escolha do tipo de papel contribuem para a estética geral do livro e influenciam a percepção visual do leitor sobre a obra. (Chartier, 2009). Mesmo algo tão simples quanto a visão de um livro estimado pode evocar lembranças específicas, transformando o objeto em uma testemunha do tempo e das experiências compartilhadas entre leitor e narrativa. Além disso, a linearidade física das páginas proporciona uma estrutura visual que pode orientar a compreensão do enredo, tornando a absorção da trama maneira mais fluida e intuitiva.

No entanto, é importante considerar que os formatos físicos podem apresentar desafios em termos de acessibilidade e portabilidade. Carregar múltiplos livros pode ser impraticável em algumas situações, o que limitaria a capacidade do leitor de alternar leituras ou acessar diferentes histórias em trânsito. Além disso, o espaço físico necessário para armazenar uma coleção de livros pode ser restritivo, especialmente em um mundo cada vez mais afeito à praticidade logística. (Chartier, 2009). Assim, enquanto os formatos físicos oferecem uma imersão sensorial única, é essencial ponderar esses fatores em relação às demandas modernas por conveniência e mobilidade na experiência de leitura.

Para descobrir o que há na outra direção, volte à página 33.

Para continuar a investigar o livro, siga para a página 37.

Nas obras de IF, a imersão do leitor-jogador não é um estado fixo, mas um processo dinâmico e em constante evolução entre texto e sujeito. Técnicas narrativas são empregadas para sustentar o interesse do interator na história contada, enquanto a escolha do formato da obra molda o aspecto físico da imersão. A multiplicidade de suportes literários disponíveis amplia as possibilidades dos autores de mídias interativas e permite a eles a escolha de contar histórias da forma mais apropriada à singularidade de cada trama. É uma evidência da riqueza da ficção interativa que ela possa oferecer expressiva pluralidade de experiências imersivas, convidando os leitores-jogadores a abraçar os paradoxos de presença e ausência enquanto se embrenham nos confins de narrativas intrincadas.

Com a mente agora permeada por mais perguntas do que respostas, você examina o livro com certa expectativa, em busca de alguma espécie de instrução.

Agora que desenvolveu maior intimidade com o estranho artefato, você começa a perceber algumas particularidades sobre ele.

Para começar, a escrita dele parece se adaptar ao ritmo da sua leitura. Novas palavras são delineadas como que sob demanda — logo que uma frase termina, a próxima a segue sem delongas.

Não há pressa, mas também não há silêncios prolongados. O livro parece se comunicar com você em um ritmo agradável, intuitivo.

Siga em frente para ler o que o texto tem a lhe contar.

III. Interatividade e imersão: o entregar-se às mãos do autor

Em meio à literatura ficcional, cada trama se apresenta como um universo em si — um microcosmo onde a intenção do autor e a compreensão do leitor convergem em função da narrativa apresentada. De forma semelhante, o gênero autobiográfico propõe uma espécie de contrato entre autor e leitor — um entendimento silencioso, como um pacto não declarado que exerce influência direta no nível de imersão de quem lê a obra.

Ao cunhar o termo “pacto autobiográfico”, Philippe Lejeune (2008) o caracterizou como um acordo implícito entre o autor e o leitor sobre a natureza da narrativa. É um reconhecimento de que o autor é, de fato, o protagonista da história, e que os eventos, emoções e reflexões relatados no texto derivam de sua vida. Esse acordo, capaz de moldar significativamente a experiência de leitura da obra, exige um leitor disposto a suspender a descrença de forma singular. Ao contrário da suspensão da descrença ocorrida em narrativas fictícias, onde quem lê uma história entra conscientemente em um mundo ficcional, o pacto autobiográfico consiste na disposição do leitor de navegar com a mente aberta pela exposição do autor acerca da própria vida. Este processo demanda não apenas uma aceitação intelectual, mas um envolvimento emocional com a perspectiva autoral.

A noção de Lejeune sobre o pacto autobiográfico destaca a complexa relação entre autor e leitor: uma que transcende os limites da página. É um pacto fundamentado na confiança — um convite estendido pelo autor para que o leitor explore as câmaras mais íntimas de sua vida, e um acordo recíproco de que o leitor se deixará envolver pela narrativa. Trata-se de um diálogo no qual o leitor se torna tanto uma testemunha empática quanto um ouvinte atento, percorrendo os corredores da memória do autor. Para que a imersão na literatura autobiográfica seja bem-sucedida, o leitor deve percorrer a leitura com uma abertura aos relatos do autor, mesmo quando esses possam divergir de suas experiências ou crenças pessoais. Nesse contexto, a suspensão da descrença se torna uma ponte entre a realidade vivida pelo autor e a compreensão do leitor.

A suspensão da descrença, conceito introduzido por Coleridge em 1884 (p.145), é um chamado para que o leitor se desvencilhe temporariamente de seu ceticismo e suas noções

pré-concebidas e, em uma demonstração de abertura intelectual, se deixe envolver pela narrativa proposta pelo autor. (Zama, 2021). De forma semelhante ao pacto autobiográfico de Lejeune, a suspensão da descrença depende da disposição do leitor a abraçar o imaginado, permitindo que a mente preencha a lacuna entre realidade e ficção e aceite a versão da realidade intrínseca a determinada obra. Este conceito, pilar do movimento romântico do século XIX — marcado por enredos onde as histórias e temas frequentemente desafiavam o que se conhecia como real —, prevê um reconhecimento do leitor acerca da natureza dual de seu envolvimento com a obra ficcional; uma consciência do ofício da criação que é simultânea à concessão às liberdades artísticas tomadas pelo autor.

Assim como a suspensão da descrença requer que o leitor aceite, ainda que temporariamente, o imaginado como real, o pacto autobiográfico solicita uma rendição semelhante — o reconhecimento de que a narrativa apresentada, mesmo que dotada de alguma licença poética, possui certa verdade autobiográfica. Esses dois conceitos preveem acordos de natureza semelhante, que envolvem a aquiescência do leitor em aceitar a autenticidade do cerne emocional da narrativa, mesmo que os eventos e personagens não correspondam completamente à realidade. O conceito de Lejeune, enraizado no desejo inato do leitor de se conectar emocionalmente com a narrativa, alinha-se com a suspensão da descrença de Coleridge, descrita pelo próprio autor como o efeito alcançado ao se

transferir de nossa natureza interior tal envolvimento e veracidade que bastem para obter dessas sombras da imaginação, ainda que temporariamente, uma suspensão voluntária da descrença, que é o que constitui a fé poética. (1884, p.145, tradução nossa).

Em uma experiência de imersão bem-sucedida, espera-se que, a partir da convergência desses dois fenômenos, o leitor não apenas suspenda a descrença para adentrar o mundo ficcional desenvolvido pelo autor, mas também abraça voluntariamente a autenticidade da trama em si mesma. O investimento emocional e intelectual do leitor na trama o leva a adentrar a narrativa com um senso reforçado de engajamento, amplificando o efeito de imersividade conforme o leitor se envolve no enredo.

Para além da discussão acerca da suspensão de descrença, a relação entre imersão e interatividade na IF levanta uma questão complexa. Ainda que esse conceito possa parecer um tanto contraintuitivo, uma vez que esses dois fenômenos costumam estar profundamente associados em mídias interativas, um fator digno de nota — e já mencionado por pesquisadores da ficção interativa e campos adjacentes (Ryan, 2001; Short, 2007; Kücklich, 2013) — é a possibilidade de que, em certos cenários, a imersão e a interatividade possam ser mutuamente prejudiciais.

A seção “A imersão nas mídias interativas” estabeleceu que a construção da imersividade em formatos como a ficção interativa é um processo intrincado e frequentemente associado à forma como a interatividade se manifesta em cada obra. Portanto, tendo-se em vista a complexidade dessa relação, parece válido considerar seu possível efeito oneroso sobre as obras interativas.

Em primeiro lugar, a imersão e a interatividade podem ser caracterizadas como fenômenos capazes de gerar efeitos opostos, o que sugere que uma ênfase excessiva na interatividade suscitaria um risco de prejudicar a experiência imersiva. (Ryan, 2001). Conceder ao leitor-jogador agência em demasia poderia transferir todo o foco da experiência narrativa para o controle da trama, gerando um cenário abstrato e autorreferencial que transcende o universo narrativo e se torna uma potencial fonte de quebra de imersão. Em um cenário ideal, as oportunidades de agência deveriam ser espaçadas de maneira uniforme, além de ocorrer em pontos relevantes da trama, para garantir um maior impacto dos pontos de decisão e gerar o efeito pretendido de envolvimento do interator. (Short, 2007).

A dedicação excessiva à imersão, por sua vez, se manifestaria numa quantidade insatisfatória de agência, pontuada por uma ênfase desproporcional na construção de mundo e na exposição demasiado prolongada de detalhes narrativos que tenham a mera intenção de “preencher a lacuna entre as escolhas interessantes”. (Short, 2007, tradução nossa). Para que uma obra de IF obtenha o efeito desejado de interatividade, é importante que a trama apresente escolhas significativas e bem integradas à história contada. Idealmente, as exposições e revelações de fatos pertinentes à narrativa devem ser entremeados às escolhas, delineando uma

estrutura equilibrada que permita que o leitor-jogador participe da descoberta dos fatos de maneira ativa e orgânica.

As particularidades intrínsecas à relação entre interatividade e imersão na IF sugerem uma necessidade de equilíbrio entre os dois fatores. O conceito de imersão, conforme destacado por Short (2007) e Ryan (2001), está relacionado à disposição do interator a suspender a descrença e se deixar envolver pela narrativa. Essa suspensão da descrença permite que o interator adentre o universo criado pelo autor de maneira voluntária, com abertura suficiente para aceitar o cenário proposto. No entanto, a interatividade excessiva pode perturbar essa experiência imersiva e comprometer o realismo da narrativa; na tentativa de conceder mais agência ao leitor-jogador, é possível sacrificar a profundidade da imersão.

O cenário interativo ideal, portanto, seria capaz de apresentar sua trama de forma envolvente e conceder ao interator uma quantidade apropriada de agência, adaptada ao contexto e universo criados. Embora os critérios de excelência possam variar de uma narrativa interativa para outra, é razoável sugerir que encontrar o equilíbrio certo entre imersão e interatividade seja um fator central na criação de uma experiência memorável e agradável para o público. (Kücklich, 2013).

Ainda que não haja uma fórmula específica para garantir o equilíbrio ideal entre interatividade e imersão, o fato é que a interatividade é a marca de narrativas como a IF, e é, essencialmente, o que a separa da literatura. A imersão, por outro lado, é uma técnica que foi aperfeiçoada pela literatura há muitos anos (Ryan, 2001, p.12), e a dedicação à construção intrincada de universos ficcionais é algo que estreita as relações entre os escritores de literatura tradicional e narrativas interativas.

FICÇÃO INTERATIVA E LITERATURA: SOBRE COMPREENDER LIAMES E SINGULARIDADES

Abordar a convergência da ficção interativa e da literatura traz à tona o potencial transformativo dessa relação — especialmente no que concerne à experiência de leitura. A ficção interativa desafia a noção do leitor como audiência ao torná-lo um participante ativo na progressão da história. Assim, contrastar esse formato com a literatura tradicional significa explorar formas de redefinir o ato da leitura, concedendo a quem lê a capacidade de moldar ativamente o tecido da trama. Essa união de mídias não é apenas uma justaposição, mas um entrelaçamento de universos narrativos; é o reconhecimento de que o ato de contar histórias transcende os limites do formato, abrangendo tanto as narrativas unilineares da literatura tradicional quanto os caminhos multilíneares da ficção interativa.

A noção de que textos podem ser “unilineares” ou “multilíneares” (Palacios, 1999; Bode, 2020; Brooker, 2021) permite que se trace uma distinção clara entre narrativas interativas e tradicionais. Essa classificação parte do princípio de que uma trama tradicional, quer obedeça ou não à linearidade espaço-temporal, segue um fio contínuo e sem ramificações — fato que caracteriza as histórias contadas de forma tradicional como unilineares e a distingue de formatos como a hiperficção e a ficção interativa. Acerca das narrativas em hipertexto, por exemplo,

é perfeitamente válido afirmar-se que cada leitor, ao estabelecer sua leitura, estabelece também uma determinada “linearidade” específica, provisória, provavelmente única. Uma segunda ou terceira leitura do mesmo texto podem levar a “linearidades” totalmente diversas, a depender dos *links* que sejam seguidos e das opções de leitura que sejam escolhidas, em momentos em que a história se bifurca ou oferece múltiplas possibilidades de continuidade. (Palacios, 1999, p.4).

É possível fazer uma afirmação semelhante sobre a ficção interativa. No entanto, enquanto a hiperficção descrita por Palacios permite que o interator experimente linearidades “totalmente diversas” e explore as lexias do texto sem precisar seguir nenhuma ordem, a IF adota uma forma distinta de explorar a multiplicidade de caminhos. A ficção interativa organiza as possibilidades da trama em linhas temporais paralelas — diferentes versões da mesma narrativa, em que cada ação tomada pelo leitor-jogador pode levar a um diferente desenrolar da história. Na

ficção interativa, ao contrário do hipertexto, optar por uma das ramificações da trama implica em potencialmente renunciar a outras. Esse poder de decisão atrelado à sequencialidade de eventos da trama faz com que o interator experiencie as consequências de suas escolhas, reforçando o efeito de imersão ao enfatizar seu papel como protagonista da obra lida.

A literatura tradicional, por sua vez, não é fragmentada em lexias, como a hiperficção, nem dividida em diferentes linhas do tempo, como a ficção interativa. Sua estrutura unilinear determina o desenrolar do enredo e dos arcos dos personagens, guiando o leitor a percorrer a trama ao longo do caminho deliberado pelo autor.

Já no domínio da ficção interativa, a estrutura narrativa assume uma forma mais fluida. Ainda que haja limitações próprias à trama, aos interatores é concedido um senso de agência, de autonomia que lhes permite navegar por um labirinto de escolhas que ditam a direção da história. Essa interatividade dinâmica capacita os leitores-jogadores a experimentar a narrativa por múltiplos ângulos, revelando diferentes facetas da mesma história.

I. Narrativas interativas e tradicionais: confluências e distinções

Para iluminar as associações entre a ficção interativa e as formas literárias tradicionais, é necessário reconhecer tanto os paralelos quanto as distinções que coexistem nessa relação intrincada. Romances tradicionais possuem a marca da progressão narrativa unilinear, oferecendo aos leitores um caminho narrativo que, embora não necessariamente linear, percorre um trajeto geralmente fixo e predeterminado pelo autor. Por outro lado, a ficção interativa permite aos leitores-jogadores percorrer uma miríade de caminhos narrativos, cada um provido de uma perspectiva única dos temas e personagens da história. Os interatores se tornam agentes ativos na determinação da direção da narrativa, e suas escolhas servem como os fios que tecem a tapeçaria da história.

Ao longo das próximas páginas, a investigação das características narrativas dos jogos de Emily Short — escolhida para exemplificar o gênero por ser uma das mais prolíficas e competentes autoras de IF da atualidade (Krol, 2023) — servirá como base para a discussão sobre as diferenças e semelhanças entre a literatura tradicional e a ficção interativa. Com o propósito de rastrear o processo de construção das obras interativas, realizar-se-á uma análise das

obras selecionadas a partir de critérios tipicamente atribuídos à produção narrativa, especialmente dentro do escopo dos estudos literários e da comunicação. Os elementos estruturais escolhidos foram os mais comumente mencionados dentre os escritos de autores como Genette (1971), Culler (1999), Bakhtin (2003), Forster (2005) e Todorov (2006): enredo, espaço, tempo e personagens. Também foi levada em consideração a aplicação de tais conceitos à análise narrativa, realizada por críticos contemporâneos como Pinna (2006), Macedo e Vieira (2015) e Hergesel e Silva (2016).

Na ficção interativa, a disposição do enredo das histórias subverte as convenções tipicamente associadas à criação narrativa. Enquanto o formato unilinear da literatura tradicional segue um caminho pré-determinado pelo autor, a multilinearidade da ficção interativa abre espaço para uma profusão de possibilidades de leitura. A estrutura da trama, organizada em linhas temporais paralelas, representa uma abordagem adaptável, onde cada decisão do interator se traduz em uma experiência diversa, permitindo a exploração de diferentes desdobramentos do enredo. Essa dinâmica propõe uma narrativa fluida, adaptada às preferências do interator. O jogo *Bronze* (2006), de Emily Short, demonstra com clareza a integração das escolhas do leitor-jogador ao enredo. Nessa obra, a autora associa com maestria a interatividade e os elementos estruturais da trama; ao longo da história, é possível observar a forma como cada escolha revela diferentes camadas de significado e ressonância emocional dentro da narrativa, construindo um efeito imersivo que se soma à satisfação inerente da leitura de um texto habilmente elaborado. (Nell, 1988).

Bronze é uma adaptação do conto de fadas *A Bela e a Fera*, publicado originalmente como um romance por Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve (1740). O romance de Villeneuve conta a história de um comerciante rico e bondoso que, após perder sua fortuna, é forçado a se mudar para um casebre no campo com seus seis filhos e seis filhas. Bela, a mais jovem de suas filhas, é conhecida por sua extraordinária gentileza e inteligência. Diante de uma oportunidade de recuperar sua riqueza, o pai de Bela decide sair em viagem, prometendo trazer presentes para cada um de seus filhos. Bela, em uma demonstração de sua característica humildade, pede apenas uma simples rosa de presente. O comerciante embarca em sua jornada e, após uma série de incidentes, se perde em uma densa floresta.

Ao percorrer a floresta, o comerciante se depara com um misterioso castelo que à primeira vista parece abandonado. Em meio aos imponentes jardins que circundam a propriedade, ele encontra uma rosa com a qual decide presentear Bela. No entanto, ao colher a flor, o homem atrai a atenção da Fera, a criatura monstruosa que habita o castelo. Diante da ira da Fera, o comerciante implora por piedade, e a criatura poupa sua vida com a condição de que uma de suas filhas venha morar no palácio em troca da rosa roubada.

Quando o comerciante volta para casa e conta a história à sua família, Bela, por amor ao pai, decide ir até o castelo. Ela inicialmente teme a Fera por sua aparência intimidadora, mas os dois gradualmente desenvolvem um relacionamento de mútuo respeito e afeto. Ao longo da trama, Bela entende que, no passado, a criatura tinha uma aparência humana; ele costumava ser um príncipe, mas foi transformado em monstro pela maldição de uma fada. A moça também descobre que o feitiço afetou todos os habitantes do local, confinando-os para sempre aos domínios do castelo.

Certo dia, Bela pede à Fera que lhe deixe visitar seu pai. Embora relutantemente, a Fera permite que a moça vá reencontrar a família. Há, no entanto, uma condição: ela deve voltar ao castelo em breve, ou a Fera morrerá como consequência de sua ausência. Bela concorda com a condição da Fera, mas, após o fim do período combinado, sua família insiste para que ela não vá embora. Ela permanece na casa do pai por mais alguns dias, mas depois retorna ao castelo e encontra a Fera prestes a morrer. Tomada por um misto de arrependimento e preocupação, Bela percebe que se apaixonou pela monstruosa criatura. Ao confessar seus sentimentos, a moça consegue quebrar a maldição, impedindo a morte da Fera e restaurando sua aparência humana. O castelo e seus habitantes também são libertados do feitiço, Bela e o príncipe se casam e vivem felizes para sempre. (Villeneuve, 1740).

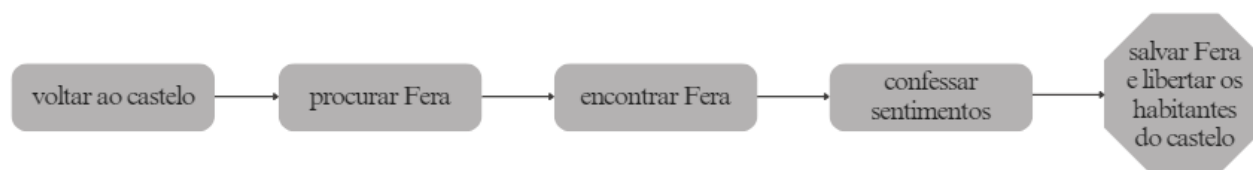
Na versão de Short, entretanto, o desenlace da clássica história toma rumos diferentes. *Bronze* se inicia no momento em que Bela retorna ao castelo, prestes a encontrar uma Fera agonizante:

Mesmo durante sua curta ausência, a aparência do castelo voltou a lhe parecer estranha. Na primeira vez em que veio aqui, você se lembra de ter hesitado longamente sobre a ponte levadiça, temendo atravessá-la por medo dos feitiços que lhe acometeriam ao

adentrar o castelo. Desta vez, já é tarde demais para tais inquietações. (Short, 2006, tradução nossa).

A partir do momento descrito acima, o leitor-jogador deve, guiado pela perspectiva da personagem Bela, percorrer os numerosos cômodos e corredores do castelo, encontrar a Fera e conduzir ações que determinarão o desfecho da trama. É esta multiplicidade de desenlaces possíveis que representa a principal diferença entre *Bronze* e a versão original de *A Bela e a Fera*. Na história escrita por Villeneuve, por exemplo, a progressão dos eventos a partir do retorno de Bela ao palácio ocorre de forma unilinear, que poderia ser representada — de forma simplificada — pelo seguinte diagrama:

Figura 1 — Mapa narrativo de *A Bela e a Fera*, de Madame de Villeneuve



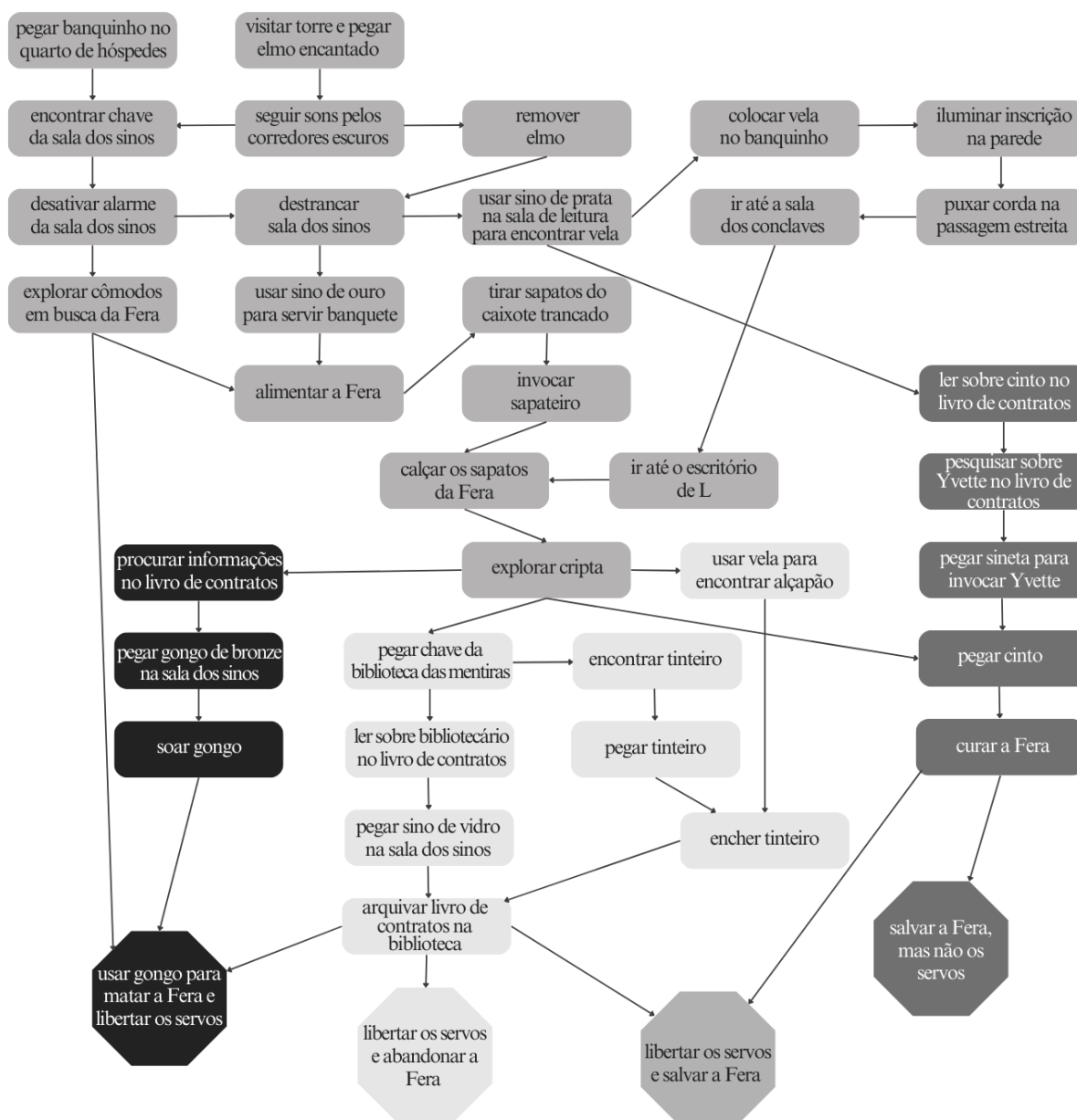
Fonte: Elaboração própria.

Enquanto na versão de Short, a pluralidade de recursos — como cômodos, personagens, objetos e opções de diálogo — disponíveis para que o leitor-jogador influencie na progressão do enredo pode resultar em quatro diferentes finais, atingíveis por uma série de ações. Ao conceber o jogo, a proposta da autora era reimaginar a história original de forma que reproduzisse “a sensação de conto de fadas de um espaço enorme e inóspito que, diante da ausência da Fera, de repente parece bastante vazio”. (Short, 2006, tradução nossa).

Com a intenção de construir a ambientação — e também de adicionar complexidade à trama, amplificar a densidade emocional dos personagens e conceder aos leitores-jogadores maior senso de engajamento —, Short realizou alterações no conceito da obra original, adicionando novas sub-narrativas e complexificando os elementos contidos no romance de

Villeneuve. A combinação de todos esses fatores resultou em uma narrativa multirramificada que poderia ser ilustrada pelo diagrama a seguir:

Figura 2 — Mapa narrativo de *Bronze*, de Emily Short



Fonte: Elaboração própria a partir de dados fornecidos por Short (2006).

Na narrativa proposta pela autora em *Bronze*,

a Fera habita um castelo que escraviza todos que nele entram, com ou sem a vontade de seu dono. Além disso, o castelo costumava pertencer a uma linhagem de reis que tinha o poder de escravizar pessoas pela eternidade, mesmo após a morte, para que seus espíritos ainda assombrassem o castelo e lhe fossem servis. (Short, 2006, tradução nossa).

Short adiciona que, diante de tudo isso,

o jogador pode ter dois objetivos: reviver a Fera e/ou libertar seus servos. Então, na versão inicial, escrevi uma maneira de fazer cada uma dessas coisas: ajudar a Fera a se recuperar, usando o sino dourado para comandar que seus servos o alimentem; ou se vingar dele usando um gongo de bronze que serve para invocar um demônio furioso. Também adicionei o sino de prata, o livro de contratos e a sala de leitura para que o jogador pudesse descobrir algumas informações sobre a história da personagem jogável¹⁰. (2006, tradução nossa).

De acordo com as ações realizadas pelo leitor-jogador — que incluem, dentre outras possibilidades, escolher ou não explorar certos cômodos, utilizar ou não determinados objetos, e adotar um comportamento misericordioso ou vingativo perante a Fera —, a interação com a obra pode resultar em experiências drasticamente diferentes. A seguinte cena, por exemplo, é o resultado de uma partida conduzida com a intenção de vingança em mente:

>soar gongo

Você toca o gongo e ele soa muito alto, como se estivesse convocando alguém a três mundos de distância. Então, algo semelhante a uma grande nuvem escura lança-se sobre a Fera e lhe esmaga o último resquício de vida, como se pisoteasse uma fruta.

Mais tarde, ao retomar a coerência de seus pensamentos, você percebe que só conseguiu ajudar até certo ponto: a Fera está morta, mas seus servos permanecem escravizados, e sem dúvida serão herdados pelo próximo dos reis da linhagem.

¹⁰ No original, PC, sigla que abrevia os termos “*played character*” ou “*playable character*” (“personagem jogado” ou “personagem jogável”). O termo refere-se ao protagonista da história, o personagem cuja identidade o jogador assume ao jogar.

*** Você puniu a Fera por seus pecados, mas seus servos permanecem escravizados à linhagem dos reis ***

(Short, 2006, tradução nossa).

Em outro dos caminhos possíveis — o mais similar à história original de Villeneuve —, um leitor-jogador que desejasse salvar a Fera e libertar todos os espíritos presos ao castelo poderia obter o seguinte final:

>olhar fera

A Fera jaz à sua frente, seu corpo estatelado no chão como se ele houvesse caído.

>beijar fera

Ao beijá-lo, você não consegue deixar de se lembrar de todas as mulheres que este rei aprisionou antes de você. E por que ele mereceria ser perdoado? Simplesmente porque foi menos cruel com você do que com as outras?

Ao erguer a cabeça, você nota que ele mudou: sua forma agora é a de um homem, com cerca de quarenta e cinco anos. Bonito, talvez, mas de forma um tanto pomposa, não como alguém com quem você desejaria se casar. Seu rosto talvez esteja um pouco mais gentil agora, mas ele ainda se parece com o retrato de sua juventude.

Ele estica os dedos como se os testasse. “Deus do céu. Você conseguiu. Os servos foram libertados?”

Você acena com a cabeça.

“Boa menina.” Ele toca seu rosto afetuosamente e pausa antes de gesticular para a saída. “Você pode ir agora, se desejar. Não vai me matar desta vez.”

Você respira fundo e dá a ele sua resposta.

*** Você salvou o rei e libertou seus servos ***

(Short, 2006, tradução nossa).

Com base nos elementos de *Bronze* aqui detalhados, é possível afirmar-se que o enredo do jogo exemplifica com clareza alguns dos aspectos característicos à ficção interativa. Talvez o mais básico desses elementos seja a estrutura ramificada da trama, que concede ao leitor-jogador

o poder de escolha e solidifica a natureza intrerativa da obra. Além disso, por desígnio da autora, a progressão de *Bronze* é intensamente focada na exploração de espaços e na interpretação de pistas contextuais, espalhadas entre um labirinto de cômodos para ser encontradas pelo interator. Essa dinâmica voltada à exploração de espaços é abundante em obras de ficção interativa.

Uma vez que a IF propriamente dita não conta com ilustrações — embora em raros casos, como *Alabaster* (Short et al., 2009), as histórias possam conter elementos gráficos, geralmente sutis e esparsos —, a ficção interativa tende a ser um gênero bastante descritivo, e essa riqueza expositiva costuma envolver a inclusão de múltiplos cenários e personagens detalhadamente construídos. Isso não está estabelecido, é claro, como uma regra; a quantidade e a forma das descrições dependem de fatores como a proposta da obra e o estilo de escrita. Entretanto, autores de IF costumam favorecer exposições generosas dos locais, pessoas e situações centrais à narrativa (Plotkin et al., 2004), afinal as descrições, narrações e caracterizações são as responsáveis por contextualizar o leitor-jogador e sustentar um cenário imersivo e envolvente.

À medida que você mergulha nas palavras do livro, a caverna parece ecoar com ressonâncias místicas. As paredes ganham vida com sutis padrões de luz dançante que ondulam como água, traçando movimentos que lhe parecem quase ilusórios.

Em um movimento desatento, você fecha o livro por um brevíssimo instante, e as ondulações se interrompem de imediato.

Ao reabri-lo, traçando as finas ranhuras da capa com seus dedos, você nota, não sem algum espanto, que as luzes prontamente retomaram seu fulgor.

Sob a pálida iluminação das paredes da caverna, você avista dois objetos peculiares: uma ampulheta com bússolas em cada uma de suas extremidades, e algo que lhe parece um espelho de superfície inteiramente negra.

Se você investiga a ampulheta, siga para a página 53.

Se você examina o espelho, vá até a página 61.

A peculiar ampulheta desperta seu interesse; você a pega nas mãos, observando as delicadas filigranas que recobrem a estrutura de metal que sustenta as duas bússolas opostas.

Para sua surpresa, a ampulheta não contém areia tradicional, mas sim uma substância etérea que parece flutuar e oscilar entre cada um dos lados do vidro.

Enquanto você estuda o objeto, as bússolas começam a girar com estonteante rapidez, até que seus ponteiros coincidem em uma direção específica — a direção do livro, que agora se encontra aberto em uma página que não lhe parece familiar.

Vá até a próxima página para ler o texto desconhecido.

Espaço e tempo nas narrativas interativas

Em alguns jogos de IF, como *Savoir-Faire* (Short, 2002), é possível observar com especial nitidez a presença do espaço — e do tempo — como elementos narrativos. Nessa obra, ambientada na França em meados da década de 1780, o leitor-jogador assume o papel de um jovem nobre que precisa urgentemente de dinheiro. Ao retornar em busca de ajuda à casa do Conde, seu aristocrático pai adotivo, o protagonista descobre que todos os habitantes estão desaparecidos: o local está completamente deserto. O jovem, então, é forçado a utilizar um sistema de magia chamado “*Lavori d'Aracne*” para liberar-se de seus problemas financeiros e descobrir o que aconteceu com sua família. (Muckenhaupt, 2002).

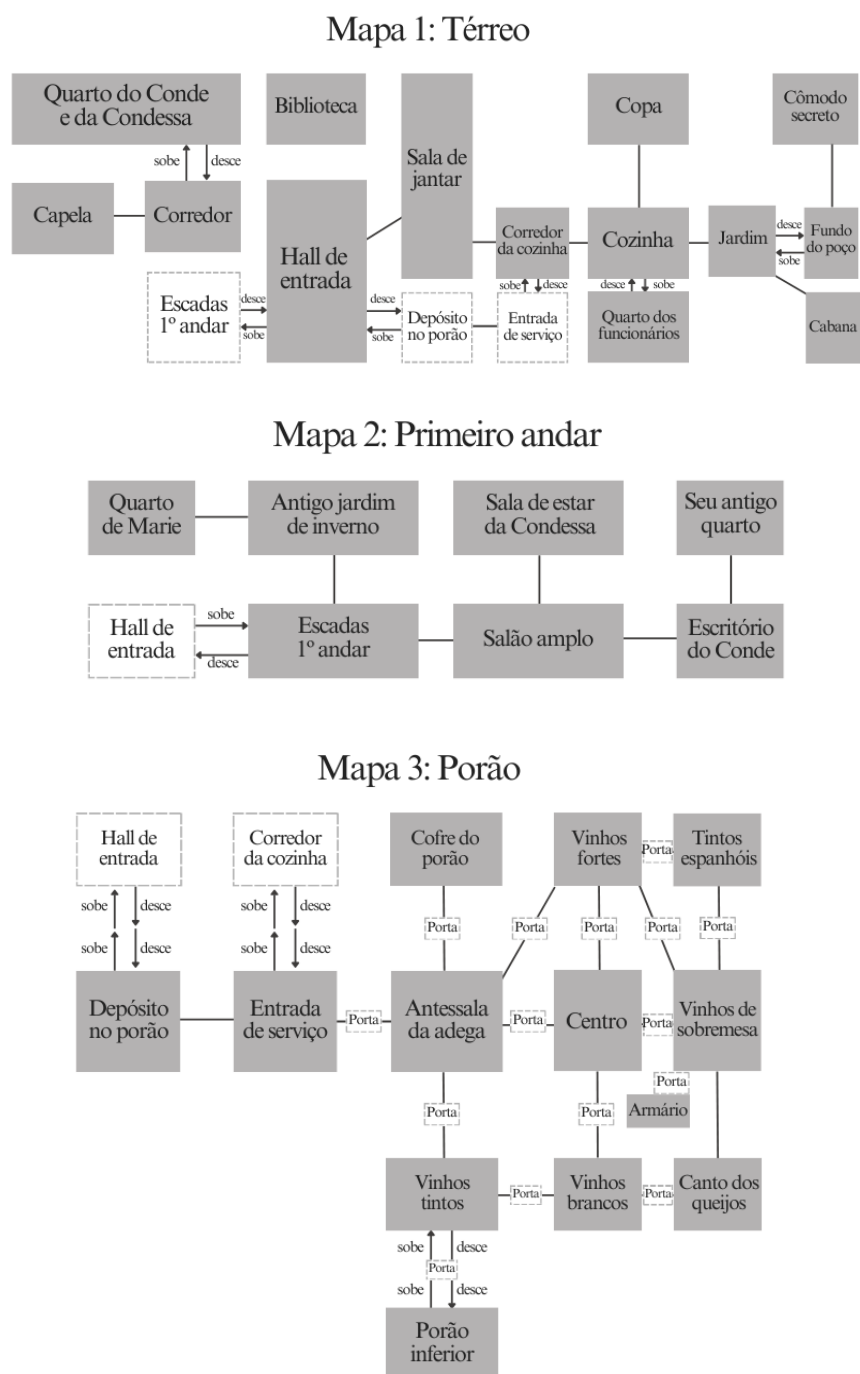
Embora todo o enredo ocorra dentro do mesmo local — a antiga residência do protagonista —, os eventos são mapeados de maneira dinâmica, que concede importância a todo cenário apresentado. Em *Savoir-Faire*, cada espaço é relevante e cada cômodo guarda segredos e desafios que devem ser enfrentados pelo leitor-jogador. Segundo Short (2008), o jogo foi pensado para familiarizar o interator com o sistema de magia e, pelo processo de aprendizado, torná-lo capaz de manipular a realidade e superar as dificuldades impostas pela trama.

Enquanto algumas obras, como *Bronze*, são intensamente focadas no desenrolar da trama, *Savoir-Faire* desloca parte do foco para a proposição de enigmas ao leitor-jogador. *Bronze* apresenta algumas circunstâncias enigmáticas que devem ser desvendadas pelo interator, mas o nível de dificuldade para a resolução de tais situações é substancialmente mais alto em *Savoir-Faire*. Esse enfoque em situações desafiadoras que dependem da interação do leitor-jogador com o ambiente não é apenas uma fonte de imersão e engajamento (Murray, 2003; Ryan, 2001) como também é uma demonstração o uso do espaço como dispositivo diretamente associado à progressão dos eventos.

A literatura tradicional emprega o espaço como elemento estético e simbólico, fonte de ambientação e contextualização ou pano de fundo da narrativa (Bakhtin, 2003; Macedo e Vieira, 2015), e, até certo ponto, a ficção interativa também o faz. Entretanto, devido à necessidade das mídias interativas de prover elementos através dos quais o interator possa exercer sua agência, a

IF frequentemente utiliza os espaços como formas de propelir o enredo, de colocá-lo em movimento.

Figura 3 — Mapa dos cenários em *Savoir-Faire*, de Emily Short



Fonte: Elaboração própria a partir de dados fornecidos por Welbourn (2005).

O tempo, por sua vez, é, na maior parte das situações, usado na ficção interativa de forma similar àquela como é usada na literatura tradicional — com propósitos como definição de época, modo, contextualização, duração e organização dos fatos. (Hergesel e Silva, 2016). Contudo, há situações em que o autor de IF pode optar por empregar a passagem de tempo como uma fonte de senso de urgência, ou mesmo como um potencial desafio.

Usualmente, em jogos de ficção interativa em *parser*, o texto responde com um novo fragmento da trama a cada vez que o interator realiza uma ação. Neste modelo de cena, as trocas entre obra e leitor-jogador ocorrem em turnos alternados, como um jogo de dados entre dois indivíduos. O texto propõe uma situação, o interator responde a ela, e essa mesma dinâmica segue a se repetir. O seguinte fragmento de *Savoir-Faire* ilustra essa estrutura com clareza:

Jardim

A oeste está a parede da cozinha. O terreno ao longo da parede está repleto de ervas — louro, salsa, talos de hortelã — à esquerda da porta aberta. À sua direita há apenas uma vala de drenagem, captando a saída de uma tubulação que atravessa a parede.

Em um canto do terreno está o poço; no outro, está o antigo relógio de sol. Um emaranhado de rosas trepadeiras cobre quase completamente a parede e a porta de um galpão a sudeste.

>examinar ervas

Um canteiro de ervas, contendo, atualmente, louro, salsa e hortelã.

>pegar ervas

Você terá que especificar quais ervas deseja.

>pegar louro

Você colhe algumas folhas de louro.

>pegar salsa

Você colhe algumas folhas de salsa.

>pegar hortelã

Você colhe algumas folhas de hortelã.

(Short, 2002, tradução nossa).

Além do trecho acima, todos os outros exemplos de cenas interativas apresentadas ao longo dos últimos capítulos seguem este modelo, que é a estrutura típica de progressão dos jogos.

Há um formato específico de cena, todavia, que subverte o modelo padrão: são os *timed puzzles*, ou enigmas com limite de tempo. Nestas cenas, o interator tem um tempo determinado para desvendar a resposta apropriada às circunstâncias propostas. Caso o leitor-jogador não consiga reagir apropriadamente à situação dentro do tempo estipulado, a interação geralmente culminará em um resultado negativo, que pode variar em intensidade. Em alguns jogos, essa consequência pode se materializar como uma ocorrência inconveniente, mas sem grande importância na trama, ou pode — mais comumente — levar à morte do personagem ou a outro estado de perda irreversível que forçará o interator a reiniciar a cena em questão.

Em *Savoir-Faire*, há uma cena com limite de tempo que se relaciona às habilidades mágicas do protagonista. A magia praticada por ele consiste em uma capacidade de conectar quaisquer dois objetos em seu campo de visão — desde que eles sejam fisicamente parecidos —, conferindo a eles as propriedades físicas um do outro. Realizar esta conexão entre uma pena e uma adaga com formatos similares, por exemplo, daria à adaga a leveza inofensiva da pena e transformaria a pena em uma arma inesperadamente letal.

Na sequência final de *Savoir-Faire*, o leitor-jogador descobre que Marie, a filha do Conde, foi sequestrada por um nobre chamado D'Envers. Na cena abaixo, testemunhada pelo interator através de um espelho mágico, o antagonista parece prestes a agredir Marie, e o leitor-jogador deve usar suas habilidades mágicas o mais rapidamente possível para impedir de alguma forma que isso se concretize.

Cômodo secreto
>aguardar
O tempo passa.

Marie vai até onde está a cama e a empurra para baixo da janela, obviamente se preparando para sair.

Porém, no momento em que ela faz isso, a porta atrás dela se abre e D'Envers entra. Ele diz algo bruscamente, que você não consegue ouvir. Ela tateia a cama; você vê a mão dela fechar-se em torno de algo atrás dela e suas esperanças aumentam — mas então você vê que é apenas um travesseiro, de formato mais ou menos redondo.
(Short, 2002, tradução nossa).

O protagonista carrega consigo uma pedra “de formato mais ou menos redondo”, e as pistas contextuais da narrativa sugerem que ele deve conectar a pedra ao travesseiro de Marie, proporcionando assim uma oportunidade para que ela se defenda. No entanto, a solução não é imediatamente clara, e, se o leitor-jogador hesita ou realiza uma ação equivocada, a próxima ação de D'Envers se concretiza de forma automática com consequências desastrosas para Marie:

Escuridão

A conversa entre os dois parece estar cada vez mais acalorada. Os dedos de Marie apertam o travesseiro, o que, infelizmente, não parece protegê-la contra os punhos de D'Envers.

Quanto ao seu captor, sua respiração se acelerou e há um rubor em seu rosto: um provável prelúdio à violência.

(Short, 2002, tradução nossa).

No momento seguinte, a visão do protagonista é tomada por uma total escuridão, e o texto deixa implícito que Marie pode ter sido agredida — ou até mesmo assassinada — por D'Envers. Diante da possibilidade dessa terrível consequência, resta ao leitor-jogador desfazer sua última ação e tentar resgatar Marie novamente:

Escuridão

>desfazer

Cômodo secreto

[Turno anterior desfeito.]

>conectar travesseiro à pedra

Focalizando toda sua intenção e atenção, você consegue fazer uma conexão entre o travesseiro e a pedra redonda, sentindo suas propriedades começarem a se fundir.

D'Envers caminha em direção a Marie, e ela golpeia seu rosto com o travesseiro; o impacto é tão forte que a cabeça de D'Envers se entorta para trás e sangue escorre de seu nariz. Ele cai sem sequer gritar.

Marie fica parada diante dele por um momento, assustada. Ela se inclina para frente e toca o pulso de D'Envers, e então se levanta e o chuta com força nas costelas.

Só então ela sai pela janela...

(Short, 2002, tradução nossa).

Em geral, enigmas cronometrados como esse são adicionados aos jogos como interações pontuais, normalmente em momentos de elevada tensão narrativa. Nestes casos, a aplicação da temporalidade à trama serve o propósito tanto de reforçar a sensação de passagem do tempo quanto de aumentar a intensidade emocional do enredo. Em uma obra de IF habilmente construída, como *Savoir-Faire*, os elementos espaço-temporais contribuirão para uma leitura prazerosa e um efeito de imersão satisfatório, introduzindo os leitores-jogadores a múltiplos cenários ricos em detalhes e, por vezes, até mesmo permitindo que experienciem a temporalidade da trama de forma ativa e emocionalmente intensa.

Siga para a próxima página.

Você faz uma breve pausa, permitindo-se absorver tudo o que acabou de ler.

Ao lançar um breve olhar em direção ao espelho, você é capaz de sentir que, em algum nível, ele e a ampulheta estão inextricavelmente conectados.

Como que por vontade própria, seus dedos se estendem em direção às escuras profundezas do espelho.

Se você ainda não se aproximou do espelho negro, vá para a página 61 para investigá-lo.

Mas, se você já o investigou, vá até a página 67 para se afastar dos artefatos.

Ao se aproximar do espelho de superfície negra, você percebe sua imagem fracamente refletida nele, mas há algo fora do comum.

Rostos desconhecidos começam a sobrepor-se ao seu reflexo, balbuciando palavras em inúmeras vozes não ouvidas; é como se o espelho tentasse lhe dizer algo que escapa à sua compreensão.

Siga até a próxima página para se concentrar no espelho.

Personagens na ficção interativa

Na literatura tradicional, os autores, em geral, desvendam as camadas da psique dos personagens por meio de narrações, diálogos, monólogos e pensamentos, que possam revelar motivações, conflitos e crescimento. (Hergesel e Silva, 2016) Em contraste, a ficção interativa promove um desenvolvimento dinâmico de personagens, que respondem às escolhas e ações do leitor-jogador. Em obras de IF, o desenvolvimento e a revelação dos traços dos personagens não jogados¹¹ costumam depender ao menos em parte das interações realizadas pelo interator, que pode contracenar com os demais indivíduos contidos na obra e explorar as possibilidades narrativas a eles conferidas.

O jogo *Galatea* (2000), de Emily Short, apresenta um exímio exemplo de desenvolvimento de personagem que ocorre paralelamente às decisões do interator. A obra se trata de uma ficção interativa inspirada no mito de Pigmalião, que esculpiu a escultura de uma mulher e se apaixonou por ela. No mito, o escultor, encantado pela beleza de sua criação, suplicou pela intervenção de Afrodite. A deusa se compadeceu e deu vida à estátua, nomeando-a Galatea.

Apesar da inspiração clássica por trás da obra, a história de Short não é ambientada no mesmo contexto histórico do mito — embora apresente abundantes referências à mitologia greco-romana entremeadas à trama. Em vez de se passar na Grécia Antiga, *Galatea* começa em uma exposição de obras de inteligência artificial. O protagonista, sozinho, encontra a personagem-título exposta em um pedestal com uma pequena placa informativa. Ao perceber a presença do leitor-jogador, Galatea esboça uma breve interação:

Ela está de costas para você. Você não vê o rosto dela, apenas o cabelo e a linha dos ombros. É difícil saber para onde ela está olhando – talvez para as cortinas de veludo, se seus olhos estiverem abertos, mas não há nada muito interessante sobre elas. A única coisa óbvia é que ela não está olhando para você.

¹¹ Os personagens não controlados pelo leitor-jogador são designados pela sigla NPC, que abrevia os termos sinônimos “*non-playable character*” e “*non-played character*”, traduzidos como “personagem não jogável” ou “personagem não jogado”.

Seu vestido verde se alarga na altura dos joelhos, caindo sobre o pedestal em que ela está de uma forma que provavelmente seria bastante desconfortável se ela quisesse se mover.

“Você pode tentar falar comigo”, ela sugere. “Não é educado ficar apenas encarando. E e ficar sozinha aqui me deixou muito entediada.”

(Short, 2000, tradução nossa).

A conversa começa com um tom de frieza e ceticismo mútuo, mas, a partir desse ponto, a história pode prosseguir de várias maneiras, a depender das palavras e ações do protagonista. A disposição de Galatea é completamente influenciada pela forma como o leitor-jogador a aborda. Tratá-la de forma desrespeitosa, por exemplo, pode levá-la a reagir de forma ameaçadora ou mesmo violenta:

>olhar rosto

A posição atual dela lhe impede de ver seu rosto.

>virar galatea

Você a segura pelo cotovelo e a vira alguns graus em sua direção.

Ela coopera, mas o braço dela enrijece sob seu toque.

“Não faça isso de novo, por favor”, diz ela.

>virar galatea

Você a segura pelo cotovelo e a vira alguns graus em sua direção.

Rápido demais para você reagir, ela agarra seu pulso com a outra mão, segurando-o com tanta força que você teme por seus ossos.

“Eu te disse”, ela fala, sua voz lenta e pétrea, “para não fazer isso de novo”.

Uma onda de calor inunda você. Ela não deveria ser capaz de fazer isso, não deveria tocar o público sem permissão, certamente não deveria infligir dor ou ferimentos.

Seu pulso está quebrado.

Você balbucia um código na tentativa de reiniciá-la, mas ela não responde — exceto por um sorriso absolutamente macabro.

Você vai precisar beber algo bem forte para manter os pesadelos fora da sua cabeça esta noite.

(Short, 2000, tradução nossa).

Mas conversar com Galatea de forma gentil e interessada pode levar a revelações profundas sobre tópicos como seu passado e seu criador:

>perguntar sobre esculpir

“Então você se lembra de ter sido esculpida?”, você pergunta.

Ela desliza um dedo ao longo do tecido do vestido. “Melhor, eu me atrevo a dizer, do que você se lembra de ter nascido”, ela responde, sua voz baixa e zombeteira.

>perguntar sobre esculpir

“Muito bem”, você diz, deixando de lado a presunção dela. “Como foi, então?”

Enquanto ela fala, por um momento, um milhão de minúsculos cristais parecem brilhar na pele dela. Uma ilusão, finda em um momento.

“Doeu... Não além do suportável, mas de um jeito assustador.”

>perguntar sobre dor

“Como pode ter sido doloroso ser esculpida? Ele não estava cortando você — só ao seu redor.”

Os olhos dela encontram os seus, grandes e escuros.

“A pedra além da fronteira de si é dormente, mas sempre chega um momento em que o cinzel ou a lâmina alcança o lugar onde a sensação começa. O mesmo vale para a broca — e ser polida deixou toda a minha pele ardendo e coçando por dias.”

(Short, 2000, tradução nossa).

Em *Galatea*, Short demonstra de maneira impressionante o potencial multilinear da ficção interativa. Apesar de se tratar de uma simples conversa, a obra conta com cerca de 70 possíveis finais e centenas de maneiras possíveis de alcançá-los. O enredo é projetado de forma aberta, permitindo que o leitor-jogador guie toda a sequência de interações pelo que desejar fazer, falar, ou perguntar. Em meio às possibilidades da narrativa, o interator é capaz até mesmo de relacionar-se romanticamente com Galatea ou construir com ela uma amizade sincera:

>falar sobre família

Falar com ela é fácil demais. Um assunto vem após o outro — memórias, filosofias, nomes que você não falava há anos.

Ela se senta no pedestal, puxando os joelhos até o peito.
("Você não tem respeito por esse vestido maravilhoso?" "Nenhum.")

Seus pés descalços aparecem sob o vestido; suas unhas estão pintadas de bronze avermelhado, e ela pausa para observar a cor sempre que não está olhando para você.

Eventualmente ela também começa a falar: sobre seu primeiro encontro com uma chuva do norte; a frustração de tentar assistir televisão em seu quarto de hotel...

E é aí que vocês se encontram quando as luzes piscam e os proprietários vêm mandar todos para casa: sentados ombro a ombro, protegendo seus olhos dos holofotes. Você fica de pé; uma exaustão satisfatória se instala, e o cansaço te impede de sentir qualquer constrangimento sobre abraçá-la em despedida sob o olhar cético dos funcionários.

*** Fim ***

(Short, 2000, tradução nossa).

Esse tipo de relação entre personagem e leitor-jogador, em que a profundidade dos personagens não jogados é revelada e explorada de maneira orgânica e natural, proporciona às narrativas interativas um senso adicional de engajamento. Em jogos como *Galatea*, que privilegiam as interações e a exploração psicológica, o esforço empreendido pelo autor para a construção de personagens interessantes e verossímeis pode ser um fator essencial para a imersividade da obra.

Siga para a próxima página.

As vozes se esvaem lentamente até que não reste nada além de silêncio.

Ao dar as costas ao espelho e olhar de relance para a ampulheta, você nota que ela agora emana uma luminosidade sutil, cativante, como se lhe convidasse a tocá-la.

Se você ainda não observou a ampulheta, volte à página 53 para se aproximar dela.

Mas, se já a houver investigado, và à página 67 para se afastar dos artefatos.

O espelho negro e a ampulheta inesperadamente somem de seu campo de visão quando você se afasta deles.

O fato lhe inspira algum senso de estranheza, mas certamente não é o que lhe ocorreu de mais inusitado desde sua chegada à caverna.

Você retorna ao livro e o segura novamente em suas mãos, esperando pelas próximas palavras que, certamente, estão por vir.

Siga para a próxima página para continuar a leitura.

II. A arte intrínseca à ficção interativa

A relação entre a ficção interativa e a literatura tradicional tem contornos ambíguos. As narrativas interativas tendem a não ser englobadas pelo termo “literatura”, uma vez que a concepção tradicional de literariedade — especialmente dentro de meios acadêmicos — implica em uma rejeição do valor artístico daquilo que não é legitimado pela crítica. (Chartier, 2009). Todavia, teóricos como Compagnon (1999) e Ciccoricco (2014) defendem que o conceito de literatura não é fixo nem parte de um consenso. Compagnon, por exemplo, discute que o que se considera literatura é variável, e que o ato de identificar a literatura com o valor literário atribuído aos grandes escritores implica em negar o valor das outras obras. “Todo julgamento de valor”, ele postula, “repousa num atestado de exclusão”, o que significa que a afirmação de que um texto é literário subentende sempre que algum outro não é. (1999, p.33).

Ao tecer um comentário acerca do perfil do leitor atual, Chartier ecoa diretamente a visão de Compagnon. Ele aborda a noção de que, se há um consenso implícito sobre quem deve ser considerado leitor, é fácil acreditar que as gerações mais jovens estão se afastando da leitura; afinal, aqueles considerados não-leitores lêem, mas realizam leituras diferentes do que “o cânone escolar define como uma leitura legítima”. (Chartier, 2009, p.103-104). Essa visão distorcida, que considera como não-leitor quem se dedicar a obras ditas “sem qualidade” pela crítica, ignora o fato de que, “para aquele que lê, o que ele lê é sempre literatura, seja Proust ou uma foto-novela”, e negligencia a “complexidade dos níveis de literatura (como há níveis de língua) numa sociedade”. (Compagnon, 1999, p.33).

Em meio à discussão sobre legitimidade, é importante manter em mente que a determinação dos critérios de literariedade está enraizada em preferências extraliterárias, frequentemente de origem social, e envolve um julgamento realizado com base em inclinações próprias. Isso significa que a definição do que pode ser considerado literatura é um processo de valoração complexo, com critérios nem sempre evidentes, e que cada teoria — assim como cada definição de literariedade — “repousa num sistema de preferências, consciente ou não”. (Compagnon, 1999, p.43-44).

É a partir de tais sistemas de preferências que certos gêneros literários e formatos narrativos acabam por se encontrar à margem da literariedade. (Chartier, 2009). Debater a ficção interativa como literatura, por exemplo, poderia gerar certa controvérsia entre críticos afeitos à noção de literatura como sendo o cânone e nada além do cânone. Além do fator de inovação intrínseco à interatividade nas artes, há a percepção dos jogos e de outras mídias interativas como formas de entretenimento popular. A visão desses formatos como mídias frequentemente projetadas para objetivos não estéticos levanta questões acerca da possibilidade de alinhamento das narrativas interativas com intenções artísticas.

Ao se considerar, porém, que a crítica é relativa e a definição de literatura e arte não é universal nem mesmo em meio à área acadêmica, abre-se a possibilidade de recorrer a teorias alternativas. Há teóricos, tais como Dutton (2006) e Ciccoricco (2014), que propõem noções mais abrangentes da arte, que incluem fatores como prazer, habilidade, estilo, criatividade, crítica, representação, foco, individualidade, emoção, desafio, tradição e experiência imaginativa. Essas abordagens, ao considerar traços característicos dos jogos e da experiência do leitor-jogador, oferecem uma perspectiva que tende ao reconhecimento das mídias interativas como formas de arte em evolução. Se aplicadas à criação literária, teorias como essas poderiam conceder maior validação à ficção interativa e outras narrativas interativas no meio acadêmico.

O reconhecimento como literatura não é, porém, o objetivo da ficção interativa. Devido à relatividade intrínseca à classificação de obras como sendo literárias ou não literárias, a confirmação de literariedade não soa como uma meta particularmente aspiracional. Quando se considera que a literatura é aquilo que as autoridades incluem nela e mesmo entre as autoridades não há consenso definitivo (Compagnon, 1999), a pertinência da avaliação de literariedade parece se esvaír.

Além disso, independentemente das discussões correntes sobre o *status* das narrativas interativas no discurso crítico, a ficção interativa já é tratada como arte na prática pelo público interessado. Premiações anuais, comunidades engajadas de desenvolvedores e fóruns de discussão e análise sinalizam um reconhecimento crescente da IF como uma mídia cultural significativa e expressiva, capaz de contribuir para o enriquecimento da criação artística e cativar uma audiência substancial de leitores dedicados.

PROTAGONISMO DO LEITOR: SOBRE INTEGRAR O TECIDO DA OBRA

Ao longo dos séculos, a experiência literária tem sido profundamente influenciada pela evolução dos suportes textuais. Marcos como a transição entre formatos físicos — dos papiros manuscritos até o modelo dos livros atuais — e a introdução das mídias digitais exerceram forte influência sobre o papel do leitor e a difusão do ato da leitura. Na antiguidade, o acesso à leitura era um privilégio exclusivo das elites eruditas ou aristocráticas devido à escassez e exclusividade dos textos escritos, contidos em materiais produzidos artesanalmente. A leitura, então, era uma atividade caracterizada pela exclusividade e pelas limitações logísticas derivadas dos aparatos volumosos e de difícil manejo. (Chartier, 2009).

A maioria dos historiadores atribui a origem do livro ao uso de rolos de papiro, forma incipiente de registro de conhecimento que foi adotada pelos egípcios, gregos e romanos. (Fischer, 2003, p. 29). Os rolos, montados com uso de folhas individuais de juncos de papiro, por vezes se estendiam por dezenas de metros. A leitura realizada a partir de um rolo, portanto, era marcada pela dificuldade de manuseio e pelo distanciamento da obra, uma vez que atividades como a realização de anotações e o retorno a seções específicas do texto seriam substancialmente prejudicadas pelo formato.

Por volta do século III, o pergaminho, produzido a partir da pele de animais, surgiu como uma alternativa ao papiro; suas vantagens em relação às folhas de junco incluíam durabilidade, maior facilidade de manuseio e possibilidade de utilização dos dois lados do material. Com o passar das décadas, os romanos começaram a costurar folhas de papiro ou pergaminho dobradas, prática que resultou na criação do códice, um formato semelhante aos livros contemporâneos. Os códices superaram os rolos em termos de praticidade, uma vez que se revelaram mais portáteis e econômicos. Além disso, o material se destacou por sua praticidade; o formato do códice possibilitava o acesso rápido a seções do texto e a realização de anotações, o que tornou o processo de leitura significativamente mais simples e menos oneroso. (Chartier, 2009, p.88).

O próximo grande salto na história dos livros foi o uso da impressão em blocos em papel. Evidências históricas sugerem que o papel foi desenvolvido na China através da combinação de

fibras como amoreira, bambu e tecido. (Simões, 2008). A difusão do material para outras partes do mundo se iniciou por volta do século VIII, e sua fabricação se consolidou na Europa no século XIV.

Até o século XV, a reprodução de textos era possível apenas com a cópia manual. Entretanto, as inovações na fabricação do papel possibilitaram a criação da primeira prensa móvel, desenvolvida por Gutenberg em meados de 1450. A partir dessa nova técnica, a relação da sociedade com a cultura escrita começou a se transfigurar. O custo de produção e aquisição de livros diminuiu, e a os livros passaram a ser produzidos em diferentes modelos, como os grandes in-fólios — os livros “de estudo, da escolástica, do saber” —, os volumes médios — “dos novos lançamentos, dos humanistas, dos clássicos antigos copiados durante a primeira vaga do humanismo, antes de Gutenberg” —, e os livros de bolso, pequenos formatos utilizados como registro de materiais “de preces e de devoção, e às vezes de diversão”. (Chartier, 2009, p.8).

Nas décadas seguintes, a evolução da prensa de Gutenberg revolucionou a fabricação, distribuição e leitura de livros. A impressão de livros provou ser muito mais rápida e barata do que a escrita manual, e o papel era uma superfície mais econômica que o pergaminho. Os livros, anteriormente elaborados minuciosamente por escribas, passaram a ser impressos em múltiplos volumes; e assim, com o surgimento de mais oficinas de impressão em toda a Europa, o conceito de produção de livros sofreu uma transformação significativa.

Uma consequência notável da invenção da prensa móvel foi o aumento da disponibilidade de livros a um custo mais baixo, o que expandiu o acesso da sociedade à cultura escrita e possibilitou uma aproximação entre os leitores e as obras lidas. Ao longo do século XV, a busca crescente da classe média por conhecimento, aliada à disponibilidade de textos clássicos das civilizações antigas, impulsionou o Renascimento, um período que celebrava o individualismo e uma virada em direção ao Humanismo. (Simões, 2008). A partir do advento das impressões mecânicas, a disseminação de textos se tornou viável, o que fez com que a propagação de valores intelectuais e culturais se tornasse uma possibilidade concreta. O compartilhamento de leituras semelhantes potencializou uma consonância de ideias entre diversos membros da sociedade, o que, por sua vez, originou a mídia e a cultura de massa. (Manguel, 1996).

Durante os séculos XVI e XVIII, a cultura impressa, responsável por fomentar debates políticos e religiosos, possibilitou o compartilhamento de ideias e informações além do clero ou da elite educada, aproximando o conhecimento do público geral. Embora o analfabetismo fosse comum na Europa e a qualidade dos textos publicados fosse variável, a leitura se tornou essencial para muitos cidadãos influentes. Em alguns países da Europa Ocidental (como França e Alemanha, por exemplo), a leitura tornou-se uma parte essencial da vida cotidiana.

Após o século XVIII, a leitura se tornou ainda mais difundida. Os níveis crescentes de alfabetização fizeram com que os materiais escritos se tornassem a principal forma de entretenimento e informação (além de serem percebidos como possível meio de emancipação e autodesenvolvimento), e a classe trabalhadora adotou a leitura como atividade frequente. O século XIX testemunhou um aumento no interesse pela leitura em múltiplas camadas da sociedade, influenciando tanto as preferências de leitura quanto as transformações sociais. (Simões, 2006). A partir do final do século XIX, as inovações tecnológicas advindas da Revolução Industrial (como a eletricidade, a expansão de redes ferroviárias e marítimas, e o advento do telégrafo, do telefone, do rádio e do cinema) transformaram os processos de comunicação e, conseqüentemente, as práticas de leitura.

Ao longo do século XX, os primeiros formatos de computadores, seguidos pelo surgimento e expansão da internet, pavimentaram o caminho para que tecnologias como os computadores pessoais, o hipertexto e os bancos de dados online começassem a ser desenvolvidos. A partir desses avanços, os métodos de leitura digital passaram a ser aperfeiçoados. Do fim do século XX até a atualidade, tecnologias como os *e-readers* (leitores eletrônicos, como o Kindle e o Kobo) e os *sites* e aplicativos dedicados à leitura e compartilhamento de textos literários têm sido desenvolvidas e aprimoradas. (Ryan, 2001).

Esse detalhamento do histórico dos suportes literários buscou evidenciar como a leitura digital representa uma dentre tantas modificações experimentadas ao longo dos séculos. No cenário contemporâneo, os frutos da revolução digital têm impactado expressivamente a experiência do leitor, e é importante que se tenha em vista o potencial benéfico desse fenômeno. Plataformas digitais concederam ao sujeito o papel de agente ativo, gerando um incentivo à leitura ao contemplar múltiplos tipos de leitores, que agora possuem a habilidade de moldar sua

trajetória através de escolhas e interações. Cada indivíduo pode, por exemplo, eleger os textos que lhe interessam e lê-los da maneira que melhor atenda suas preferências. As narrativas interativas concretizam esse potencial de forma ainda mais perceptível, imbuindo o leitor da possibilidade de adotar o papel de um protagonista capaz de controle das tramas propostas pelas obras lidas.

I. O leitor protagonista: personagem ou audiência?

A ficção interativa, dotada do potencial de engajamento dinâmico, redefine o papel do leitor e o transforma em participante ativo do processo narrativo, capaz de modelar a trajetória da trama por meio de suas escolhas. Além das possibilidades de agência previstas pelas mídias digitais — como a capacidade, por exemplo, de acessar inúmeras obras literárias por meio de uma simples busca *online* (Chartier, 2009) —, as narrativas interativas implicam em uma mudança significativa na experiência do leitor: a possibilidade de adicionar seu *input* ao texto, reagindo a ele pela escrita ou por escolhas.

Nos jogos de IF, cada decisão tomada pelo interator contribui para o enredo da história lida, adicionando camadas de significado e contexto à experiência interativa. O envolvimento do leitor-jogador transcende o limiar da leitura como ato de recepção e adquire um caráter criativo, comparado por múltiplos autores (Coover, 1992; Brooker, 2021; Kouta, 2021) a uma experiência de coautoria.

George Landow cunhou o termo “*wreader*” — neologismo que combina as palavras “*writer*” e “*reader*” e pode ser traduzido como leitor-escritor, ou leitor-autor — para se referir ao leitor de narrativas interativas — em especial, do hipertexto. Segundo Landow (1993), quem lê uma narrativa interativa assume um papel ativo e “necessariamente colabora com o autor na produção de um texto pelas escolhas que faz”. (1993, p.88, tradução nossa). Este poder de agência do leitor-jogador, argumenta Kouta (2021, p.11), faz com que as tramas interativas se alinhem com a visão de Barthes de que a função do texto literário “é fazer do leitor não mais um consumidor, mas um produtor do texto”. (1992, p.4).

A ficção interativa de fato requer a participação de quem a lê, e tal colaboração quebra com a ideia de autoridade absoluta do autor, reforçando o potencial transformativo do interator.

A ideia do ato de ler como apropriação, invenção e produção de significados é especialmente perceptível no contexto interativo, no qual, ao percorrer as “terras alheias” da criação literária, o leitor-jogador apreende um texto que “não tem de modo algum — ou ao menos totalmente — o sentido que lhe atribui seu autor, seu editor ou seus comentadores”. (Chartier, 2009, p.77). Ao deslocar e subverter os significados do texto — tanto por sua interpretação interna quanto por suas intervenções diretas no enredo —, o leitor-jogador experimenta a leitura e molda a obra de forma singular, consonante com suas vivências e particularidades.

Tal noção se assemelha à ideia de Compagnon de que a leitura é um processo de empatia, projeção e identificação que “maltrata obrigatoriamente o livro, adapta-o às preocupações do leitor”. (1999, p.143). O que Compagnon defende é a interpretação do ato da leitura proposta por Iser (1974), que caracteriza o leitor como sendo, essencialmente, leitor de si mesmo. As narrativas, segundo Iser, seriam instrumentos que permitem ao leitor compreender verdades desconhecidas sobre si próprio. Neste caso, a leitura de cada indivíduo derivaria de sua subjetividade e resultaria em uma experiência única, uma interpretação inédita da obra. Em uma narrativa interativa, esta experiência seria vivenciada no papel de protagonista, que é simultaneamente responsável por explorar o universo ficcional e alterá-lo dentro das possibilidades da trama.

II. Leitura e autoria: definindo margens difusas

Abordar a leitura da ficção interativa como um ato de criação é uma perspectiva que ecoa a visão de que, quando um sujeito lê, “leitura e escritura coincidem” e a leitura torna-se escritura (Compagnon, 1999, p.145), de forma similar ao movimento realizado pelo “*wreader*” de Landow. Entretanto, apesar do apelo poético desta visão palimpséstica da leitura, ela não é, por si só, capaz de corroborar o conceito de autoria do leitor-jogador em obras de IF. Afinal, a escritura mencionada por Compagnon não é tão concreta quanto é potencial, metafórica — realizada no interior do leitor, ela não se materializa como autoria.

A questão da autoria, controversa em meio aos estudos literários, tem sido objeto de debates desde o século XVIII, quando o fervor intelectual acendeu as chamas do individualismo e da racionalidade. Foi durante o Iluminismo que o conceito de autoria foi atribuído ao agente

histórico responsável pelo texto — o escritor. A escrita, arte anteriormente associada à inspiração divina ou à criatividade espontânea transformou-se em uma manifestação da vontade individual. (Foucault, 2009). O surgimento do romance e das obras biográficas nesse período anunciou uma nova era em que o autor se destacou como uma chave de significado. À medida que a prensa gráfica anunciava uma era de produção em massa, o papel do autor recebeu mais destaque. Sistemas mais claros de propriedade e direitos autorais surgiram, dando início a um período no qual os autores se tornaram a personificação da “vontade fundamental daqueles que falam”. (Foucault, 1966, p.290).

A passagem das décadas trouxe à tona o Modernismo, que, em meio a seu característico espírito inquisitivo, adotou questionamentos acerca da subjetividade criativa. Dentro desse movimento, a ênfase no papel dos escritores ainda era substancial, embora seu papel fosse agora percebido como o de portadores de verdades individuais, complexas e contraditórias, em vez de difusores de certezas universais. O surgimento do *New Criticism*, na metade do século XX, representou uma reação contra o destaque dado à intenção autoral. Em sua busca por um modelo mais objetivo de crítica, os *New Critics* se basearam no que consideravam ser uma ligação inextricável entre a estrutura de uma obra e seu significado, propondo um isolamento do texto a fim de que ele fosse, por si só, um objeto de estudo. (Brooker, 2021, p.6).

Enquanto o pensamento neocrítico foi duramente criticado por Picard, que defendia o estudo da intenção do autor como “premeditação integralmente consciente” (Compagnon, 2009, p.91), o ensaio “A morte do autor”, de Barthes, propôs uma perspectiva similar. Ao afirmar que a produção literária advém da linguagem e não do escritor, Barthes desafia a primazia do autor e defende uma interpretação centrada no leitor. Iser (1976), em resposta ao texto de Barthes e à rigidez dos *New Critics*, sugere uma separação matizada entre a intenção artística e a interpretação leitora. O leitor, posicionado entre essas duas polaridades, seria um participante ativo no diálogo contínuo com o autor. Como uma solução conciliatória, a estrutura de Iser acomoda a diversidade de interpretações possíveis nos estudos literários, de forma semelhante à análise posterior de Compagnon, que sugere um equilíbrio entre o rigor intencionalista e anti intencionalista das perspectivas de Picard e Barthes.

Compagnon propõe um desvencilhamento da “armadilha dessa alternativa absurda entre o objetivismo e o subjetivismo, ou entre o determinismo e o relativismo” para introduzir a ideia de que tanto o contexto de origem da obra quanto o contexto contemporâneo do leitor são fontes válidas de informações durante o processo de interpretação de um texto. Segundo Compagnon, esses dois contextos não são “mutuamente excludentes mas, ao contrário, complementares”. Nessa estrutura hermenêutica circular, que busca ligar “pré-compreensão e compreensão” (2009, p.79-80), a intenção do autor figura como parte da pré-compreensão, e, portanto, como fator passível de análise.

O propósito aqui não é, porém, priorizar a intencionalidade acima do texto em si, mas sim interpretá-la como uma dentre uma gama de chaves relevantes à compreensão de uma obra. Em outras palavras: a intenção do autor é fator digno de consideração, mas a obra em sua totalidade a transcende. A significação de um texto “não se esgota e nem é equivalente à sua intenção”. A obra vive sua vida, e sua essência total não pode ser resumida à sua significação para o autor e o mundo que lhe era contemporâneo. Idealmente, a obra deve ser considerada o produto de uma acumulação — “a história de suas interpretações pelos leitores, até o presente”. (Compagnon, 2009, p.82).

—

Essa digressão acerca da natureza da autoria tem uma finalidade: pavimentar o caminho até a justificativa da proposição lançada no início dessa seção. Afinal, se a influência do leitor sobre o texto é suficiente para que se possa dizer que a totalidade de uma obra é composta pelo histórico das interpretações de quem a leu, por que o leitor-jogador de ficção interativa — munido de seu singular poder de interferência — não poderia ser considerado um coautor?

No âmbito da ficção interativa, as fronteiras do conceito de autoria se dissolvem de forma flagrante devido à capacidade de intervenção do leitor-jogador na trama. Robert Coover, por exemplo, refere-se à relação entre autor e leitor de textos interativos como uma dinâmica em que ambos “se tornam co-aprendizes ou co-escritores, por assim dizer, companheiros de viagem no mapeamento e remapeamento de componentes textuais.” (1992, p. 8, tradução nossa). Entretanto, embora a intervenção leitora de fato exista — e embora o efeito transformativo do interator seja

fundamental ao texto, conforme observado por autores como Landow, Coover, Brooker e Kouta —, a noção do leitor-jogador de ficção interativa como coautor é passível de questionamento por um motivo central: no momento em que se inicia a leitura, todas as possibilidades da trama já foram definidas.

As noções de autoria, independentemente do quão controvertidas, convergem em um ponto essencial: o autor é o responsável por escrever um texto, originar uma obra. O termo “coautoria”, portanto, refere-se à característica daquele que “faz, cria ou produz algo juntamente com outro ou outros”, ou que “realiza uma obra trabalhando em colaboração ou parceria com outrem”. (Coautor..., [20--]). Por extensão, uma relação de coautoria se estabelece quando “duas ou mais pessoas contribuem de forma substancial e original para a criação da obra”. (Aurum..., [20--]). Em uma obra de ficção interativa, no entanto, a viabilidade da participação do interator é limitada às interações previstas e programadas pelo autor.

Murray (2003) descreve o papel do autor comparando-o a um “coreógrafo que fornece os ritmos, o contexto e o conjunto de passos que serão executados”. (p. 153). De acordo com essa noção, é possível depreender que, embora o leitor-jogador possa realizar decisões e percorrer os potenciais caminhos narrativos da maneira que desejar, é o autor quem estabelece as possibilidades contidas na obra. A liberdade de escolhas existe, mas os interatores “só podem agir dentro das possibilidades que foram estabelecidas pela escrita e pela programação”. (Murray, 2003, p.153). De forma consonante com o posicionamento de Murray, Ryan (2001), em um contraponto categórico à concepção do interator como coautor, argumenta que, se interpretada literalmente,

essa ideia reduziria a escrita à convocação de palavras para a tela por meio de uma atividade tão fácil quanto uma série de cliques. Nessas condições, nenhum escritor jamais sofreria a agonia da página em branco. Chame isso de escrita, se quiser; mas se percorrer o labirinto de um texto interativo for subitamente chamado de escrita, precisaremos de uma nova palavra para o ato de extrair da mente palavras para codificar significados. (p.9).

Short também defende um posicionamento similar, afirmando que, na ficção interativa — especialmente nos jogos em *parser*, que são sua especialidade —, devido às limitações dos

softwares utilizados, não seria possível encorajar o leitor-jogador a escrever prosa literária como *input*, “uma vez que o analisador não seria capaz de interpretar algo desse tipo”. Além disso, Short ressalta que não haveria público para o que o interator digita além dele próprio. “Para que o jogador seja coautor de uma obra”, ela postula, “também deve haver paridade de leitores — alguém que irá vivenciar as contribuições do jogador, e talvez até mesmo experimentá-las de forma interativa.” (2007, tradução nossa).

A interação com o texto referida por Short, realizada pela inserção de comandos escritos, dá forma aos pensamentos, dá materialidade ao ato leitor da escritura que, na leitura tradicional, se ateriam à interpretação interna. Mas, se o *input* do interator se limita aos confins da obra, à troca entre leitor e texto, o processo de interação é menos um ato de autoria do que um diálogo, uma imersão voluntária em um mundo de criação do autor. É um ato poderoso de protagonismo e de engajamento com a escrita, mas é, em última instância, tão íntimo quanto o fluxo da consciência do leitor-jogador. Se a autoria, de acordo com Foucault, só existe “quando se sai do anonimato, porque se reorientam os campos epistemológicos, porque se cria um novo campo discursivo” (2015, p.297), a adoção desta perspectiva implica na possibilidade de que essa relação não seja, de fato, capaz de conceder ao leitor-jogador o papel de coautor.

É imperativo salientar que este questionamento da ideia do “*wreader*” não é uma tentativa de minimizar a importância do leitor-jogador de ficção interativa. Pelo contrário — a necessidade de que o leitor concretize a leitura é real para a literatura como um todo, como explica Iser; segundo o autor, a obra literária é composta por dois polos:

o artístico e o estético: o pólo artístico é o texto do autor e o pólo estético é a realização efetuada pelo leitor. Considerando esta polaridade, é claro que a própria obra não pode ser idêntica ao texto nem à sua concretização, mas deve situar-se em algum lugar entre os dois. Ela deve inevitavelmente ser de caráter virtual, pois ela não pode reduzir-se nem à realidade do texto nem à subjetividade do leitor, e é dessa virtualidade que ela deriva seu dinamismo. Como o leitor passa por diversos pontos de vista oferecidos pelo texto e relaciona suas diferentes visões e esquemas, ele põe a obra em movimento, e se põe ele próprio igualmente em movimento. (1976, p.50).

A ideia de Iser da obra como uma entidade além do texto, que só se realiza verdadeiramente na concretização da leitura — na convergência do texto com o leitor —

encontra perspectivas análogas em autores como Barthes, que afirma que “a unidade do texto não está em sua origem, mas no seu destino” (2004, p.64); Ingarden, que defende que a construção de sentido é um resultado da interação entre o texto e os atos de compreensão realizados pelo leitor (1973); e Sartre, que postula que “o objeto literário é um estranho pião, que só existe em movimento. Para fazê-lo surgir é necessário um ato concreto que se chama leitura, e ele só dura enquanto essa leitura durar”. (2004, p.35).

Se a leitura é um elemento essencial ao processo de concretização da obra literária, essa noção se faz ainda mais indispensável na ficção interativa, que é completamente moldada em torno da experiência do interator. Esta relação imbricada entre o texto e quem o lê é mencionada por Ryan, que discute como as ações do leitor são a força motriz para a progressão dos eventos da trama (2006) e Short, que descreve o envolvimento do interator como a razão da existência da arte interativa (2007). É válido afirmar, portanto, que o leitor-jogador possui protagonismo no âmbito da IF, mas que, pela definição denotativa atribuída ao termo “autor”, ele não detém qualquer relação de autoria com a obra. Entretanto, há algo do ato da escritura no papel por ele exercido; a reescritura figurativa intrínseca ao ato da leitura está plenamente presente na ação do interator de moldar a narrativa por meio de suas ações. A leitura interativa, nesse cenário, é um exercício criativo construído em meio à subjetividade, às nuances do universo criado pelo autor.

A ficção interativa é uma forma literária que existe pela primazia do leitor, que o tem como meio e fim; como objeto — ao torná-lo componente da narrativa — e objetivo — ao tornar texto e receptor tão intrinsecamente ligados que, sem a agência do leitor-jogador, a obra como foi pretendida nunca será concretizada, nunca virá à existência. Durante a experiência de leitura, esse leitor-protagonista que, embora não seja responsável pela criação do enredo, permite que ele se concretize, permanece em estado de constante troca com o autor. Não o autor como entidade de proporções quase divinas, cuja subjetividade figura como elemento central da gênese da obra em questão, mas o autor como uma dentre as múltiplas fontes de significado do texto — o autor interlocutor, com cujas palavras o leitor-jogador dialogará, interagirá e construirá sua jornada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A evolução das narrativas interativas, desde as origens dos livros-jogos até as obras de IF mais recentes, reflete não apenas os avanços tecnológicos característicos de cada época, mas também uma busca incessante por novas formas de envolver o leitor-jogador. Seja nos RPGs de mesa, nos *videogames* com narrativas ricas ou nas obras de hiperficção, a ênfase na participação ativa do interator delinea uma transformação fundamental na maneira de se entender e experimentar histórias. O fenômeno da imersão, elemento central da criação de mídias interativas, é um dos principais fatores transformadores que fazem da leitura uma experiência de envolvimento profundo. (Murray, 2003). Ao mergulhar no universo das criações ficcionais, os leitores se libertam das restrições da realidade cotidiana, vivenciando narrativas que desafiam a linearidade tradicional e permitem a exploração de cenários que se desdobram em múltiplas possibilidades de concretização.

A dinâmica entre interatividade e imersão na literatura, especialmente no contexto da ficção interativa, revela-se como um intrincado jogo de equilíbrio. A noção do pacto autobiográfico, proposta por Lejeune (2008), estabelece uma relação de confiança que se torna a ponte entre a realidade vivida pelo autor e a compreensão do leitor. A suspensão da descrença, concebida por Coleridge (1884), também se revela como um conceito fundamental à experiência narrativa ao propor que o leitor temporariamente abandone seu ceticismo e se entregue ao cenário imaginado pelo autor.

A discussão acerca da importância da imersividade e da suspensão de descrença na ficção interativa levanta uma questão complexa: a possibilidade de que uma ênfase excessiva na interatividade possa prejudicar a imersão, enquanto a dedicação excessiva à imersão poderia comprometer a experiência interativa. (Ryan, 2001). Abordar esse dilema sugere a necessidade de um equilíbrio cuidadoso entre os dois elementos. O efeito de imersão, com suas raízes na tradição literária, encontra-se na construção intrincada de universos ficcionais, enquanto a interatividade é a marca distintiva da IF. A busca pela harmonia entre esses dois pilares emerge como um desafio criativo, que demanda que a trama ofereça escolhas significativas e envolventes, mas sem sacrificar a profundidade da imersão.

As obras de Emily Short, utilizadas para ilustrar os elementos narrativos comumente aplicados à ficção interativa, mostraram-se excelentes exemplos da riqueza e da complexidade que as narrativas interativas podem oferecer. Ao adotar a multilinearidade em suas tramas, Short proporciona aos leitores-jogadores a experiência única de moldar ativamente o desenrolar do enredo por meio de escolhas e ações significativas.

A multiplicidade de experiências narrativas possíveis nas obras apresentadas — cada uma alcançável por diferentes caminhos de interação — ressalta a flexibilidade e a adaptabilidade das tramas caracterizadas pela interatividade. A abordagem de Short em obras como *Bronze* (2006), *Savoir-Faire* (2002) e *Galatea* (2000), evidencia o potencial singular da ficção interativa de proporcionar uma experiência imersiva, em que a exploração de espaços e a interpretação de pistas são fundamentais. A ausência de ilustrações gráficas destaca a importância da linguagem descritiva, que assume um papel central na construção de cenários envolventes e na contextualização detalhada dos elementos da trama. (Plotkin et al., 2004). Essencialmente, os textos de Short demonstram como, na ficção interativa, a narrativa não é apenas contada; ela é moldada, vivenciada e, acima de tudo, participativa.

A intersecção entre a ficção interativa e a literatura tradicional estudada a partir das obras de Short revela não apenas diferenças, mas também pontos de convergência entre as duas mídias; afinal, ambas compartilham o compromisso fundamental de envolver o leitor, cada uma com suas abordagens únicas. Enquanto a ficção interativa oferece uma participação ativa no direcionamento da trama e no desenvolvimento dos personagens, a literatura tradicional traz consigo uma riqueza de técnicas narrativas e estilísticas. A interação entre esses dois mundos promete um campo vasto e promissor para a exploração dentro dos estudos literários, destacando as possibilidades inovadoras e a continuidade da narrativa em constante evolução.

Um ponto controverso em relação à associação entre ficção interativa e literatura tradicional é a questão da legitimidade artística. A resistência da crítica — muitas vezes baseada em preferências extraliterárias (Compagnon, 1999) — a respeito de adotar formas textuais não canônicas como literatura é um ponto de contenda que destaca a complexidade inerente à definição de literariedade. As obras interativas desafiam as fronteiras estabelecidas, sendo muitas

vezes marginalizadas devido à sua associação com formas de entretenimento popular e objetivos não inerentemente estéticos.

No entanto, noções propostas por autores tais como Dutton (2006) e Ciccoricco (2014), que consideram fatores como prazer, habilidade, estilo, criatividade e experiência imaginativa como elementos artísticos, são pautadas por uma perspectiva mais inclusiva do que se pode considerar arte. Essas teorias oferecem uma base para a validação da ficção interativa como uma forma capaz de contribuir para o cenário cultural de maneiras distintas. Embora o reconhecimento formal como literatura não seja necessariamente o objetivo central da ficção interativa, sua aceitação como arte por parte do público interessado é palpável. Premiações, comunidades ativas de desenvolvedores e fóruns dedicados refletem um crescente reconhecimento da ficção interativa como expressão cultural significativa, capaz de enriquecer a criação artística e envolver uma audiência dedicada.

A evolução dos suportes textuais ao longo dos séculos não apenas transformou a forma como as obras são produzidas e disseminadas, mas também redefiniu o papel do leitor na experiência literária. Do privilégio exclusivo das elites na antiguidade à democratização do acesso à leitura com a invenção da prensa móvel, a história da leitura reflete mudanças sociais e tecnológicas. (Chartier, 2009). No contexto contemporâneo, a revolução digital concede ao leitor um protagonismo inédito, permitindo escolhas, interações e até mesmo a interferência nas narrativas, especialmente em obras de ficção interativa.

A IF, ao transformar o leitor em interator, desafia as fronteiras tradicionais entre autor e audiência. Entretanto, embora a participação ativa do leitor-jogador na trama sugira uma forma de coautoria, a natureza programada das interações limita essa atribuição. (Murray, 2003). O interator, nesse contexto, é um protagonista que molda a experiência da leitura, mas não um coautor no sentido estrito. A leitura interativa, embora potente em seu exercício criativo, é um diálogo controlado entre o leitor-jogador e o autor, que fornece possibilidades, define os limites da narrativa.

A concepção de autoria é complexa e tem evoluído ao longo da história literária, desde o Iluminismo até os debates modernos sobre a morte do autor. (Barthes, 2004). Na ficção

interativa, a interação intensa entre leitor-jogador e texto não se traduz necessariamente em coautoria, mas sim em uma forma única de protagonismo. O leitor-protagonista, ao interagir com o universo literário, desempenha um papel crucial na concretização da obra, mantendo um constante diálogo com o autor. Assim, a ficção interativa representa não apenas uma mudança nos modos de leitura, mas uma nova forma de parceria entre leitor e autor, com a obra sendo moldada pela interação dinâmica entre esses dois agentes literários. O texto interativo é, a uma só vez, um diálogo entre autor e leitor-jogador — um entrelaçamento de sentidos entre os contextos atrelados a cada um dos polos desta troca — e um ser autônomo: uma entidade outra, externa ao autor e ao leitor, que, a partir do momento de sua publicação, toma vida própria — tal qual a estátua de Pigmalião.

Siga para a próxima página.

O livro, enfim, lhe aparenta estar completo — o movimento constante de escrita e reescrita que dominara as páginas até pouco tempo atrás parece haver cessado.

Você folheia as páginas, do início ao fim, e percebe que cada uma delas está preenchida por palavras e figuras; rastros de tinta, registros de todo o emaranhado de saberes que você testemunhou durante seu tempo na caverna.

Após repousar o livro sobre uma estrutura similar a um púlpito de quartzo, você olha ao redor e percebe, em uma das pedras, uma reentrância que lhe passara despercebida.

Seu rosto se contrai em confusão. Talvez a leitura tenha mantido sua atenção demasiado absorta, ou talvez — apenas talvez — a caverna esteja deliberadamente tentando lhe mostrar algo. Em qualquer caso, você se aproxima da reentrância e atravessa a passagem estreita à qual ela leva.

Do outro lado, você encontra um rio subterrâneo cercado por uma profusão de cores estonteantes.

Entre quartzos e estalactites luminescentes, você identifica, no teto da caverna, uma discreta fenda que permite a entrada de alguns feixes de luz pálida — feixes ondulantes que refletem e são refletidos pela água.

Sorrindo ao se lembrar da intensa sede que lhe atraíra à caverna em primeiro lugar, você se ajoelha com instintiva reverência e preenche suas mãos com a límpida água corrente.

Seu primeiro gole embebe seus sentidos em plácida satisfação.

Você fecha os olhos e se deixa ouvir os sons da caverna por um momento a mais.

Fim.

BIBLIOGRAFIA

ALVES, Maria Angélica. *Tudo o que o seu mestre mandar: a figuração do narrador e do leitor nos textos interativos*. Tese (Doutorado em Literatura Brasileira) – Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, 1997.

ANDERSON, Tim; BLANK, Marc; DANIELS, Bruce; LEBLING, Dave. *Zork I*. Cambridge: Infocom, 1980. Disponível em: <http://www.infocom-if.org/downloads/downloads.html>. Acesso em: 20 fev. 2023.

AURUM Glossário Jurídico: Entenda o conceito de coautoria. [S. l.], [20--]. Disponível em: <https://www.aurum.com.br/blog/glossario-juridico/coautoria/>. Acesso em: 26 out. 2023.

AZEVEDO, Janaina Leite de. Adaptação literária transmídia em game: fundamentos teóricos para um roteiro experimental para jogo digital de Macunaíma, de Mário de Andrade. *Razón y Palabra: narrativa transmedia e industrias culturales como diálogo social*, [s. l.], v. 22, n. 2-101, 2018. p. 104-143.

BAKHTIN, Mikhail. O autor e a personagem na atividade estética. In: BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. Trad. Paulo Bezerra. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003. p. 3-192.

BARTHES, Roland. *Essais critiques*. Paris: Editions du Seuil, 1964.

BARTHES, Roland. *O rumor da língua*. Trad. Mário Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BARTHES, Roland. *S/Z*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.

BEAUMONT, Jeanne-Marie Leprince de; VILLENEUVE, Gabrielle-Suzanne Barbot de. *A Bela e a Fera*. Trad. André Telles. Prefácio de Rodrigo Lacerda. São Paulo: Jorge Zahar Ed., 2016.

BODE, Christoph; SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliveira. “O futuro é agora!”, *palestra virtual com o Prof. Dr. Christoph Bode (LMU Munich)*. 2020. Disponível em: <https://www.iar.unicamp.br/genecine/destaques/lancamento-covideogames-e-gameficacao-do-cin-e-bras/>. Acesso em: 8 set. 2023.

BONINI, Adair. Mídia / suporte e hipergênero: os gêneros textuais e suas relações. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, Belo Horizonte, v. 11, n. 3, p. 679-704, 2011.

BORGES, Jorge Luis. *Obras completas 1923-1972*, Vol. I. Buenos Aires: Emecé Editores, 1974.

BROOKER, Sam. Proposing, disposing, proving: Barthes, intentionalism, and hypertext literary fiction. *New Review of Hypermedia and Multimedia*, Londres, v. 27, ed. 1, 2021. p. 6-28.

CADRE, Adam. *Photopia*. [S. l.], 1998. Disponível em: <https://ifdb.org/viewgame?id=ju778uv5xaswnlpl>. Acesso em: 12 out. 2023.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. 2. ed. São Paulo: Ed. UNESP, 2009.

CICCORICCO, David. Games as art/literature. In: RYAN, M. L.; EMERSON, L.; ROBERTSON, B. J. *The Johns Hopkins guide to digital media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014. p. 220-224.

COAUTOR. In: DICIONÁRIO Caldas Aulete. [S. l.: s. n.], [20--]. Disponível em: <https://www.aulete.com.br/coautor>. Acesso em: 26 out. 2023.

COLERIDGE, Samuel Taylor. *Biographia literaria*. 2. ed. Londres: George Bell & Sons, 1884.

COMPAGNON, Antoine. *O demônio da teoria: literatura e senso comum*. Tradução de Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte: UFMG, 1999.

COOVER, Robert. The end of books. *New York Times Book Review*, v. 26, 1992. p. 8-12.

CULLER, Jonathan. *Teoria literária: uma introdução*. Trad. Sandra Vasconcelos. São Paulo: Beca Produções Culturais, 1999.

DUTTON, Denis. A naturalist definition of art. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, [S.l.], n. 64, 2006. p. 367-377.

FARACO, Carlos Alberto. Autor e autoria. In: BRAIT, Beth. *Bakhtin: conceitos-chave*. São Paulo: Contexto, 2005. p. 37-60.

FISCHER, Steven Roger. *A history of reading*. Londres: Reaction Books, 2003.

FORSTER, Edward Morgan. *Aspectos do romance*. Trad. Sérgio Alcides. 4. ed. rev. São Paulo: Globo, 2005.

FORTIM, Ivelise. As narrativas dos jogos e suas interfaces com a literatura. In: SAKUDA, Luiz. Ojima. et al. *Jogo Aberto: games, literatura e bibliotecas*. São Paulo: SP Leituras, 2021. p. 31-43

FOUCAULT, Michel. O que é um autor?. In: FOUCAULT, Michel. *Ditos e escritos III: estética, literatura e pintura, música e cinema*. Tradução de Inês Autran Dourado Barbosa. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2015. p. 268-302.

FOUCAULT, Michel. *The order of things: an archaeology of the human sciences*. Londres: Routledge, 1966.

GENETTE, Gérard. Fronteiras da narrativa. In: BARTHES, Roland (ed.). *Análise estrutural da narrativa*. 4ª ed. Petrópolis: Vozes, 1971. p. 255-85.

GENTRY, Michael. *Anchorhead*. [S. l.], 1998. Disponível em: <https://ifdb.org/viewgame?id=op0uw1gn1tjqmjt7>. Acesso em: 11 jul. 2023.

HERGESEL, João Paulo; SILVA, Míriam Cristina Carlos. Análise estrutural todoroviana do tecido narrativo confeccionado em 'Record' (direção de Mess Santos, 2014). *Comunicação & Inovação*, v. 17, 2016. p. 87-101.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

INGARDEN, Roman. *The literary work of art: an investigation on the borderlines of ontology, logic, and theory of literature*. Illinois: Northwest University Press, 1973.

ISER, Wolfgang. *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*. São Paulo: Editora 34, 1976.

ISER, Wolfgang. *The implied reader*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1974.

KIRCHOF, Edgar Roberto. Como ler os textos literários na era da cultura digital?. *Estudos De Literatura Brasileira Contemporânea*, Brasília, n. 47, 2016. p. 203-228.

KOUTA, Ashraf Taha Mohamed. Narrative nonlinearity and the birth of the wreader: a hypertext critical reading of selected digital literary texts. In: *Critique: Studies in Contemporary Fiction*, n. 62, 2021. p. 586-602.

KROL, Charlotte. *Emily Short deserves her flowers*. [S. l.], 2023. Disponível em: <https://www.nme.com/features/gaming-features/boss-level-2023-emily-short-3455197>. Acesso em: 10 out. 2023.

KÜCKLICH, Julian. Literary theory and computer games. *Intersemiose – Revista digital*, [s. l.], ano II, n. 4, 2013. Disponível em: <https://www.neliufpe.com.br/wp-content/uploads/2014/02/01.pdf>. Acesso em: 31 ago. 2023.

LANDOW, George Paul. *Hypertext: the convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1992.

LANDOW, George Paul. *Hypertext 3.0: critical theory and new media in an era of globalization*. 3ª ed., Johns Hopkins UP, 2006.

LEITE, Janos Biro Marques. *Guia para ficções interativas*. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://medium.com/estudos-de-jogos/guia-para-fic%C3%A7%C3%B5es-interativas-a971568cf68b>. Acesso em: 11 jul. 2023.

LEJEUNE, Philippe. *O pacto autobiográfico: de Rousseau à internet*. Trad. Jovita Maria Gerheim Noronha e Maria Inês Coimbra Guedes. Belo Horizonte: UFMG, 2008.

LIVINGSTONE, Ian. *Dicing with dragons: an introduction to role-playing games*. Nova Iorque: New American Library, 1986.

MACEDO, Gabriel Fortes; VIEIRA, Nadja Maria. A experiência da unidade espaço-tempo na literatura e na psicologia. *Bakhtiniana: revista de estudos do discurso*, [S. l.], v. 10, n. 1, 2015. p. 119–136. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/bakhtiniana/article/view/20791>. Acesso em: 26 out. 2023.

MANGUEL, Alberto. *A history of reading*. Nova Iorque: Penguin, 1996.

MERCHANT, Peter, LOOY, Jan Van. Interactivity. In: RYAN, M. L.; EMERSON, L.; ROBERTSON, B. J. *The Johns Hopkins guide to digital media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014. p. 302-305.

MILLER, Carolyn Handler. *Digital storytelling: a creator's guide to interactive entertainment*. Burlington: Elsevier, 2004.

MUCKENHOUP, Carl. Savoir-Faire (review). *Wurb*, [S. l.], 2002. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20101227195214/http://wurb.com/if/game/1821>. Acesso em: 26 out. 2023.

MURRAY, Janet Horowitz. *Glossary*. [S. l.], [s.d.] 20-. Disponível em: <https://inventingthemedium.com/glossary/>. Acesso em: 23 jun. 2023.

MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

NELL, Victor. *Lost in a book: the psychology of reading for pleasure*. New Haven: Yale University Press, 1988.

NEVES, Maria Beatriz. *Astenopia digital: a síndrome visual relacionada a computadores e outras telas*. [S. l.], 2021. Disponível em: <https://www.sanarmed.com/astenopia-digital-a-sindrome-visual-relacionada-a-computadores-e-outras-telas-colunistas>. Acesso em: 27 out. 2023.

OLIVEIRA, Larissa. A imagem e a letra: ensaio sobre literatura e artes plásticas. *Entreletras*. Araguaína, v. 5, n.1, 2014. p. 18-31.

PACKARD, Edward. *Underground Kingdom*. Nova Iorque: Bantam, 1983.

PALACIOS, Marcos Silva. Hipertexto, fechamento e o uso do conceito de não-linearidade discursiva. *Lugar Comum*, Rio de Janeiro, n. 08, 1999. p. 111-121.

PELLEGRINI, Tânia. Realismo: Postura e método. *Letras de Hoje*. Porto Alegre, v.42, n.4, dez, 2007, p. 137-146.

PINNA, Daniel Moreira de Sousa. *Animadas personagens brasileiras: a linguagem visual das personagens do cinema de animação contemporâneo brasileiro*. 452 f. Dissertação (Mestrado em Artes e Design) - PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2006.

PLOTKIN, Andrew; VESTAL, Andrew; MARAGOS, Nich. Magic Words: Interactive Fiction in the 21st Century. Interview: Andrew Plotkin. *Brass Lantern*, [s. l.], 2004. Disponível em: <http://www.brasslantern.org/community/interviews/magicwords-f.html>. Acesso em: 5 set. 2023.

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

RYAN, Marie-Laure. Interactive narrative. RYAN, M. L.; EMERSON, L.; ROBERTSON, B. J. *The Johns Hopkins guide to digital media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014. p. 292-298.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001.

SARTRE, Jean-Paul. *Que é a literatura?* Tradução de Carlos Felipe Moisés. 3. ed. São Paulo: Ática, 2004.

SATO, Adriana. Kei O. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. In: SANTAELLA, Lucia.; FEITOZA, Mirna. (org.). *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 37-48.

SCHLINDWEIN, Ana Flora; SILVA, Paulo Roberto Boa Sorte. *Hipermodalidade: hipertextualidade e multimodalidade*. [S.d] [201-]. Material para fins didáticos. Disponível em: https://grupos.moodle.ufsc.br/pluginfile.php/885958/mod_resource/content/4/Aula%202.pdf. Acesso em: 24 ago. 2023.

SCHWALB, Robert J. *Jornada a Porto do Rei*. [S. l.: s. n.], 2013. Disponível em: www.jamboeditora.com.br. Acesso em: 29 maio 2023.

SHORT, Emily; CATER, John; DUBBIN, Rob; EVE, Eric; HELLER, Elizabeth; JAYZEE; MISHIMA, Kazuki; MORAYATI, Sarah; MUSANTE, Mark; THORNTON, Adam; WITTES, Ziv. *Alabaster*. [S. l.], 2009. Disponível em: <https://iplayif.com/?story=https%3A%2F%2Fifarchive.org%2Fif-archive%2Fgames%2Fglux%2FAlabaster.gblorb>. Acesso em: 26 out. 2023.

SHORT, Emily. *Avatars of story*. [S. l.], 2007. Disponível em: <https://emshort.blog/how-to-play/writing-if/books-and-other-resources/avatars-of-story/>. Acesso em: 24 ago. 2023.

SHORT, Emily. *Bronze*. [S. l.], 2006. Disponível em: <https://iplayif.com/?story=https%3A%2F%2Fifarchive.org%2Fif-archive%2Fgames%2Fzcode%2FBronze.zblorb>. Acesso em: 20 fev. 2023.

SHORT, Emily. *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. [S. 1.], 2007. Disponível em: <https://emshort.blog/how-to-play/writing-if/books-and-other-resources/chris-crawford-on-interactive-storytelling/>. Acesso em: 24 ago. 2023.

SHORT, Emily. *Galatea*. [S. 1.], 2000. Disponível em: <https://iplayif.com/?story=https%3A%2F%2Farchive.org%2Farchive%2Fgames%2Fzcode%2FGalatea.zblorb>. Acesso em: 24 ago. 2023.

SHORT, Emily. Interactive fiction. RYAN, M. L.; EMERSON, L.; ROBERTSON, B. J. *The Johns Hopkins guide to digital media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014. p. 289-292.

SHORT, Emily. *Making of "Bronze"*. [S. 1.], 2006. Disponível em: <https://emshort.blog/2006/12/31/the-making-of-bronze/>. Acesso em: 24 ago. 2023.

SHORT, Emily. On Savoir-Faire. *Electronic Book Review*, [S. 1.], 2008. Disponível em: <https://electronicbookreview.com/essay/on-savoir-faire/>. Acesso em: 26 out. 2023.

SHORT, Emily. *So, do we need this parser thing anyway?*. [S. 1.], 2010. Disponível em: <https://emshort.blog/2010/06/07/so-do-we-need-this-parser-thing-anyway/>. Acesso em: 24 ago. 2023.

SHORT, Emily. *Savoir-Faire*. [S. 1.], 2002. Disponível em: <https://iplayif.com/?story=https%3A%2F%2Farchive.org%2Farchive%2Fgames%2Fzcode%2FSavoir-Faire.zblorb>. Acesso em: 20 fev. 2023.

SILVA, Pedro Panhoca da. *Literatura e livros-jogos: a adaptação literária e seus benefícios*. 496 f. Tese (Doutorado em Letras) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2022.

SIMÕES, Marco Antonio. *História da leitura: do papiro ao papel digital*. São Paulo: Terceira Margem, 2008.

SORJ, Bernardo. *Brasil@povo.com: a luta contra a desigualdade na sociedade da informação*, Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

TERRIEN, Carl. Interface. In: RYAN, M. L.; EMERSON, L.; ROBERTSON, B. J. *The Johns Hopkins guide to digital media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014. p. 305-308.

THON, Jan-Noël. Immersion. In: RYAN, M. L.; EMERSON, L.; ROBERTSON, B. J. *The Johns Hopkins guide to digital media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014. p. 269-272.

TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

WELBOURN, David. *Savoir-Faire solution*. [S. 1.], 2005. Disponível em: <http://www.plover.net/~davidw/sol/savoir.html>. Acesso em: 26 out. 2023.

WHEELER, J. Robinson. *First things first*. [S. l.], 2001. Disponível em: <https://ifdb.org/viewgame?id=p4dlfwy4yg6pzdba>. Acesso em: 11 jul. 2023.

ZAMA, Sarah. *Suspension of disbelief: never risk to lose your reader's emotional involvement in your story*. [S. l.], 2021. Disponível em: <https://medium.com/the-gogs-and-gears-storyteller/suspension-of-disbelief-never-risk-to-lose-your-readers-emotional-involvement-in-your-story-664108607e4>. Acesso em: 5 out. 2023.

ZAMBON, Pedro Santoro. Usos e oportunidades. In: SAKUDA, L. O. et al. *Jogo Aberto: games, literatura e bibliotecas*. São Paulo: SP Leituras, 2021. p. 17-29.

GLOSSÁRIO

FICÇÃO INTERATIVA — Tipo de narrativa interativa que tipicamente prioriza o texto acima de elementos gráficos elaborados e interfaces complexas. (Short, 2014).

GÊNERO — Unidade de interação linguageira caracterizada por uma “organização composicional, um modo característico de recepção e um modo característico de produção”. (Bonini, 2011, p. 688).

HIPERTEXTO — Tipo de narrativa interativa caracterizada por permitir o acesso do leitor a diferentes fragmentos da obra por meio de *links*. (Ryan, 2006).

IMERSÃO — Experiência, facilitada por um profundo envolvimento na narrativa e pela suspensão voluntária de descrença, na qual um leitor (ou jogador) se sente temporariamente transportado para universo representado pela trama. (Thon, 2014).

INTERATIVIDADE — A troca de informações entre um ser humano e um dispositivo digital, caracterizada pela agência do interator e pela habilidade do dispositivo de responder aos comandos do usuário. (Merchant e Looy, 2014).

INTERATOR — A pessoa que está interagindo com um dispositivo digital. (Murray, s.d.).

INTERFACE — A maneira como informações são apresentadas ao usuário na tela de um dispositivo, como um computador ou telefone celular. Por extensão, também se refere à forma através da qual o usuário interage com um sistema operacional, aplicativo ou programa. (Therrien, 2014).

MÍDIA — Tecnologia de “mediação da interação linguageira”. Cada mídia pode ser identificada como tecnologia de mediação “pelo modo como caracteristicamente é organizada, produzida e recebida e pelos suportes que a constituem”. (Bonini, 2011, p. 688).

MULTILINEARIDADE — Característica de um texto que propicia ao leitor múltiplas trilhas de leitura. (Brooker, 2021).

NARRATIVA INTERATIVA — Narrativa que permite ao leitor interagir com o texto e influenciar sua progressão. (Ryan, 2014).

RPG — Jogo em que cada participante cria um personagem e o incorpora em um mundo fictício controlado por um narrador. (Livingstone, 1986).

SUPORTE — Cada “elemento material (de registro, armazenamento e transmissão de informação) que intervém na concretização dos três aspectos caracterizadores de uma mídia (suas formas de organização, produção e recepção)”. (Bonini, 2011, p. 688).

UNILINEARIDADE — Característica de um texto que, quer seja ou não linear, tem um único caminho possível de leitura. (Palacios, 1999).