

## Jogo e narrativa: uma abordagem na cultura contemporânea<sup>1</sup>

Carlos PERNISA JÚNIOR<sup>2</sup>  
Universidade Federal de Juiz de Fora, MG

### Resumo

Contar uma história e jogar são faces da mesma moeda? Autores como Janet Murray fazem uma aposta em que as histórias poderiam migrar para os computadores e, particularmente, para os videogames, trazendo à tona novas narrativas como sinais dos tempos contemporâneos. Analisando este aspecto, busca-se entender que histórias Murray levanta e quais são suas características. Pesquisando textos de outros autores, tanto clássicos, como Walter Benjamin, quanto atuais, como Steven Johnson, a questão é tratada sob vários aspectos, tentando detectar algumas das formas narrativas da contemporaneidade e suas relações com o jogo.

**Palavras-chave:** comunicação; cultura; narrativa; jogo.

### Introdução

Jogo e narrativa, ambos, são bases fundamentais da cultura, de acordo com autores como Johan Huizinga (1996) e Roland Barthes (2011), para citar apenas dois exemplos. No entanto, por se tratarem de aspectos tão amplos, a ideia deste artigo é fazer recortes para tentar abordá-los. O primeiro ponto é tentar fixar o momento atual como referência temporal, buscando focar os jogos eletrônicos – videogames – e suas características e não todos os jogos possíveis. O segundo é tratar da narrativa também em aspectos contemporâneos, aliada a uma cultura digital e que tem nas redes um ponto forte. Fazendo este primeiro recorte, acredita-se ser possível abordar jogo e narrativa sem tomar toda a sua extensão e procurando dar ênfase a determinadas visadas mais próximas de discussões que estão na ordem do dia.

Necessário, desde o início, notar também que aspectos ligados à linguagem, de modo mais geral, e de produção de sentidos têm toda a ligação com o que está sendo aqui abordado, mas que também se enquadram em questões que não fazem parte, diretamente, do espectro aqui trabalhado.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do XVI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Professor doutor do Departamento de Técnicas Profissionais e Conteúdos Estratégicos da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, MG, e-mail: [carlos.fernisa@ufjf.edu.br](mailto:carlos.fernisa@ufjf.edu.br).

Partindo destes pressupostos, há que se colocar algumas questões importantes para o entendimento da relação entre jogo e narrativa. Como dito, ambos são considerados fundamentais para a cultura. Huizinga (1996, p. 6) informa a importância do jogo para a cultura explicando que “encontramos o jogo na cultura, como elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização que agora nos encontramos”, e chega a dizer que “é no mito e no culto que têm origem as grandes forças instintivas da vida civilizada: o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. Todas elas têm suas raízes no solo primevo do jogo” (HUIZINGA, 1996, p. 7). Já Barthes (2011, p. 19) afirmou que “a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade”. Colocando a questão nos dias de hoje, a narrativa e o jogo estão também muito ligados a aspectos do cotidiano e continuam tendo papel de destaque na análise da cultura atual – e também na questão da produção de sentidos, que, como dito acima, não será o foco principal deste trabalho.

### **Jogo e narrativa**

A narrativa está sendo estudada hoje em vários níveis e abordando diversas áreas. No entanto, como um modo de tratar disso, o aspecto destacado neste artigo vai focar em sua relação cotidiana com novas formas constituídas a partir da chamada cultura digital, que tem início com o uso do computador, particularmente do computador pessoal. Janet Murray, por exemplo, em seu *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* (2003), faz esta análise e, de forma bem destacada, a maior parte dela tem vínculo com a questão do jogo. Em seu texto, Murray aponta alguns modos de narrar, como a história multiforme; aquela mais participativa; os filmes tridimensionais; as atrações imersivas dos parques de diversão; as narrativas dramáticas em jogos eletrônicos; a teia de histórias da *Web*; as histórias contadas pelas máquinas. De todas elas, destaques especiais devem ser feitos para a história multiforme, para as narrativas dos jogos eletrônicos e para a teia de histórias da *Web*. Na verdade, há uma proximidade entre elas, com a possibilidade de se mesclarem.

A história multiforme pode estar nos jogos eletrônicos e na *Web*. Murray (2003, p. 43) explica: “Estou usando o termo ‘história multiforme’ para descrever uma narrativa escrita ou dramatizada que apresenta uma única situação ou enredo em múltiplas versões –

versões estas que seriam mutuamente excludentes em nossa experiência cotidiana”. Ela traz exemplos de um filme de Frank Capra – *A felicidade não se compra* (*It’s a Wonderful Life*, 1946) –, do texto de Jorge Luis Borges, “O jardim dos caminhos que se bifurcam” (1941), e da história de Delmore Schwartz, “Nos sonhos começam as responsabilidades” (“*In Dreams Begin Responsibilities*”, 1937). Todos eles mostram possibilidades de se lidar com um tempo que não seria o linear e cronológico, mas que são exatamente “possibilidades”. Claro está que não são exemplos novos e não usam como base os modelos digitais do computador. De qualquer modo, pode-se perceber que essas histórias não contam com uma “outra possibilidade”, hoje possível, de um leitor ou espectador poder mudar o rumo da trama. Murray passa então a dar exemplos mais contemporâneos – *De volta para o futuro* (*Back to the Future*, filme de Robert Zemeckis, de 1985), *Sonhos de Einstein* (*Einstein’s Dreams*, história de Alan Lightman, de 1993), *Feitiço do tempo* (*Groundhog Day*, filme de Harold Ramis, de 1993) – para dizer que as narrativas multiformes têm relação com a física do século XX, mas ainda mantendo-se no modelo linear de se contar histórias. A autora também fala de filmes e livros com histórias multiformes que refletem pontos de vista diferentes (MURRAY, 2003, p. 49), como *Rashomon*, de Akira Kurosawa (1950) e *Dicionário dos Khazars* (*Dictionary of the Khazars*, de Milorad Pavic, de 1988).

De forma geral, ela aponta para uma necessidade de se contar histórias que tratam de composições de possibilidades paralelas. “A narrativa multiforme procura dar uma existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas” (MURRAY, 2003, p. 49). E finaliza dizendo que “para apreender um enredo que se bifurca tão constantemente, entretanto, é preciso mais do que um denso romance labiríntico ou uma sequência de filmes. Para capturar de fato essa cascata de permutações, é preciso um computador” (MURRAY, 2003, p. 50). Chega-se, então, ao modelo aqui já tratado, do uso dos recursos digitais para se contar histórias.

Passando agora para as narrativas dramáticas em jogos eletrônicos, Murray (2003, p. 61) destaca que os formatos lineares estão se tornando cada vez mais multiformes – e também interativos, quando ela fala da forma mais participativa que traz o público para próximo da ação (MURRAY, 2003, p. 50-55) –, mas que novos ambientes eletrônicos estão desenvolvendo seus próprios formatos narrativos, com destaque, no ponto de vista dela, Murray, para os jogos de computador. No entanto, ela mesmo destaca que

o conteúdo narrativo desses jogos é escasso, sendo frequentemente emprestado de outros meios ou suprido por personagens esquemáticos e

estereotipados. Essa falta de profundidade narrativa faz com que mesmo personagens bastante populares [...] não consigam repetir seu sucesso como heróis nas telas de cinema (MURRAY, 2003, p. 61).

Murray prossegue falando de que determinados tipos de jogos eletrônicos, que ela chama de *maze*, baseados em labirintos, não favorecem à estrutura narrativa, pois a história dificultaria um maior envolvimento com o jogo. Já os do tipo *puzzle*, quebra-cabeças, poderiam usar mais a história, mas isso não é uma regra. Ela também fala dos jogos de aventuras, tipo *puzzle*, mas baseados em texto – como exemplo traz *Planetfall*, da Infocon, de 1983 –, onde a experiência narrativa teria mais espaço. Também trata de *Myst*, jogo em CD-ROM de 1993, que tem sua força narrativa baseada no seu projeto de som. Mesmo assim, ela destaca: “O potencial dos jogos para apresentar mais momentos poderosos de revelação é bem maior do que o atualmente utilizado” (MURRAY, 2003, p. 63). Por fim, relata que:

Talvez as forças sociais e econômicas nunca consigam levar a atual indústria de entretenimento para além dos lucrativos jogos do tipo “fogo neles!”, dos quebra-cabeças e labirintos. Mas nada impede que desenvolvedores mais sofisticados produzam histórias com mais ressonância dramática e densidade humana, histórias que [...] signifiquem algo [...] (MURRAY, 2003, p. 64).

Algo parece ser mostrar que o problema não seria exatamente esse, mas Murray prossegue investigando a *World Wide Web* e a sua característica hipertextual. Escreve ela:

Formatos hipertextuais não são novidade como estruturas intelectuais. O *Talmude*, por exemplo, é um hipertexto gigante composto por um texto bíblico cercado por comentários de múltiplos rabinos. Obras literárias são hipertextuais nas referências que fazem entre si. No século XX a referência tornou-se tão densa que é praticamente impossível compreender um livro como *Ulisses*, de James Joyce, sem o auxílio de outras obras, inclusive um mapa de Dublin (MURRAY, 2003, p. 65).<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Sobre isso também é importante notar o que fala Pierre Lévy, ao comentar que, “partindo de traços tomados de empréstimo de várias outras mídias, o hipertexto constitui, portanto, uma rede original de interfaces. Algumas particularidades do hipertexto (seu aspecto dinâmico e multimídia) devem-se a seu suporte de inscrição ótica ou magnética e a seu ambiente de consulta do tipo ‘interface amigável’. As possibilidades de pesquisa por palavras-chave e a organização subjacente das informações remetem ao banco de dados clássicos. O hipertexto também desvia em seu proveito alguns dispositivos próprios da impressão: índice, thesaurus, referências cruzadas, sumário, legendas... Um mapa ou esquema detalhado com legendas já constitui um agenciamento complexo para uma leitura não-linear. A nota de pé de página ou a remissão para o glossário por um asterisco também quebram a sequencialidade do texto. Uma enciclopédia com seu thesaurus, suas imagens, suas remissões de um artigo a outro, é por sua vez uma interface altamente reticular e ‘multimídia’. Pensemos na forma de consultar um dicionário, onde cada palavra de uma definição ou de um exemplo remete a uma palavra definida ao longo de um circuito errático e virtualmente sem fim” (LÉVY, 1993, p. 37).

Ela busca então definir as formas narrativas hipertextuais, dando alguns exemplos das décadas de 1980 e 1990. Um deles, no entanto, é comum com um outro autor que trata dos textos escritos para a rede de computadores, *Afternoon*, de Michael Joyce, de 1987, que também é trabalhado por Steven Johnson, em *Cultura da interface* (2001). Janet Murray o descreve assim:

sua construção como uma série de lexias [unidades de leitura] distintas interligadas por caminhos sobrepostos, e mesmo a modelagem poética de suas lexias individuais, fazem desta a primeira narrativa a proclamar o meio digital com um lar para a literatura séria em novos formatos (MURRAY, 2003, p. 67).

Mesmo assim, a autora faz a ressalva de que a história é difícil de ser acompanhada, mas não percebe o que Johnson detecta:

A teologia da libertação da ficção em hipertexto tem uma outra limitação. A política da leitura, afinal, não é uma simples questão de confrontação entre autor e leitor. Há também aquela outra dimensão crucial: a experiência partilhada dos leitores, o laço social mais amplo que se desenvolve entre pessoas que leram as mesmas narrativas (JOHNSON, 2001, p. 94).

Essa importância do papel de experiência partilhada entre os leitores parece ser a mesma daqueles que ouviam as histórias sendo contadas em torno da fogueira acesa, ainda nos tempos da narrativa oral. Ali havia como comentar o que foi contado, de se compreender o que foi repassado pela narrativa. Johnson também acrescenta que a experiência de se contar histórias não lineares, com links entre os textos não parece ser muito diferente do restante das narrativas. O problema é que a história multiforme de *Afternoon* não parece ter fim e também fica claro que cada leitor tem sua própria sequência narrativa, não podendo, portanto, fazer a mesma leitura todos eles. Além disso, há a possibilidade, que não vai ser desenvolvida aqui, de se pensar que a produção de sentido também fica comprometida.<sup>4</sup>

Já Murray parece mais interessada em continuar a discutir a narrativa multiforme, pois se atém a investigar as possibilidades dadas pelos caminhos sobrepostos da história de Michael Joyce. E aí aparece a questão de se perceber que as histórias multiformes, que se

---

<sup>4</sup> Poderia ser visto aqui o caso da importância da comunicabilidade da obra de arte, de acordo com Kant, em sua “Analítica do belo” (1993). Nessa visão, é preciso se fazer o movimento que aponte que algo é belo para que se aceite esta afirmação, ainda que haja quem discorde dela – o importante é a afirmação, não a sua aceitação. No caso em questão, esta comunicabilidade só existiria se todos os envolvidos estivessem frente à mesma obra. Assim, a produção de sentido só poderia ser levada a cabo no caso dessa possibilidade de uma coletiva apreciação da obra e sua comunicabilidade. No entanto, não é o foco, aqui, desenvolver essa afirmação. Também seria espaço para um outro artigo falar especificamente da importância do compartilhamento para a produção de sentidos e sua relação com a comunicação em geral, já que Kant trata desta comunicabilidade e Johnson aponta para este laço social dos receptores em torno de uma obra.

encontram tanto nas experiências lineares quanto nas não lineares e que evidenciam a trajetória de Janet Murray na busca pelas novas narrativas do ciberespaço, não são exatamente o melhor caminho de se tentar perceber a questão do contar histórias por meio do computador. Johnson diz que *Afternoon* não é um material bom para um estudo de caso envolvendo o hipertexto como forma de ficção. Provavelmente ele tenha razão, mas isso mostra também um outro dado. Talvez o problema não seja a história em si, mas que o computador seja um meio – ou uma máquina – não exatamente propenso a contar histórias, como o cinema e a televisão. O próprio Johnson diz, em outro momento do mesmo livro, que hoje estamos diante das “metaformas” – que seriam mais afeitas aos comentários e paródias do que exatamente às histórias, às narrativas. Esses formatos não se preocupam em contar histórias, mas em fazer comentários e estariam mais próximos da *Web* e de uma época em que há um excesso de informações disponíveis.

O romance foi a resposta à pergunta: “Que ligação há entre todas essas atordoantes novas realidades sociais?” E essa resposta foi expressa na forma de uma história. As formas parasitas [“metaformas”], por outro lado, são uma resposta à pergunta: “Que *significa*” toda essa informação? Quais são as fontes mais confiáveis? Como essa informação se relaciona com minha visão particular de mundo?” A resposta chega como uma espécie de híbrido, um misto de metáfora, nota de rodapé, tradução e paródia. O fato de não termos uma palavra única para descrevê-la dá a medida da novidade da forma (JOHNSON, 2001, p. 30. O grifo é do autor).

Porém, há que se pensar melhor em algumas questões importantes aí colocadas. O romance é um local ainda de se contar histórias. Realmente isso está claro e Walter Benjamin falava desse aspecto em seu texto “O narrador. Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov” (1994). No entanto, o próprio Benjamin também dizia que o romance não tinha a mesma função da história oral, contada como narrativa, e que há diferenças profundas entre as duas formas. A narrativa ligada à história oral – classificada por Silviano Santiago (2002) como clássica – tinha relações com a sociedade e com a figura do narrador, enquanto que o romance tinha mais a ver com o autor como indivíduo isolado, com suas experiências pessoais, e com a cultura do livro e o hábito do leitor que lê para si mesmo, em silêncio. Há ainda um terceiro ponto a ser levantado. Uma outra forma que aparece posteriormente, apesar de suas origens remontarem a momentos históricos bem antigos, para Benjamin, é a informação. Baseada no imediatismo e no caráter explicativo, que a narração clássica da tradição oral não tem, a informação não segue a rota da narrativa e acaba por deixar o leitor, segundo o pensador alemão, mais pobre em histórias surpreendentes (BENJAMIN, 1994, p. 203).

## O contar histórias

Assim, se Johnson coloca a questão em termos de romance e de informação, Benjamin apresenta uma diferença entre romance, informação e narrativa, que acaba por mostrar o quanto há de implicações esta nova possibilidade de se contar histórias na atualidade. Na verdade, o que se percebe é que as informações, de fato, encontram-se em abundância e que elas excedem nossa capacidade de processamento, como quer Johnson. O problema é que isso não tem a ver diretamente com o fato de “não contarmos mais histórias”. O que parece haver aqui é que espaços bem próximos se chocam e que o contar histórias seja uma maneira de lidar com a sociedade; o romance seja outra; e que a “metaforma” e a informação sejam uma terceira, como indica Benjamin. A questão mais geral que fica, no entanto, vai um pouco além disso. Como é possível ainda termos espaços para o romance e a informação e termos “perdido a narrativa, o contar histórias”?

Provavelmente, o que Benjamin indicou como o declínio da narrativa não esteja de todo errado, mas é fato que hoje ainda estudamos e vivemos muito em função das narrativas (MOTTA, 2013). Não tanto em função da narrativa clássica de Benjamin, mas também não há somente o romance e a informação na sociedade atual. Silviano Santiago (2002), comentando o texto de Benjamin, traz a figura do narrador pós-moderno, que teria novas características, vindas mesmo da própria questão da informação, mas que não fica necessariamente preso a ela. Este narrador não está mais no campo da experiência vivida, como quer Benjamin, mas na possibilidade de ver algo e poder contá-lo. Isso aponta para um outro caminho, que parece estar em consonância com autores contemporâneos. Luiz Gonzaga Motta (2013), por exemplo, também dá mostras de que a narrativa continua viva e importante na atualidade. Mesmo que ele também faça uma distinção entre o que hoje se tem como narrativa e o que era apontado por Benjamin, há que se observar seu ponto de vista. O que se pode perceber é que a narrativa continua a ser estudada. E, ainda que não se faça a distinção benjaminiana entre narrativa, romance e informação, uma questão deve ser ressaltada: o ato de contar histórias não morreu.

Neste ponto, no entanto, é preciso entender que há diferenças entre informação e narração. O próprio Motta aponta para isso. Não é qualquer notícia que vai ser tratada como uma narrativa. Na verdade, em seu estudo, ele fala da necessidade de se contextualizar e reordenar uma série de notícias cotidianas – *hard news* – para que se tenha uma

possibilidade de se vislumbrar uma narrativa, que está, muitas vezes, além do texto, nas confrontações que o leitor faz de toda essa contextualização. Somente no caso de reportagens com características literárias é que essa reorganização do material seria dispensável. Isso demonstra que o que Johnson quer colocar, como uma mesma coisa – romance e informação, e nem tratando diretamente da narrativa – não parece fazer muito sentido. A informação e o romance seriam formas diversas da narrativa em si e, mesmo que se aceite o romance como narrativa, contrariando a posição de Benjamin, é difícil colocar a informação no mesmo contexto.

Fazendo esta distinção, volta-se ao ponto em que o computador seria o instrumento ideal para se lidar com as “metaformas” que, por sua vez, estão ligadas à informação. A narrativa estaria em um outro patamar, mais ligada ao contar histórias – e aos livros, à oralidade e, talvez, ao rádio, ao cinema e à televisão, ainda que o próprio Johnson diga que esta última não contribuiu muito com avanços na narração de histórias (2001, p. 26) e que Deleuze (1992) também a coloque como algo diverso, aproximando-a inclusive das informações e dos jogos, mas distanciando-a do cinema.<sup>5</sup> Sob este aspecto, a narrativa não poderia ser analisada por meio da informação, diretamente. O ponto de análise passa a ser outro, desvendando uma ótica interessante: a observação deve ser feita a partir de determinados meios e não de outros e, assim, abre-se um horizonte para que a narração seja vista como algo diverso das competências do computador, que é um meio mais capaz de relacionar, de comparar do que de efetivamente ser um contador de histórias – e nisso Johnson parece mesmo ter toda a razão.

Desse modo, também, a análise de Murray do computador e – particularmente em seu caso – do videogame como contadores de histórias também evidencia este mesmo problema. O computador serve aos propósitos da comparação e também aos do jogo, mais do que aos da narrativa. E o que distingue narração e jogo? Primeiramente a intenção. O jogo não está interessado em tornar uma ação necessariamente representável. Ele convida o participante a simplesmente jogar, atuar, se fazer presente. Algo que seja do campo da representação, da dramatização, não é, inicialmente, cobrado dele. Já a narrativa está exatamente neste campo da representação, da dramatização. Uma história deve ser contada

---

<sup>5</sup> Deleuze diz que “de TV em TV, o viajante não poderá se impedir de pensar, e de devolver ao cinema o que lhe pertence, arrancando-o dos jogos bem como das informações”. (1992, p. 101). Interessante notar essa aproximação entre jogos e informação, que poderia fazer par com a que Johnson levanta também entre informação e computação e também remeter a Murray, que trata de jogos e computadores. Isso acaba como que fazendo uma rede, onde computação, jogo e informação aparecem, quase sempre, em conjunto, reforçando a ideia de que são muito mais próximos entre eles do que com a narrativa e sua tradição.



e não há um chamamento para que o receptor participe dela do mesmo modo que no jogo. Ainda que se possa pensar na assistência a uma partida de um esporte qualquer, esta audiência está ali de um modo diverso daquela que acompanha uma história. A sua experiência como espectadora é a de quem observa algo em sua própria execução e não a de quem recebe um relato narrado por uma outra pessoa.

Outro ponto é o que se refere ao jogo de videogame e a ação narrada. Ainda que o jogo tenha espaço para a narração – e nisso Janet Murray é pródiga em exemplos –, há pouco espaço para se pensar nessa narração da mesma maneira como se lê um livro ou se vê um filme. O jogador de videogame pode até se desviar de um objetivo para se encantar com uma experiência estética com o jogo, mas esta estesia não é a mesma coisa do que a experiência do jogar. Assim, pode-se pensar que a história multiforme apresentada por Murray tenha sua origem em determinadas estratégias literárias, onde o leitor tenha que fazer escolhas para poder continuar na história – pensa-se aqui claramente nos chamados livros-jogos, que certamente não receberam este nome por acaso. Nesses livros, o leitor faz escolhas para que a história possa ter sequência e suas escolhas influenciam o andamento da trama. No jogo, principalmente em tipos de videogames mais próximos do padrão narrativo, parece haver o mesmo movimento. O jogador é levado a fazer escolhas para continuar jogando e avançando no *game*. Isso parece ser bastante esclarecedor com relação a esta distinção entre a função primordial do videogame – e, por tabela, do computador – e da narrativa. Note-se, ainda, que o jogador do videogame tem que participar da ação. Não dá para simplesmente deixar o jogo continuar sozinho. Isso leva a mais um ponto de contato com o livro-jogo, que também depende diretamente de uma ação do leitor para que a história possa ter continuidade.

### **Considerações finais**

Assim, a questão de Murray sobre um computador para se contar histórias que tenha as características básicas do videogame parece se resolver no sentido de que as narrativas dos *games*, ainda que existam e que possam ser facilmente apresentadas, são de uma ordem que não é a mesma daquelas vindas da tradição oral, ou mesmo do romance ou dos meios de comunicação ditos de massa. Essas características são as das narrativas multiformes, que, na verdade, apresentam-se como estratégias de jogo mais do que narrativas. Isso fica claro no que diz Johnson sobre a dimensão crucial da experiência partilhada dos leitores,

onde eles vão compartilhar o que leram, viram ou ouviram. Essa dimensão, tão cara ao receptor da obra, não existe no videogame e na maioria dos jogos, onde a experiência da participação, do próprio jogar é a que mais interessa. E, em tempos de *Web 2.0*, de participação do usuário do computador, isso parece fazer todo o sentido (JENKINS, 2008). Não que a narrativa tenha acabado e que não haja mais espaço para o contar histórias, mas sim que há outras maneiras de relacionamento em rede que estão mais próximas das características das “metaformas”, do hipertexto e sua correlação com a história multiforme e da participação.

Murray (2003, p. 177-231), ao fazer sua análise, toma o jogo como metáfora para o contar histórias e vai tentando amarrar toda a estratégia de autoria, por exemplo, a esta história multiforme – ou àquelas que mantenham alguma semelhança com ela –, ao ponto de se preocupar com questões como autoria procedimental, onde o programador do computador – e do videogame – teria uma participação próxima da do autor tradicional, mas não da mesma ordem. Isso confirma a ideia de que ela não visualiza da mesma forma que outros autores aqui elencados a questão do jogo e da narrativa, ainda que seu trabalho tenha um grande alcance e méritos por mostrar exatamente este aspecto do jogar e do narrar nas histórias multiformes de que trata.

Para finalizar, é importante notar que uma dimensão não invalida a outra e que isso não retira do computador a sua possibilidade de narrar, mas indica que há outros meios mais afeitos a essa capacidade e que não devem ser desprezados. A possibilidade que se vislumbra hoje – e isso é motivo para outros artigos – talvez seja a dos híbridos, como o próprio Johnson aponta, onde as histórias são contadas em um ambiente e retrabalhadas em outros, como “metaformas”, mas mantendo algo do foco narrativo em uma instância na qual o narrar seja mais natural e em que as histórias multiformes não tomem conta, para que esta experiência do compartilhamento que vem depois do ato narrativo possa continuar existindo e fazendo valer a força do contar histórias.

## REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland. et alli. **Análise estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. Introdução à edição brasileira de Milton José Pinto. 7 ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

BENJAMIN, Walter. O narrador. Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: \_\_\_\_\_. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Tradução de Sérgio Paulo Roaunet. Prefácio de Jeanne Marie Gagnebin. 7 ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. Obras escolhidas, v. 1.

DELEUZE, Gilles. Carta a Serge Daney: Otimismo, pessimismo e viagem. In: \_\_\_\_\_. **Conversações**, 1972-1990. Tradução de Peter Pál Pelbart. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Tradução de Maria Luísa X. de A. Borges.. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

KANT, Immanuel. Analítica do belo. In: \_\_\_\_\_. **Crítica da faculdade do juízo**. Tradução de Valerio Rohden e António Marques. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1993.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução: Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

SANTIAGO, Silviano. O narrador pós-moderno. In: \_\_\_\_\_. **Nas malhas da letra**. Rio de Janeiro: Rocco, 2002.