

GEMINIS

FICÇÃO AUDIOVISUAL SERIADA
[CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA]

QUESTS EM *WORLD OF WARCRAFT* COMO ESTRUTURA NARRATIVA SERIADA

JÔNATAS KERR DE OLIVEIRA

*Foi professor substituto do Depto. de Artes e Comunicação (DAC) da UFSCar. Mestre em Imagem e Som pelo PPGIS - UFSCar.
Email: jonataskerr@yahoo.com.br.*

JOÃO MASSAROLO

*Cineasta, professor universitário, Doutor em Cinema e Audiovisual pela USP. É professor associado do Departamento de Artes e Comunicação da Universidade Federal de São Carlos – UFSCar, desde 1992 e, atualmente, coordena o Grupo de Estudos em Mídias Interativas em Imagem e Som.
Email: massarolo@terra.com.br*

RESUMO

Assumindo que as *quests* em *World of Warcraft* funcionam como uma estrutura narrativa dentro do jogo, busca-se verificar se esta estrutura apresenta características que possam caracterizá-la como uma narrativa seriada. Para tal, é feita uma análise das principais características da narrativa seriada televisiva, assim como da estrutura de *quests*, para verificar a viabilidade de tal aproximação. Sendo a estrutura narrativa de *quests* em MMORPGs uma estrutura narrativa seriada, abre-se um grande leque de possibilidades, tanto para as análises teóricas dos videogames, utilizando o ferramental adaptado, como para os *game designers* utilizarem este referencial para acrescer detalhes aos mundos ficcionais criados.

Palavras - chave: *Quests*; Narrativa Seriada; Jogos Eletrônicos.

ABSTRACT

Assuming that the quests in *WoW* works as a narrative framework within the game, we try to verify that this structure has characteristics that might characterize itself as a serial narrative. For such, an analysis of the main features of the television serial narrative, as well as the structure of quests is made to verify the feasibility of such approach. As a serial narrative structure, the structure of quests in MMORPGs opens a wide range of possibilities, both for theoretical analysis of videogames, as for the game designers to improve the amount of details on the fictional worlds they create.

Keywords: *Quests*; Serial Narrative; Video games.

1 INTRODUÇÃO

Na última década, com o advento da internet e a popularização da internet banda larga, juntamente com a presença cada vez maior de computadores em todos os tipos de ambiente ao redor do mundo, surgiu um novo tipo de jogo, que passou a permitir aos jogadores fazer parte de mundos simulados juntamente com milhões de outros jogadores: os MMORPGs. Este gênero de jogo é marcado principalmente pelas quantidades gigantescas de jogadores jogando simultaneamente em um ambiente compartilhado e persistente. Dentre os MMOs, o jogo *World of Warcraft* tem se destacado como o maior sucesso comercial do gênero, somando mais de 11 milhões de jogadores assinantes, e movimentando mais de 1 bilhão de dólares anuais, e todo esse sucesso se dá mesmo com a proibição da venda do jogo em países onde a distribuição não é oficial, e a compra é rejeitada¹. Nos MMORPGs, o jogador paga uma mensalidade e se torna assinante de um serviço oferecido: a participação num universo online onde milhões de jogadores podem se conectar e criar seus próprios personagens, interagir uns com os outros e participar de diversas aventuras. A característica de ser um jogo assinado mensalmente é um dos fatores que contribuíram para o grande sucesso comercial do jogo. Esse modelo de negócio é típico de jogos que só funcionam online, em que o importante não é ter o jogo instalado no computador, mas utilizar o serviço online que a empresa proporciona: “*World of Warcraft*, como a maioria dos MMOs, é persistente e em tempo real. Isto significa que o mundo continua a existir quando um jogador deixa o jogo e esta é uma característica que é particular dos jogos online” (KRZYWINSKA, 2007, p. 19).

Essa mudança na forma como produto é comercializado também implica numa mudança nas estruturas internas do jogo, e principalmente no que se refere às estruturas narrativas. O jogo que era vendido enquanto mercadoria precisava recompensar o jogador com algumas horas de prazer, entretanto, o jogo com assinatura mensal precisa

¹ Essa informação não consta nas páginas de ajuda do sistema: é necessário o jogador entrar em contato informando o código do erro no momento da compra para receber a seguinte resposta por email: “*Any credit card used must be from within the supported North American region (the U.S., Canada, Australia, New Zealand, Mexico, Argentina, Chile, Hong Kong, Macau, Singapore, Malaysia or Thailand). Any credit card with a billing address residing outside of this region will be rejected from our system, regardless of your current geographical location*”.

manter o jogador entretido por meses e até mesmo anos, e para isso, a narrativa tem de assumir um formato que não possui um final fechado. A fim de construir histórias sem um final fechado, os produtores de MMORPGs precisaram encontrar uma estrutura narrativa que fosse coerente com esta nova proposta. Assim como a narrativa seriada televisiva é moldada conforme as limitações do formato², que são externas à narrativa em si, a narrativa dos MMOs foi adaptada para atender às limitações do formato, e estas limitações moldam a forma como a narrativa é pensada, construída e entregue aos jogadores: as informações narrativas são fragmentadas e o final é aberto. Por conta desta fragmentação da narrativa nos MMOs, pode-se dizer que a narrativa baseada em *quests*³ destes jogos apresenta uma estrutura episódica: cada *quest* seria um episódio, ou seja, “uma seqüência delimitada e internamente coerentes de situações e eventos, que podem ser encadeados com outras destas unidades narrativas, para formar estruturas narrativas maiores” (HERMAN, 2009, p.185).

Se a narrativa apresentada nas *quests* dos MMORPGs apresenta características episódicas, então boa parte da teoria e ferramentas relativa às narrativas em série poderiam ser adaptadas para a análise da narrativa nestes jogos. Entretanto, para que se possa realizar este tipo de aproximação, faz-se necessário observar as principais definições de narrativa seriada, assim como compreender as principais discussões que cercam o assunto, para então analisar as principais características dos MMORPGs, para finalmente verificar a compatibilidade dos modelos narrativos apresentados.

2 A ESTRUTURA NARRATIVA SERIADA

Se apresentando como uma forma narrativa de grande popularidade, a narrativa seriada pode ser encontrada desde a narrativa oral, passando pelos folhetins, histórias em quadrinhos, tiras cômicas de jornal, seriados de televisão, novelas televisivas até o rádio e outros. “Hoje em dia, a narrativa seriada é onipresente. Na verdade, ela pode até ser a forma narrativa dominante presente nas mídias de massa” (HAGEDORN, 1995, p. 39). A fim de observar a narrativa dos MMOs, enquanto estrutura seriada, serão utilizados estudos da narrativa de outras mídias como a teoria das narrativas seriadas televisivas. A narrativa seriada televisiva será utilizada como ponto de comparação, não por ser a única referência de narrativa seriada, mas pela existência de uma grande

2 A respeito da narrativa seriada televisiva, Robert C. Allen afirma: “A série, então, é uma forma de narrativa organizada em torno de lacunas institucionalmente impostas no texto. A natureza e extensão dessas lacunas são tão importantes para o processo de leitura como o ‘material’ textual que elas interrompem” (ALLEN, 1995, p.17).

3 *Quest*: com intuito de introduzir o termo e conseqüentemente de forma bastante superficial, as *quests* nos MMORPGs são tarefas que o jogador tem de cumprir para receber recompensas, sendo que como parte de cada *quest* existe um conteúdo narrativo que relaciona o a ação que o jogador tem de fazer com o universo ficcional do jogo.

quantidade de estudos acadêmicos analisando esta mídia específica, resultando em um vasto ferramental teórico e, portanto, maior complexidade e embasamento na análise realizada. Entretanto, é preciso ressaltar que por conta de cada mídia apresentar suas particularidades, em muitos casos é necessário adaptar a análise de uma mídia à realidade de outra, e, portanto o ferramental teórico utilizado na pesquisa da narrativa seriada televisiva terá de ser adaptado para o contexto dos MMORPGs.

A fim de analisar a narrativa seriada, faz-se necessário definir o seu conceito, e embora existam diversas definições de narrativa seriada, é necessário distinguir a finalidade para a qual foi realizada tal definição: a fim de compreender o processo de criação e produção, Robert C. Allen (1995) define a serialização em função do processo de organização da narrativa⁴; a fim de analisar as relações de mercado, Roger Hagedorn (1995) define a narrativa seriada em função do discurso estabelecido entre a indústria e o público⁵; e da mesma forma, outros autores poderiam definir a serialidade em função das agendas de entrega do produto, ou ainda em função do processo de produção fragmentado que resulta num gerenciamento dos riscos de produção, dentre diversas outras perspectivas. Obviamente podemos afirmar que todas essas abordagens são relevantes para a definição da serialidade, e as diversas abordagens não devem ser encaradas como excludentes, mas pelo contrário: elas se complementam em uma visão mais rica do que é uma estrutura seriada.

A fim de diferenciar os termos e por consequência seus diversos significados, muitos autores fazem uma distinção entre ordem serial aplicada a um conjunto de episódios e uma série de episódios enquanto conjunto de episódios. Por conta dessa diferença entre possíveis interpretações do termo “serial”, nos estudos das séries de televisão, alguns autores fazem uma distinção entre dois tipos de narrativas seriadas:

“Esta distinção é baseada no nível de fechamento individual que cada episódio alcança: ‘Séries se referem àqueles shows cujos personagens e cenários são reciclados, mas a história se conclui em cada episódio individual. Em um folhetim, a história e o discurso não chegam a uma conclusão durante um episódio, e as tramas são retomadas após um dado hiato’ (Kozloff 1992: 91). A distinção entre séries, onde ‘o resultado de cada episódio não tem efeito nos seguintes, e faz pouca diferença na ordem em que eles são rodados’ (Thompson 2003: 59), e folhetins é longe de ser livre de ambigüidades, entretanto. [...] Também existem muitas formas ‘híbridas’, que são as narrativas serializadas que combinam características das séries e dos folhetins” (ALLRATH *et al*, 2005, p.5).

4 “A verdadeira serialização é a organização da narrativa e da narração em torno da suspensão forçada e regular tanto das atividades de exibição como de leitura” (ALLEN, 1995, p. 116).

5 “A narrativa seriada é definida através da prática de oferecer um texto narrativo para os consumidores em unidades isoladas, materialmente independentes e disponíveis em tempos diferentes, mas previsíveis” (HAGEDORN, 1995, pp. 28, 29)

Se baseando nessa distinção entre séries e folhetins, poderia ser realizada uma análise de quanto o resultado da narrativa de uma *quest* pode influenciar a narrativa das *quests* posteriores (um episódio influenciando os subsequentes), seja por apresentar um conteúdo narrativo encadeado, ou por abrir novas possibilidades exploratórias, por acrescentar experiência, por melhorar os atributos do personagem ou ainda por acrescentar novos itens ou armas que abrem novas possibilidades de jogo. Entretanto, esta abordagem que diferencia essas narrativas como séries, folhetins e híbridos não é suficientemente adequada para a compreensão das *quests*, pois a extensão da influência de uma *quest* sobre outra só pode ser observada, dentro do sistema simulado e por conta da imprevisibilidade desses jogos e da subjetividade da análise, os resultados poderiam ser bastante variados. Seguindo esta classificação, as *quests* na maioria das vezes se enquadrariam na categoria do híbrido, mas não se pode determinar o grau desta hibridização. A solução para este tipo de análise é sugerida por Allrath *et al*:

“A visão tradicional de séries e folhetins como opostos binários deve ser substituída por uma conceitualização de séries e folhetins como extremos de um continuum: “A forma dominante de drama na TV de hoje é o híbrido entre série e folhetim, aspirando à forma das novelas” (Nelson 2000: 111). [...] Uma análise do nível de continuidade das narrativas serializadas da TV tem de levar em conta fatores como se as tramas do arco narrativo maior estão restritas a apenas alguns episódios ou se elas transcendem a temporada. [...] Devido à indefinição dos limites entre série e folhetim, usaremos o termo “série” como um termo guarda-chuva que abrange a série tradicional, folhetins, e todas as formas híbridas intermediárias” (ALLRATH *et al*, 2005, p.6).

Sendo assim, os termos “série”, assim como “narrativa seriada” serão utilizados para representar a narrativa que seja formada por um conjunto de episódios, independente de estes possuírem qualquer relação de causa e efeito de um sobre o outro. Sendo assim, podemos utilizar o termo série ou narrativa seriada como um sinônimo da narrativa episódica, independente de ser algo considerado como série para alguns autores, ou folhetim para outros, ou ainda híbridos. Como o grau de fechamento da narrativa de cada série pode ser variável, inclusive mudando a análise conforme determinado grupo de episódios analisados, a serialidade não será definida pelo grau de fechamento de cada episódio, mas principalmente pela entrega espaçada de uma narrativa que foi planejada (ou adaptada) para ser fragmentada em episódios. Em outras palavras, “episodicidade é o traço essencial que distingue a série (e o folhetim) do texto narrativo ‘clássico’ - ou seja, a narrativa realista de uma só unidade, incluindo o romance em forma de livro, o longa-metragem, a peça de rádio, e assim por diante” (HAGEDORN, 1995, p. 29).

2.1 AS CARACTERÍSTICAS DA NARRATIVA SERIADA

A fim de verificar se os MMORPGs baseados em *quests* apresentam uma estrutura episódica para sua narrativa, e se existe compatibilidade deste modelo com o modelo narrativo seriado, faz-se necessário abordar as principais características de ambos e verificar a sobreposição desses modelos. A partir da observação de que a narrativa das séries televisivas é uma narrativa em andamento, Allrath *et al* apresentam uma lista de características que podem ser observadas e comparadas com as características da narrativa presente em *World of Warcraft*, por meio de *quests*:

“Uma diferença entre as séries de televisão e outras narrativas é o fato de que as séries são por definição narrativas em curso. Isto leva a uma série de características formais, como a falta de fechamento definitivo, a ocorrência de ganchos de suspense⁶, e uma tendência de exposição mínima” (ALLRATH *et al*, 2005, p.4).

Abordando o primeiro ponto levantado pelos autores supracitados, uma característica bastante marcante das séries narrativas é a falta de fechamento definitivo. Entretanto, afirmar que as séries narrativas apresentam uma forma narrativa com final aberto, não significa que não existe nenhum nível de fechamento, pois se a narrativa é composta de episódios, que por definição são fechados em si, então o fechamento apenas ocorre em nível local e não na narrativa como um todo:

“O que as séries episódicas e os folhetins, bem como os vários tipos híbridos de séries têm em comum (com a exceção óbvia da mini-série, que consiste em apenas alguns episódios e normalmente atinge o encerramento no último episódio), é que a maioria deles foi projetada para funcionar praticamente para sempre, desde que as avaliações indiquem um interesse contínuo por parte dos telespectadores. Assim, as séries são baseadas na suposição de que episódios individuais podem atingir certa quantidade de fechamento, mas não há um fechamento definitivo, o que evitaria a continuação da série (cf. Butler, 1994: 29). No final de um episódio, os telespectadores, conseqüentemente, podem esperar apenas o fechamento parcial” (ALLRATH *et al*, 2005, pp.22, 23).

Assim como a narrativa seriada televisiva é projetada para rodar pelo maior tempo possível, os MORPGs também apresentam a necessidade de um planejamento enquanto um sistema que mantenha o jogador a jogar por longos períodos de tempo. O mundo de *World of Warcraft* é projetado para funcionar *ad infinitum*, com *quests* sendo renovadas e acrescentadas constantemente, além de atualizações maiores que acrescentam novas funcionalidades a elementos narrativos. Esse sistema de jogo lida com as expectativas do jogador de uma forma diferente em relação aos jogos com final fechado, assim como acontece na narrativa seriada televisiva:

“Estas se tratam de formas narrativas (...) que são baseadas na impos-

⁶ Gancho de suspense: no original, *Cliff-hanger*, que é um termo que “emprega-se para referir uma narrativa, na qual, ao terminar cada capítulo, tem início (ou surge a iminência de) um confronto, uma revelação ou qualquer outro acontecimento decisivo para o desenrolar da história, cujo desfecho apenas é dado a conhecer no episódio seguinte” (FURTADO, 2009).

sibilidade de encerramento final. Ninguém senta para assistir um episódio de um desses programas com a expectativa de que este episódio possa ser o episódio em que todos os problemas individuais e da comunidade serão resolvidos e todos viverão felizes para sempre” (ALLEN, 1995, p.18).

Tanto a produção como a recepção fazem parte da definição do que é uma estrutura seriada, ou seja, ela está intimamente ligada à forma como o produto foi planejado para ser consumido, e a forma como ele efetivamente é consumido. Um jogo como *World of Warcraft* foi planejado para manter o jogador jogando por um longo período de tempo, e não existe interesse de que o jogador pare de jogar. Para manter o interesse desses jogadores por longos períodos de tempo, os desenvolvedores estão sempre atualizando o mundo narrativo:

“É de interesse comercial do jogo baseado em assinantes que se mantenha os jogadores a jogar por longos períodos de tempo; pacotes de expansão que dão aos jogadores antigos coisas novas para fazer é parte dessa estratégia e, assim, prolongar a duração tanto da narrativa dada pelo jogo, e, potencialmente, a narrativa emergente do personagem do jogador” (KRZYWINSKA, 2007, p. 11).

Pode-se observar que ambas as mídias – a televisão e os jogos online por assinatura – evitam um fechamento definitivo pelo mesmo motivo: elas desejam manter o público preso pelo maior tempo possível, pois disso depende o sustento e retorno financeiros. O que ocorre é apenas que cada mídia utiliza ferramentas diferentes para manter o seu público cativo, como é o caso dos ganchos de suspense dos seriados televisivos, conhecidos principalmente como *Cliff-Hanger* (ver nota de rodapé número 8).

“No final de uma temporada, muitas vezes os espectadores recebem um grau ainda menor de encerramento do que no final de um episódio regular. A fim de garantir que os espectadores vão assistir a próxima temporada, uma temporada frequentemente termina com um “*cliff-hanger*”, deixando os telespectadores com todos os tipos de perguntas abertas” (ALLRATH et al, 2005, p.23).

O gancho de suspense é muito comum na narrativa seriada televisiva por esta não apresentar um fechamento definitivo, entretanto, ele não é necessário para caracterizar uma narrativa seriada. O gancho apenas é utilizado na narrativa seriada televisiva como um recurso para manter a atenção do espectador durante os intervalos entre os fragmentos, para que estes espectadores não se esqueçam da narrativa e percam o interesse pelo programa durante a lacuna narrativa. Em casos em que estas lacunas narrativas são preenchidas por outras estruturas, como é o caso da narrativa em *World of Warcraft*, elas não representam um risco para a perda do público, pois ao contrário da narrativa seriada televisiva, em que as lacunas narrativas podem ser preenchidas por outros produtos concorrentes, nos MMORPGs, as lacunas narrativas são preenchidas por outras opções de interação dentro do próprio mundo simulado.

Por o jogador possuir um papel ativo na resolução dos problemas, ele tem capacidade de organizar e priorizar os problemas de uma forma que mesmo que os ganchos de suspense sejam inseridos dentro do jogo, aguardando uma posição do jogador

para solucionar uma questão dramática, essa tensão pode ser dissolvida pela disputa de atenção do jogador em meio a diversos outros problemas. Como em *World of Warcraft*, o jogador pode assumir mais de vinte *quests* simultâneas, dificilmente a atenção do jogador vai estar voltada para uma única *quest*, de forma que o clímax emocional do jogo seja moldado pelo suspense da solução deste problema apresentado pela *quest*. Este tipo de abordagem para a construção do suspense não é tão recorrente nos MMORPGs e pode-se afirmar que atualmente o gancho de suspense na narrativa não representa o clímax emocional desses jogos e, portanto, não existe a obrigatoriedade dos ganchos de suspense para manter o jogador jogando, o que não significa que eles não possam ser utilizados.

Além do gancho emocional por meio de elementos narrativos, outra forma de construir suspense e manter o jogador dentro do jogo é o sistema de recompensa das *quests*, em que uma promessa é feita – ao completar aquela *quest*, o jogador poderá escolher um item de uma lista e então receber uma pontuação que o auxiliará a subir de nível. Ao fazer isso, o sistema de jogo oferece possibilidades para o jogador, que pode criar mundos possíveis em sua imaginação a fim de verificar a melhor opção dentre as recompensas oferecidas, e então definir a sua escolha, e conseqüentemente a sua ação. Desta forma, o jogo consegue construir um suspense baseado na vontade que o jogador tem de receber uma recompensa específica. Neste sistema de recompensa, o jogo recompensa as ações do jogador de tempos em tempos. Sempre que o jogador completa uma *quest*, ele recebe uma recompensa dentro do mundo do jogo, recompensa que pode ser na forma de itens, equipamentos, armas, pontos, status, ou qualquer outra que permita ao jogador se sentir recompensado como uma frase de incentivo ou uma animação diferenciada. Vale ressaltar que, não apenas a recompensa dentro do sistema de jogo mantém o jogador jogando, mas também o próprio problema apresentado nas *quests* funciona como motivador, devido à forma como o cérebro humano funciona: “ao solucionar um problema, o jogador está desvendando a estrutura lógica do jogo e experimentando uma sensação de domínio” (MATEAS, 2003). O prazer provindo da solução de problemas é algo que está intimamente ligado ao sistema de recompensa do cérebro humano.

Finalizando a lista que Allrath *et al* levantam a respeito das características que as séries apresentam em decorrência de serem narrativas em andamento, está a questão da exposição mínima. A exposição que ocorre nos seriados televisivos, na maioria das vezes, se aproxima do mínimo necessário para garantir o avanço da narrativa sem fazer o espectador perder o interesse. Isso se dá, pois o público da televisão muitas vezes está assistindo ao conteúdo do programa em um ambiente que não favorece a concentração: a família se reúne para assistir um programa e conversam enquanto assiste, o telefone pode tocar, existem diversos sons no ambiente, alguém pode estar fazendo alguma outra tarefa doméstica enquanto assiste ao programa, etc. Por conta de não existir uma garantia de que o ambiente em que o programa de televisão é exibido é um ambiente propício, costuma-se repetir as informações diversas vezes para garantir que o público consiga captar a informação necessária, ao menos em uma das vezes que ela for repetida. Além de a informação narrativa precisar ser repetida, a narrativa seriada televisiva também é moldada pela limitação de tempo: existe uma duração pré-estipulada para cada capítulo e a narrativa tem de se moldar a ela. Entretanto, essas características do seriado televisivo não devem ser consideradas como negativas, mas apenas como parte da estética desse meio, que é moldada pelas limitações do formato:

“A familiaridade com os personagens e com os padrões e conflitos básicos do enredo de uma série que os espectadores regulares inevitavelmente ganham e que é reforçada pela natureza formulaica da série não é em si algo prejudicial ao apelo do show. Certa quantidade de repetição pode até mesmo aumentar a popularidade do gênero da série de TV: ‘é fundamental perceber que muito do que tem sido criticado sobre a TV - sua repetição contínua e natureza formulaica - é na verdade uma parte intrínseca da sua estética distinta, que um grande número de telespectadores implicitamente compreende. (...) O fato de as séries normalmente se basearem tanto em personagens recorrentes como em situações recorrentes também garante que uma série possa conviver com a exposição mínima e, portanto, atender às demandas do *slot* de tempo limitado” (ALLRATH *et al*, 2005, p.24)

Entretanto, pode-se observar que esse tipo de restrição narrativa está muito mais associado às limitações do meio televisivo do que à narrativa seriada em si: por conta da natureza participativa dos vídeo games, em jogos como *World of Warcraft* o jogador tem de se tornar ativo em cada etapa para que o jogo prossiga. Como a participação do jogador é obrigatória, não é necessário minimizar a exposição narrativa a fim de garantir a compreensão da história. Além do ambiente, os jogos também se diferenciam por não estarem limitados a um *slot* de tempo e, portanto, não existem limitações da estrutura narrativa por conta do tempo. Se em algum momento a exposição é minimizada, esta se dá por outros motivos intrínsecos ao meio como a existência do sistema de recompensa dos MMOs baseados em *leveling*, que está mais atrelado ao *gameplay* do que à diegese do jogo. Portanto, essa questão da exposição mínima se dá principalmente por conta das características da estética do meio e não por conta de se tratar de uma narrativa seriada.

Observando estes pontos que seriam característicos da narrativa seriada, podemos afirmar que uma narrativa seriada não é definida apenas pela presença de elementos estéticos como os ganchos entre episódios, por enigmas, ou ainda por limitações na exposição narrativa, uma vez que a estética da narrativa seriada acompanha tendências culturais⁷, mas sim pela forma como esses diversos elementos estéticos (e que podem ser distintos conforme a mídia) são utilizados, visando manter o público cativo em meio a uma estrutura episódica: “É exatamente a forma como o que Barthes chama de ‘instinto para a preservação da narrativa’ é mobilizado sobre as pausas textuais que nos permite esclarecer a diferença entre o texto clássico e o serial” (HAGEDORN, 1995, p. 28). No caso dos MMOs, outros elementos estéticos são organizados dentro desse sistema narrativo para manter os jogadores jogando, fazendo parte do “instinto de preservação” da narrativa nessa mídia, dentre eles o sistema de recompensas.

Finalizando a análise da estrutura narrativa seriada, além do “instinto de preservação da narrativa”, podemos acrescentar a visão de David Herman (2009, p. 193), que define a narração seriada como “A narração através de múltiplos episódios. Os episódios individuais nas narrativas seriadas podem ser relativamente autônomos ou então completamente emaranhados na história maior do mundo narrativo que emerge de forma incremental, de um episódio para o outro”.

Sendo assim, a narrativa seriada pode ser uma narrativa simplesmente episódica com seus episódios isolados, ou uma narrativa com uma história que se apresenta de forma incremental na sucessão de episódios, onde esta narrativa se organiza em torno das limitações do

⁷ “A mudança da estética das series de TV faz parte de um ‘deslocamento cultural’ mais amplo” (ALLRATH *et al*, 2005, p.4).

formato, gerando características estéticas que contribuam para o “instinto de preservação” da narrativa.

3 As Narrativas e os MMOs

Em World of Warcraft, “o mundo faz histórias e as histórias fazem o mundo” (KRZYWINSKA, 2007, p. 19.)

Se a discussão sobre a narrativa nos vídeo games como um todo se tornou um tópico polêmico⁸, não é de se surpreender que o mesmo ocorra com os MMOs: eles são considerados por alguns autores como incapazes de apresentar uma narrativa mais complexa e abrangente em toda a experiência de jogo, como por exemplo, faz Greg Costikyan (2007) ao afirmar que um MMO não pode contar uma história com um arco narrativo maior. Esse tipo de análise está restrito por uma visão limitada da narrativa como um todo, uma vez que o autor considera como uma narrativa que possui um arco narrativo maior apenas a narrativa clássica que possui um começo, meio e fim, ignorando completamente outros formatos narrativos. Isto se torna evidente em um segundo trecho do mesmo autor:

“Eu argumentei que um MMO não pode contar uma história com um arco narrativo maior [...]. Mas isto deixa de ser verdade se o próprio jogo tiver um fim. [...] A questão é que você pode impor um verdadeiro arco de narrativa a um MMO - mas somente se o jogo, como todas as histórias, chegar a um fim” (COSTIKYAN, 2007).

Entretanto, nem todas as estruturas narrativas apresentam um fechamento global para as suas histórias, como por exemplo, a narrativa seriada televisiva, que é uma narrativa que está sempre em andamento, então nesse modelo narrativo não existe a necessidade de um fechamento global, como sugere Costykian, e mesmo assim pode-se claramente observar uma narrativa abrangente durante toda uma série de televisão. Esse tipo de análise limitada, apresentada por Greg Costikyan, pode ser confrontado com autores que optam por afirmar exatamente o contrário, como o faz Tanya Krzywinska, que afirma que em *World of Warcraft* existe uma narrativa longa:

*“Embora o contexto da história de muitos jogos seja fraco ou indistinto, a franquia *Warcraft* tem uma linha de história expansiva, de escala épica que tem se acumulado através de diversos jogos. Narrativas longas e espessas são comuns em jogos de RPG, enquanto em outros gêneros de jogo as histórias são simplesmente expositivas, com a ênfase mui-*

⁸ Como, por exemplo, pode ser observado no artigo *“Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place”*, de Gonzalo Frasca; acessível em http://ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf.

to mais em bater recordes de pontuação ou acumular habilidades. (...) No entanto uma grande história está disponível para os jogadores de *World of Warcraft* mesmo que na maioria das vezes ela seja entregue de forma fragmentada” (KRZYWINSKA, 2007, p. 8).

Esta história apresenta características específicas inerentes ao sistema de jogo persistente e online: “o fato de o jogo ser entregue em tempo-real não significa, contudo, que o jogo é linear e nem que ele tem continuidade temporal completa” (KRZYWINSKA, 2007, p. 19). Portanto, em *World of Warcraft*, temos uma narrativa longa que abrange toda a experiência do jogador, e é entregue de forma fragmentada, difusa, múltipla e, às vezes, sutil. Como esse é um jogo que busca prender o jogador pelo maior intervalo de tempo possível (que é algo característico do modelo de negócio por assinatura mensal), toda a experiência de jogo é permeada por uma narrativa bastante longa, em andamento, que por sua vez, é fragmentada em pequenos pedaços com fechamentos e recompensas menores. Por meio dessa narrativa fragmentada que é entregue aos poucos ao jogador, os MMOs conseguem narrar uma história de proporções épicas em meio a um mundo primorosamente simulado. O fato de se fragmentar a narrativa longa permite ao jogador acompanhá-la em toda a sua extensão, sem precisar gastar centenas de horas contínuas, espaçando-as conforme a sua agenda– “os seriados ‘parcelam’ a entrega da história de forma que a audiência seja encorajada a ter interesse” (NEWMAN, 2006, apud KRZYWINSKA 2007, p. 21). Esses fragmentos narrativos auxiliam no estabelecimento do mundo épico em que se passa o jogo: “Um vasto conjunto de linhas narrativas constroem o mundo e sua história. A narrativa global do jogo interliga a condição do mundo com as funções oferecidas e habilidades do personagem do jogador” (KRZYWINSKA, 2007, p. 10). Sendo assim, o mundo de *World of Warcraft* se estrutura tanto pelas regras de simulação como pela narrativa. Como as regras de simulação estão inseridas em um contexto ficcional, é possível observar diversos tipos de narrativa nestes jogos: a narrativa pré-estruturada, a narrativa emergente e a narrativa que o jogador faz a partir da experiência subjetiva de jogo.

A fim de abordar a narrativa nos MMORPGs, se faz necessário distinguir entre as histórias contadas sobre um jogo – um jogador narrando a sua experiência pessoal para outra pessoa, e as histórias contadas por meio do jogo - a informação narrativa que é transferida ao jogador durante uma partida. Embora uma partida de jogo possa ser narrada, essa narração não faz parte do jogo, mas é um evento distinto que não está necessariamente diretamente relacionado com a história contada pro meio de um jogo. A narrativa por meio do jogo é diferente da narrativa do jogador: “a narrativa [por meio do jogo] é vista como uma forma de compreensão dos eventos que o jogador causa, dispara

e encontra dentro do espaço em um videogame” (NITSCHKE, 2008, p.7). Entretanto, esta abordagem da narrativa por meio dos vídeo games ainda abarca duas perspectivas: a narrativa pré-estabelecida e apresentada durante o jogo, e a narrativa relativamente desestruturada que emerge da interação do jogador com a mecânica de jogo. Esta narrativa que surge a partir das ações do jogador é conhecida como narrativa emergente: eventos complexos que emergem da interação do jogador com a mecânica de jogo dentro de um contexto ficcional. A narrativa emergente pode ser observada como uma relação de interação complexa e emaranhada, uma vez que pode abarcar tanto as ações individuais de cada jogador, assim como as interações sociais emergentes, ou ainda a economia do jogo. Embora a narrativa emergente, presente nos jogos de MMORPG, assim como a narrativa criada pelos jogadores após a seção de jogo sejam tópicos muito ricos, eles fogem do escopo deste artigo, visto que estas formas narrativas ocorrem de forma participativa e com um grande fator social envolvido, requerendo uma abordagem diferenciada do assunto. Portanto, será discutido neste artigo apenas a narrativa que é estruturada pelo *game designer* e apresentada durante a experiência de jogo, seja por meio de cinemáticos e textos que interrompem o jogo, ou por meio de um *gameplay* estruturado como no caso das *quests*. Sendo as *quests* a principal ferramenta narrativa dos MMORPGs, a tarefa então se torna identificar diversas formas pelas quais as *quests* do jogo são utilizadas para contar estas histórias que se unem em uma longa experiência épica.

3.1 As QUEST ENQUANTO EPOSÓDIOS NARRATIVOS

Dentre as ferramentas utilizadas pelos vídeo games para contar histórias, as *quests* em especial tem se destacado, principalmente em virtude de ser a principal ferramenta narrativa dentro do gênero de maior sucesso comercial da década, os MMORPGs. Por conta de as *quests* estarem relacionadas a tarefas específicas dentro do mundo de jogo, a narrativa presente é fragmentada e pode ser considerada como episódica.

As *quests* dentro do jogo *World of Warcraft* podem surgir de diversas formas, tais como personagens controlados pelo computador, por objetos espalhados no espaço, itens do inventário, ou ainda pelo posicionamento geográfico. Entretanto, a forma mais comum de uma *quest* ser apresentada dentro do jogo é por meio dos NPCs, que no caso do WoW não apresentam muitas falas ou características de inteligência artificial, apresentando apenas o conteúdo das *quests* que eles possuem no momento ou respondendo ao jogador com respostas como “*Você não vê que eu estou ocupado?*”, caso ele não tenha nenhuma *quest* disponível ou alguma outra informação para dar. Os personagens que possuem *quests* para entregar aos jogadores são marcados com uma exclamação amarela sobre a cabeça, o que normalmente atrai os jogadores para que eles possam receber

**Figura 1**

Personagens controlados por jogadores recebendo quests de um NPC.

Ao receber uma *quest*, o jogador se depara com um texto que explica o contexto em que a tarefa demandada se encontra, dando motivação contextual ficcional para o jogador realizar as tarefas solicitadas (Figura 2). No nível de cada *quest* isolada, podemos observar as informações narrativas surgindo principalmente no momento em que o jogador recebe a *quest*, porém também se estendendo a toda ação subjacente até a completude da mesma. Embora os textos das *quests* sejam simples e curtos, eles apresentam a medida certa para contextualizar as ações sem tornar o jogo em algo monótono e excessivamente textual. Na janela de apresentação da *quest* o jogador já lê a pequena história que justifica a tarefa, o objetivo de forma resumida e a recompensa que ele receberá caso realize a tarefa com sucesso (Figura 2). O texto das *quests* é atualizado com frequência, para permitir uma rejogabilidade para os jogadores que optarem por iniciar novamente o jogo ao criar um novo personagem. Um exemplo de como as *quests* são atualizadas pode ser observado na diferença entre as Figuras 2 e 3, que representam a mesma *quest* (“Wolves Across the Border”) no dia 4 de janeiro de 2010 e no dia 10 de novembro de 2009, respectivamente. Se o jogador retornar ao NPC que entregou a *quest* a ele enquanto esta ainda não foi completada, então é exibida uma janela com um resumo do que é esperado que o jogador faça para este NPC (Figura 4). Esse tipo de resumo também pode ser acessado no botão “*quest log*”, que imediatamente traz uma janela (Figura 5) com um limite de até 25 *quests*, dando o resumo delas e o status até o dado momento. Em meio a uma narrativa fragmentada, é essencial que o jogador tenha esse tipo de recurso para recorrer nos casos de ter acumulado muitas *quests* e tenha se esquecido de detalhes de alguma delas.



Figuras 2, 3 e 4 – A janela de uma *quest* em datas diferentes e a janela de resumo da *quest*.



Figura 5
Quest log.

Durante a experiência de jogo em *World of Warcraft*, existem arcos de história longos, mas a maioria das *quests* possui linhas de história relativamente isoladas e autossuficientes. Um exemplo deste tipo de arco de história fechado ocorre na *quest* “*Wolves Across the Border*”, que se inicia quando o jogador conversa com Eagan Peltskinner, logo no início do jogo, caso seu personagem seja um humano. No primeiro contato, o NPC (que tem uma exclamação sobre sua cabeça) narra uma história sobre a necessidade de matar os lobos que estão na floresta (conforme mostram as Figuras 2 e 3, em novembro de 2009 pelo simples prazer de comer a carne deles, e em janeiro de 2010 por conta de uma doença contagiosa que eles estão espalhando). Se o jogador aceitar realizar esta *quest*, então a exclamação sobre a cabeça do NPC se torna em uma interrogação e então o jogador tem de enfrentar a quantidade de lobos que foi requisitada (Figura 6) e coletar o item específico relacionado à *quest* (Figura 7). Enquanto o jogador enfrenta

os desafios que lhe foram sugeridos, no HUD surgem mensagens informando o status da *quest*, e caso ele complete mais uma etapa de uma das *quests* ativas, essa etapa é informada na tela (Figura 8). Ao completar todos os objetivos de uma *quest*, o jogador então tem de retornar ao NPC e entregar o que lhe foi requisitado (embora nem todas as *quests* sigam esta regra, existindo *quests* em que o objetivo é se reportar a outro NPC ou ir a um ponto específico na geografia do jogo, por exemplo) para então receber a recompensa (Figura 9).



Figuras 6 e 7 – Enfrentando o lobo e coletando os itens após vencê-lo.



Figuras 8 e 9 – Destaque das mensagens que informam o status das *quests* ativas e a janela do momento em que a *quest* é completada.

Quando observamos uma *quest* como a “*Wolves Across the Border*”, podemos afirmar que a narrativa contida nela é um episódio fechado em si: os conflitos dramáticos se resolvem ao solucionar a *quest* e as consequências da resolução destes conflitos dramáticos se resumem ao plano do *gameplay*. Afirar que se trata de um episódio narrativo com arco dramático fechado não significa que a *quest* é desconexa das outras e do universo, pois existe um tema central que une a todas, entretanto este tipo de *quest* con-

tribui mais para a narrativa enquanto apresentação dos personagens, regiões e tarefas presentes no mundo ficcional do que enquanto arco dramático elaborado. Entretanto, no jogo também existem *quests* que se ligam a outras para formarem cadeias narrativas mais complexas.

3.2 QUESTS ENQUANTO EPISÓDIOS ENCADEADOS

Enquanto ferramentas narrativas, as *quests* devem ser observadas não apenas no nível de cada *quest* isolada, como episódios fechados em si, mas também numa estrutura organizacional: as *quests* em *World of Warcraft* “são algumas vezes projetadas como episódios em uma cadeia maior de *quests*” (WALKER, 2008, p. 171), em outros momentos as histórias das *quests* não são apenas estruturadas em ordem serial, mas também paralelamente, numa estrutura onde o jogador pode receber diversas *quests* ao mesmo tempo e ir cumprindo-as paralelamente – em vários casos a solução de uma *quest* está geograficamente atada à outra, fazendo com que o jogador solucione mais de uma *quest* ao mesmo tempo. Essa estrutura de organização das *quests* pode revelar muito da forma como as *quests* constroem sentido narrativo, numa organização única das *quests* enquanto fragmentos narrativos interligados – episódios encadeados com uma narrativa progressiva. Esta progressão narrativa entre diversos episódios pode ser observada, por exemplo, na cadeia de *quests* que se inicia no começo do jogo caso o jogador entre com um personagem humano.

Em *World of Warcraft*, ao iniciar um novo jogo com um novo personagem, o jogador assiste a um cinemático em tom épico onde ele conhece um pouco da história do mundo e de sua raça. Após o final do breve cinemático, o jogador fica cara a cara com Deputy Willem, uma espécie de xerife local. Deputy Willem tem sobre sua cabeça uma exclamação e ao interagir com ele, surge a janela da *quest* “*A Threat Within*” (Figura 10), que encaminha o jogador para o seu superior, Marshal McBride, que poderá atribuir tarefas ao jogador recém chegado. Ao conversar com Marshal McBride, este comenta da existência de “grupos corruptos e sem lei” que têm ameaçado os arredores do vilarejo (Figura 11), e assim, apenas por andar de um ponto até outro e conversar com uma pessoa, o jogador completa a primeira *quest*. Se o jogador retornar para conversar com Deputy Willem, então este tem disponível uma nova *quest* chamada “*Brotherhood of Thieves*” (Figura 12), que fala da existência de um grupo de bandidos que se autointitula “*Defias Brotherhood*” e envia o jogador para verificar o que estes bandidos estão querendo na região e também para trazer 8 (oito) bandanas que esses bandidos usam na cabeça para ser recompensado.



Figuras 10, 11 e 12 – As janelas das quests “A Threat Within” e “Brotherhood of Thieves”.

Para completar a tarefa designada por Deputy Willem, o jogador precisa então se deslocar até o ponto no mapa onde a gangue dos *Defias* foi avistada para então lutar com os membros da gangue e conseguir as 8 bandanas que lhe foram requisitadas (Figura 13). Ao retornar para Deputy Willem, este recompensa o jogador pelo seu feito e lhe oferece mais duas *quests*: “Milly Osworth” (Figura 14) e “Bounty on Garrick Padfoot” (Figura 15). A *quest* “Milly Osworth” apenas encaminha o jogador para conversar com a personagem homônima que se encontra “com algum problema” e a *quest* “Bounty on Garrick Padfoot” oferece ao jogador a oportunidade de ganhar uma arma em troca da cabeça do líder da gangue dos *Defias*. Se o jogador for conversar com Milly Osworth, ele completa a *quest* de mesmo nome e descobre que Milly é uma comerciante de vinho que teve a sua plantação de uvas dominada pela *Defias Brotherhood*, que então oferece uma nova *quest* chamada “Milly’s Harvest” (Figura 16) para o jogador: ir buscar as uvas que já foram colhidas, mas que ficaram em baldes na plantação. Narrativamente, a *quest* “Milly’s Harvest” se encontra dentro de um conflito narrativo maior que a *quest* isolada, pois cria um pano de fundo que ilustra as ações do grupo de bandidos apresentado em uma *quest* anterior e assim justifica a morte do líder deles, Garrick Padfoot, em outra *quest*.



Figuras 13, 14 e 15 – O enfrentamento de um bandido da “Defias Brotherhood” e as janelas das quests “Milly Osworth” e “Bounty on Garrick Padfoot”.

Se o jogador for à plantação de uvas, então este tem de colher as uvas que estão nos baldes (Figura 17). Esta tarefa era cercada de perigo em novembro de 2009, pois os integrantes do bando atacavam o jogador que chegasse perto da plantação, entretanto, após uma atualização do sistema em dezembro de 2009 (Patch 3.3.0), os bandidos dessa região inicial do jogo pararam de atacar os jogadores, e só brigam com eles se forem atacados. Assim, para completar a quest “Milly’s Harvest”, basta se deslocar de onde Milly se encontra até a plantação, coletar as uvas e então retornar para receber a recompensa. Esta alteração do sistema tornou o jogo mais fácil para o jogador, porém tornou a narrativa mais enfadonha e inacreditável, uma vez que ao chegar à plantação o jogador encontra pessoas inofensivas, algo bem diferente da descrição de bandidos violentos que foi dada.



Figuras 16 e 17 - A janela da quest “Milly’s Harvest” e a coleta das uvas na plantação.

Na mesma região do mapa onde está a plantação, encontra-se o líder dos bandidos: Garrick Padfoot, que está escoltado por seu guarda-costas. Na versão do jogo de novembro de 2009, Garrick Padfoot era cercado por mais dois bandidos que atacavam o jogador se este chegasse perto do líder, entretanto, na versão atualizada, existe apenas um guarda-costas e ele fica imóvel, não oferecendo qualquer desafio para o jogador. Ao derrotar o líder dos bandidos (Figura 18), o jogador tem de coletar a cabeça deste (Figura 19) para então retornar ao vilarejo e completar as duas *quests*.



Figuras 18 e 19 - O enfrentamento com *Garrick Padfoot* e a coleta da cabeça do vilão.

Ao retornar para o vilarejo, o jogador pode então contatar Deputy Willem e lhe entregar a cabeça do vilão assassinado. Após receber palavras de gratidão por livrar o vilarejo da ameaça daquele bandido, o jogador pode então escolher uma recompensa dentre as opções de armas disponíveis. Ao retornar para Milly com as suas uvas, esta agradece, dá uma recompensa ao jogador e oferece mais uma *quest*: “Grape Manifest” (Figura 20), que consiste de levar uma carta para um comerciante local avisando que finalmente as uvas chegaram. Ao entregar a carta para o comerciante este agradece pela ajuda e avisa que finalmente o vilarejo poderá ter vinho novamente (Figura 21).



Figuras 20 e 21

O enfrentamento com *Garrick Padfoot* e a coleta da cabeça do vilão.

Por meio da análise desta cadeia de *quests* podemos observar como a narrativa pode se desenrolar por meio de vários episódios, onde o conteúdo de uma *quest* completa o de outra e constrói um mundo com uma narrativa muito mais densa do que a análise de cada *quest* isolada pode aparentar: ao receber a primeira *quest* da cadeia o jogador é informado de que o vilarejo está precisando de ajuda por conta da presença de “grupos sem lei” nas redondezas, informação que começa a ficar mais evidente quando o jogador é enviado até o grupo que estava na fronteira do vilarejo para investigar a ação deles, tarefa que acaba mostrando que se trata de um grupo de bandidos. Ao retornar, então o jogador é colocado em contato com uma das vítimas dos bandidos: Milly Oswort, que pede a sua ajuda. Então o jogador retorna ao covil dos bandidos, ajuda a vítima destes a solucionar o seu problema e finalmente mata o líder deles, trazendo paz ao vilarejo. A progressão narrativa desta cadeia de *quests* (Representada na Figura 22) é bastante clara: uma apresentação do povoado, a exposição do problema que aflige o povo, o envolvimento emocional com os afligidos pelo problema, e finalmente a batalha pela solução do problema, que traz a paz novamente àquele povoado.

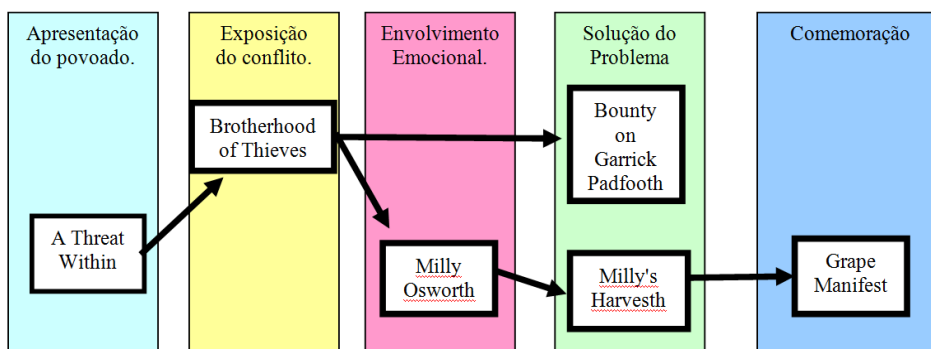


Figura 22 - Progressão narrativa da cadeia de *quests* analisada.

Como observado por Krzywinska (2007, p. 22), as “cadeias de *quests* também podem ser consideradas em termos de segmentação episódica. Neste caso, elas muitas vezes entregam determinado conteúdo narrativo de forma incremental”. Embora possa se observar esta progressão dramática sendo apresentada por meio da cadeia de *quests* analisada, existe um problema com este tipo de narrativa em um mundo persistente online: não existe “continuidade temporal completa” (KRZYWINSKA, 2007, p. 19). Isso significa que o mundo se torna relativizado pela experiência do jogador e a continuidade temporal só ocorre por alguns segundos após uma determinada ação acontecer. Um exemplo disso pode ser observado quando o jogador acabou de matar Garrick Padfoot e outro jogador chega ao mesmo local em busca do mesmo enfrentamento. Este encontro da continuidade temporal de dois jogadores gera uma descontinuidade, pois para que o

segundo jogador possa confrontar Garrick Padfoot, este personagem surge exatamente no mesmo lugar, juntamente com seu guarda-costas, ambos sobre os seus próprios cadáveres (Figura 23), o que gera uma sensação de estranhamento. Segundo Krzywinska, neste tipo de mundo este mundo “os jogadores não podem afetar o mundo do jogo que não seja de uma forma superficial” (KRZYWINSKA, 2007, p. 10).



Figura 23

A descontinuidade temporal de quando dois jogadores precisam fazer a mesma tarefa: Garrick Padfoot de pé sobre o cadáver de Garrick Padfoot.

Este tipo de incoerência permeia a experiência de jogo em *World of Warcraft*: ao realizar *quests* em grupo, todos os jogadores do grupo recebem uma cópia da recompensa que supostamente era única, ou então um mesmo personagem é morto diversas vezes, etc. Isso se dá principalmente por que os elementos narrativos seguem as regras da simulação, e este tipo de evento dentro do mundo ficcional só pode ser explicado por meio da discussão das regras do sistema. Além dos motivos apontados, este tipo de incoerência também se dá, pois o jogo *World of Warcraft* não apresenta uma narrativa ordenada no eixo temporal, mas ao invés disso, uma narrativa espacial, onde fragmentos narrativos são dispersos na geografia do mundo e são exibidos ao jogador quando este os encontra por meio da navegação espacial. Se as *quests* são ferramentas intimamente ligadas ao uso do espaço investido de função dramática, elas seriam ferramentas que contam histórias espaciais, assim como Jenkins as descreve:

Muitos críticos de jogos assumem que todas as histórias precisam ser classicamente construídas com cada elemento perfeitamente integrado na trajetória geral do enredo. [...] As histórias espaciais, por outro lado, muitas vezes não são percebidas como episódicas - isto é, cada episódio (ou parte de jogo) pode ser persuasivo por si próprio sem contribuir significativamente para o desenvolvimento do enredo e muitas vezes, os episódios podem ser reordenados sem impactar significativamente a experiência como um todo (JENKINS, 2002).

Sendo assim, o espaço investido de função dramática ocupa um papel muito grande na construção do jogo enquanto mundo épico, e embora muitas das *quests* de *World of Warcraft* possam ser analisadas conforme esta perspectiva episódica apresentada por Jenkins, onde cada episódio é fechado e funciona por si próprio sem contribuir significativamente para o desenvolvimento do roteiro, pode-se observar que as histórias contadas por meio das *quests* nem sempre se enquadram nesta descrição de episódios fechados, uma vez que em *quests* como as da cadeia analisada anteriormente, os fragmentos narrativos não podem ser reordenados, pois eles possuem uma função específica e precisam estar em determinada ordem para construir o suspense por meio das noções de adiamento e repetição apontadas por Walker (2008). Portanto, as *quests* de *World of Warcraft* possuem uma estrutura que mescla ambos os tipos de narrativa: cada fragmento pode construir sentido de forma isolada ou vários fragmentos podem atuar em conjunto para construir uma história mais elaborada. Por meio da disponibilização de ferramentas de exploração espacial, o jogador interage com o mundo e descobre os pontos geográficos que contém informação dramática, e mais do que isso:

A narrativa longa predeterminada de *World of Warcraft*, é entregue de forma fragmentada e não linear, e muitos dos seus componentes têm de ser lidos na organização e no conteúdo do mundo. A narrativa longa dada não é planejada para ser facilmente assimilada, em vez disso, ela é projetada para ser reunida através de múltiplas atividades e leituras cuidadosas das *quests* e outros recursos textuais. (...) A narrativa longa em *World of Warcraft* é mais do que simplesmente a história de feitos heróicos, é multi-dimensional com cadeias muito complexas de causa e efeito que ressoam através do mundo em uma escala épica (KRZYWINSKA, 2007, p. 13).

Assim, por meio de uma estrutura elaborada de *quests*, *World of Warcraft* se estabelece como um universo narrativo extremamente rico, multifacetado, com espaço tanto para a improvisação e socialização dos jogadores, como para a fruição de longas narrativas épicas que se apresentam por meio de elaboradas cadeias de *quests*.

CONCLUSÃO

Observando as características das *quests* e cadeias de *quests* que foram analisadas, podemos afirmar que a narrativa de *quests* dentro de *World of Warcraft* apresenta características episódicas, em alguns casos com sequência de situações e eventos internamente coerentes, e em alguns casos, com seqüências como estas formando estruturas narrativas maiores, com seqüências de episódios que são projetadas para que histórias complexas possam se estruturar de forma incremental, a partir da sucessão de episódios narrativos. Essa narrativa episódica se organiza

em torno das limitações do formato, tais como a necessidade de uma narrativa constantemente em curso, gerando características estéticas que contribuam para o “instinto de preservação” da narrativa no meio e mantenham o jogador sempre jogando. Como a estética deste meio é moldada pelas limitações do formato, e sendo o mundo de *World of Warcraft* um misto entre um sistema simulado, um ambiente social e uma narrativa épica, algumas das características estéticas do meio levam a incoerências narrativas, como observado anteriormente.

A partir deste levantamento de características da narrativa seriada televisiva, e de algumas características do sistema narrativo de quests, pôde-se observar que a estrutura narrativa por meio de *quests* dos MMORPGs pode ser considerada como parte de uma estrutura narrativa seriada dentro do universo de *World of Warcraft*. Este tipo de conclusão vem de encontro à previsão Hagedorn de que “na chamada ‘era da informação’ (...) podemos esperar ver novos desenvolvimentos, não só no domínio dos meios de comunicação de massa, mas também no de narrativa seriada” (HAGEDORN, 1995, p. 40).

Se a narrativa apresentada nas *quests* dos MMORPGs apresenta características de uma narrativa seriada, então boa parte da teoria e ferramentas relativa às narrativas em série podem ser adaptadas para a análise da narrativa nestes jogos. Não servindo apenas como ferramental de análise teórica, este ferramental construído e lapidado pelos criadores das séries televisivas pode ser utilizado pelos *game designers* para enriquecer ainda mais o universo ficcional apresentado em jogos como *World of Warcraft*, que, muito mais do que jogos, são mundos ficcionais.

REFERÊNCIAS

- ALLEN, Robert. Introduction. In: **To Be Continued... Soap operas around the world**. ALLEN, Robert (Org.). London: Routledge, 1995. pp. 1-26.
- ALLRATH, G.; GYMNICH, M.; SURKAMP, C. Introduction: Towards a Narratology of TV Series. In: ALLRATH, Gaby; GYMNICH, Marion. **Narrative Strategies in Television Series**. Hampshire and New York: Palgrave Macmillan, 2005. pp. 1-46p.
- COSTIKYAN, G. Games, storytelling, and breaking the string. In: HARRIGAN, P.; WARDRIP-FRUIIN, N. (Org.). **Second person: Roleplaying and Story in Playable Media**. Cambridge: MIT Press, 2007. Disponível em: <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/storyish>>. Acesso em 25 set. 2009.
- FURTADO, Filipe. Cliff-hanger. **E-Dicionário de Termos Literários**, coord. de Carlos Ceia, 2009. Disponível em: <<http://www.fcsh.unl.pt/edtl>>. Acesso em 25 set. 2009.
- HAGEDORN, Roger. Doubtless to be continued: A brief history of serial narrative. In: ALLEN, Robert (Org.). **To Be Continued... Soap operas around the world**. London: Routledge, 1995. pp. 27-48.

- HERMAN, David. **Basic Elements of Narrative**. Wiley-Blackwell: Oxford, 2009.
- JENKINS, Henry. **Game Design as Narrative Architecture**. In Pat Harrington and Noah Frup-Waldrop (Eds.) *First Person*. Cambridge: MIT Press, 2002. Disponível em: <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>>. Acesso em 18 set. 2009.
- KRZYWINSKA, Tanya. **Arachne Challenges Minerva: The Spinning Out of Long Narrative in World of Warcraft and Buffy the Vampire Slayer**. 2007. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/2438/1058>>. Acesso em 28 jan. 2010
- MATEAS, Michael. **Interaction and Agency**. 2003. Disponível em: <<http://grandtextauto.org/2003/08/06/interaction-and-agency/#comments>>. Acesso em 28 jan. 2010
- NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Cambridge: MIT Press. 2008.