

# 1 Introdução

## 1.1 Por Que Gerar Estórias?

As estórias desempenham um papel de fundamental importância na vida dos seres humanos, uma vez que descrevem e possibilitam uma melhor compreensão das experiências pessoais de cada um. Assim como a vida pode ser descrita através de estórias, a partir delas as pessoas podem compreender melhor suas próprias experiências (Bruner 2004).

A importância das narrativas na área de pedagogia é indiscutível. Segundo Bruner e Costa (apud Brandão et al., 2006), para crianças de dois a três anos, as “proposições lógicas são mais bem compreendidas quando incluídas em uma estória em andamento”. Além disso, as narrativas ajudam as crianças na definição de regras sobre o que é normal e o que é exceção, na organização da noção de tempo, na comunicação com outras pessoas e também em brincadeiras narrativas (Brandão et al. 2006).

Não são apenas as crianças que se beneficiam do uso didático das narrativas, que podem ser usadas, por exemplo, no treinamento de profissionais em situações de risco, como no caso de simulações militares e simulações de vazamentos em plataformas de petróleo.

Na área de entretenimento, estórias também desempenham um papel de destaque, servindo de base para a composição de filmes, livros, músicas e jogos, ou contribuindo para seu entendimento.

Girardello (2004) menciona estudos que defendem a existência de “dois modos básicos de pensamento, sendo um deles o modo lógico e sistemático – que usamos para testar hipóteses e construir explicações – e outro o modo narrativo”.

Os sistemas feitos para rodar em computador não tem a mesma facilidade em lidar com o pensamento narrativo como tem em relação ao pensamento lógico, o que, desde logo, constituiria uma barreira para a construção de uma comunicação mais

natural entre computadores e pessoas. E sua alegada incapacidade de gerar narrativas complexas e de qualidade seria um obstáculo para a construção de programas que atuem de modo satisfatório, tanto na área de educação quanto na de entretenimento.

## 1.2

### Motivação

Os jogos digitais e a TV Interativa são algumas das formas de entretenimento com maiores perspectivas de crescimento para os próximos anos.

Entretanto há problemas sérios que precisam ser resolvidos para sustentar tal crescimento. Se, por um lado, a possibilidade de maior oferta de conteúdo é vista como uma das grandes vantagens desses meios, por outro, a produção de conteúdo é uma tarefa cada vez mais difícil e cara de ser realizada.

Boa parte do conteúdo envolve a criação de histórias complexas, muitas vezes em tempo real, para possibilitar um modo mais atraente de interação. Atualmente, as abordagens mais usadas preferem limitar o poder de interação do usuário, restringindo suas opções de conteúdo. Muitas vezes, todo conteúdo acaba sendo previamente estabelecido pelos projetistas de histórias, o que é frustrante para boa parte do público alvo, que a cada dia quer ter mais poder de interação com as histórias.

Pesquisas voltadas para aperfeiçoar a geração automática de narrativas são, portanto, de grande valor, pois podem permitir a construção de programas de maior poder comunicativo.

## 1.3

### Objetivo

Esta dissertação tem como objetivo geral estudar os mecanismos necessários para a geração e narração automática de histórias por computadores. Para isso será estabelecida uma formalização própria para a descrição desse problema, que, além de precisa, deve ser genérica o suficiente para ser usada em um número significativo de aplicações.

O trabalho também almeja a criação de um método próprio para a geração e reprodução automática de histórias, que esteja de acordo com os modelos estabelecidos nas obras de narratologia e aproveite os ensinamentos dos métodos mais populares para criação de histórias.

Juntamente com um estudo de caso, será apresentado um protótipo de *software* que implementa o método proposto, visando gerar histórias simples e mostrá-las em forma textual ao usuário.

## 1.4 Organização do Documento

No capítulo 2 será apresentada uma extensa revisão bibliográfica multidisciplinar sobre o assunto, descrevendo alguns dos principais sistemas para a geração e narração de estórias, além dos principais modelos para a representação de estórias e algumas das técnicas mais populares para sua criação. O capítulo 3 contém uma visão própria do problema, introduzindo a noção de *engenharia de estórias*. Um estudo de caso construído para exemplificar de modo concreto alguns dos conceitos expostos, servindo-se do protótipo de *software*, constitui o capítulo 4. Por fim, no capítulo 5, serão apresentadas as considerações finais da dissertação, acompanhadas de um resumo das principais contribuições e de uma lista de tópicos onde há necessidade de mais pesquisa no futuro.