



**Arthur Protasio Jorge de Oliveira**

**Jogando Histórias: refletindo sobre a  
narrativa dos jogos eletrônicos**

**Dissertação de mestrado**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Design.

Orientadora: Profa. Jackeline Lima Farbiarz

Rio de Janeiro  
Março de 2014



**Arthur Protasio Jorge de Oliveira**

**Jogando Histórias: refletindo sobre a  
narrativa dos jogos eletrônicos**

**Dissertação de mestrado**

Dissertação apresentada como requisito parcial para  
obtenção do grau de Mestre em Design pelo  
Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio.  
Aprovada pela comissão abaixo assinada.

**Profa. Jackeline Lima Farbiarz**

Orientadora

Departamento de Artes e Design - PUC-Rio

**Profa. Maria das Graças de Almeida Chagas**

Departamento de Artes e Design - PUC-Rio

**Profa. Julie de Araujo Pires**

Escola de Belas Artes - UFRJ

**Profa. Denise Berruezo Portinari**

Coordenadora Setorial do Centro de Teologia e  
Ciência Humanas da PUC-Rio

Rio de Janeiro, 31 de março de 2014.

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, do autor e da orientadora.

### **Arthur Protasio Jorge de Oliveira**

Graduado em Direito com domínio adicional em Tecnologias e Mídias Digitais pela PUC-Rio (Pontifícia Universidade Católica) em 2010. Atua profissionalmente como roteirista e designer de narrativas com experiência na pesquisa e produção de diversas mídias, como jogos, livros e animações. Suas obras buscam um tom crítico, reflexivo e estão disponíveis em [www.arthurprotasio.com](http://www.arthurprotasio.com).

#### Ficha Catalográfica

Oliveira, Arthur Protasio Jorge de

Jogando histórias: refletindo sobre a narrativa dos jogos eletrônicos / Arthur Protasio Jorge de Oliveira ; orientador: Jackeline Lima Farbiarz. – 2014.  
254 f. : il. (color.) ; 30 cm

Dissertação (mestrado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2014.  
Inclui bibliografia

1. Artes e design – Teses. 2. Narrativa. 3. Jogos eletrônicos. 4. Design de narrativa. 5. Design de jogos. 6. Gêneros. I. Farbiarz, Jackeline Lima. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. III. Título.

CDD: 700

## Agradecimentos

Ao CNPq e à PUC-Rio, pelo suporte que me permitiu o desenvolvimento deste trabalho.

À minha orientadora, Jackeline Farbiarz, por me guiar ao longo da minha pesquisa com carinho e seriedade para que eu pudesse formar minha própria jornada.

Ao mentor, amigo e colega de trabalho, Guilherme Xavier, que me ensinou os caminhos do Game Design e se tornou um grande aliado.

Aos colegas do grupo de pesquisa, Alexandre Farbiarz, Rômulo Matteoni, Bárbara Necyk, Cynthia Dias, Daniela Marçal, Julia Teles, Luciana Claro, Ricardo Artur de Carvalho, Maíra Lacerda, Fernando Almeida, Sibelle Medeiros e Gabriel Batista pelos debates, ideias e trocas constantes, as ajudas preciosas e a amizade formada.

A todos os jogadores, entusiastas, profissionais e aventureiros que responderam à pesquisa de campo realizada ao longo desse trabalho. Um agradecimento aos amigos e beta testers Taís Fantoni e Elton Borges que, além de serem companheiros na jornada do LudoBardo, tiveram a disposição de enfrentar essa pesquisa antes da sua versão GOLD – avistando vários bugs.

À minha adorável família e, em especial, meus pais, que me apoiaram na minha inusitada opção de carreira e, agora, podem testemunhar as sementes dando frutos. À minha Tia Nida por certificar de que eu não seria um mestrando sem uma devida alimentação. Aos meus irmãos, Leonardo e Fabio, e cunhadas, Juliana e Lidia.

## Resumo

Oliveira, Arthur Protasio Jorge de; Farbiarz, Jackeline Lima. **Jogando histórias**: refletindo sobre a narrativa dos jogos eletrônicos. Rio de Janeiro, 2014. 254 p. Dissertação de Mestrado - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

A narrativa é um elemento essencial para o ser humano. Narrar eventos e registrar fatos é uma forma de garantir sentido à existência do indivíduo. O jogo eletrônico, por sua vez, é uma mídia que tem causado ampla repercussão nos últimos anos. O panorama dos jogos demonstra que a partir de seus feitos econômicos, essa modalidade de obra digital gradualmente se consolidou como um elemento de expressão e cultura contemporânea. Em razão de seus gêneros, os jogos assumem diferentes formas e proporcionam variadas mecânicas de interação para engajar seus jogadores. Uma destas formas ocorre por meio da história do jogo. Por este motivo, ao longo do tempo, determinados jogos se tornaram marcos em razão de suas narrativas. Surge, portanto, a indagação: O que exatamente é a narrativa de um jogo? Como é criada e transmitida? Por que é elogiada por jogadores? Por fim, como potencializar a experiência de uso nos jogos eletrônicos a partir de sua narrativa? Para investigar estas questões, a pesquisa adotou como objetivo analisar a relação entre narrativa (em sua concepção geral) e a mídia do jogo. Para tanto, com base principalmente nos conceitos de Bomfim, Salen e Zimmerman, Bakhtin e Ricoeur, define-se o que é Design, Jogo, Gênero e Narrativa com vistas à conexão entre estes temas no âmbito do design de jogos eletrônicos. Em seguida, são apresentados os resultados de uma pesquisa de campo realizada com jogadores e analisados aqueles destacados pelos entrevistados por conta de suas narrativas. Ao final, é promovida uma reflexão acerca da relação design de jogos e design de narrativa. Conclui-se que a narrativa abrange uma definição particular dentro da mídia dos jogos e que é possível potencializar a experiência de uso nos jogos eletrônicos por meio do encadeamento entre a história e as mecânicas de participação do jogo.

## Palavras-chave

Narrativa; jogos eletrônicos; design de narrativa; design de jogos; gêneros.

## Abstract

Oliveira, Arthur Protasio Jorge de; Farbiarz, Jackeline Lima (Advisor). **Playing stories**: reflecting on the narrative of electronic games. Rio de Janeiro, 2014. 254 p. MSc. Dissertation - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Narrative is an essential element of human life. Narrating events and recording facts are ways of ensuring meaning to the existence of any individual. Electronic games, in turn, are a medium that has caused widespread repercussion in recent years. The gaming landscape became widely known due to its economic achievements, but gradually, games established themselves as a digital representation of expression and contemporary culture. Because of their genres, games take different forms and provide varied interaction mechanics that engage their players. One of these possibilities is through the game's story. Therefore, throughout the years, some of them became landmarks because of their narratives. In light of this scenario, certain questions arise: What exactly is a game's narrative? How is it created and transmitted? Why is it praised by players? Finally, how is it possible to leverage the experience of electronic games from a narrative perspective? To investigate these issues, this research chose to analyze the relationship between narrative (in its overall definition) and the game medium. Based primarily on the studies of Bomfim, Salen and Zimmerman, Bakhtin, and Ricoeur, the theoretical foundation of this work proposes definitions for Design, Game, Genre, and Narrative, as well as their connections to the topic of game design. In sequence, the results of a research conducted with players reveals their views regarding narrative and which games stand out. Lastly, in order to connect all concepts discussed, the work reflects on the relationship between game design and narrative design. The conclusion is that narrative dons a unique definition within the game medium and the interweaving of game mechanics and game story is especially apt at enhancing the player experience.

## Keywords

Narrative, electronic games, narrative design, game design, genres.

## Sumário

1	Introdução	13
2	O panorama dos jogos eletrônicos	18
2.1	Cenário internacional	18
2.2	Cenário brasileiro	27
2.3	Considerações parciais	33
3	O jogo eletrônico como gênero	34
3.1	O jogo eletrônico	34
3.2	O jogo e o gênero	43
3.2.1	Gênero como produto	45
3.2.2	Gênero como discurso	87
3.3	Considerações Parciais	90
4	O jogo eletrônico como narrativa	92
4.1	A narrativa como conceito	93
4.2	A narrativa aplicada aos jogos	104
4.3	Considerações Parciais	127
5	Entre jogadores: Olhares sobre os jogos eletrônicos	130
5.1	Metodologia de Pesquisa	130
5.2	Sujeitos e contexto	131
5.3	O primeiro questionário	133
5.4	O segundo questionário	140
5.4.1	Jogos destacados	161
5.5	Considerações Parciais	163
6	Análise de Casos	166
6.1	Metodologia da análise	167
6.1.1	Descrição Oficial	167
6.1.2	Descrição do pesquisador	168
6.1.3	Fortuna da obra	169
6.1.4	Recepção crítica	169
6.1.5	Opinião dos entrevistados	171
6.1.6	Considerações preliminares	171
6.2	Mass Effect	172
6.2.1	Descrição Oficial	172
6.2.2	Descrição do pesquisador	173
6.2.2.1	História	173
6.2.2.2	Mecânica	174

6.2.3 Fortuna da obra	175
6.2.4 Recepção crítica	176
6.2.5 Opinião dos entrevistados	177
6.2.6 Considerações preliminares	178
6.3 The Last of Us	179
6.3.1 Descrição Oficial	179
6.3.2 Descrição do pesquisador	180
6.3.2.1 História	180
6.3.2.2 Mecânica	181
6.3.3 Fortuna da obra	183
6.3.4 Recepção crítica	183
6.3.5 Opinião dos entrevistados	185
6.3.6 Considerações preliminares	186
6.4 Chrono Trigger	187
6.4.1 Descrição Oficial	187
6.4.2 Descrição do pesquisador	187
6.4.2.1 História	187
6.4.2.2 Mecânica	188
6.4.3 Fortuna da obra	190
6.4.4 Recepção crítica	191
6.3.5 Opinião dos entrevistados	192
6.3.6 Considerações preliminares	194
6.5 Heavy Rain	195
6.5.1 Descrição Oficial	195
6.5.2 Descrição do pesquisador	195
6.5.2.1 História	195
6.5.2.2 Mecânica	197
6.5.3 Fortuna da obra	198
6.5.4 Recepção crítica	199
6.5.5 Opinião dos entrevistados	200
6.5.6 Considerações preliminares	202
6.6 The Elder Scrolls V: Skyrim	203
6.6.1 Descrição Oficial	203
6.6.2 Descrição do pesquisador	203
6.6.2.1 História	203
6.6.2.2 Mecânica	205
6.6.3 Fortuna da obra	206
6.6.4 Recepção crítica	207
6.6.5 Opinião dos entrevistados	209
6.6.6 Considerações preliminares	210
6.7 Considerações Parciais	211
7 Refletindo sobre a narrativa nos jogos eletrônicos	214
7.1 Olhares convergentes	214

7.2 Mimeses nos jogos	218
7.3 Jogos partilhando o sensível	225
8 Conclusão: o poder do Design de narrativa e suas perspectivas futuras	230
9 Referências bibliográficas	238

## Lista de figuras

Figura 1: Representação do jogo Tennis for Two em um osciloscópio	19
Figura 2: Teoria do Fluxo	38
Figura 3: Para disseminar sua marca, a rede de fast-food Burger King lançou três jogos para o console Xbox 360 em 2006	49
Figura 4: O jogo Filosofighters coloca conhecidos pensadores, entre eles Platão, Maquiavel e Marx para gladiarem entre si utilizando habilidades inspiradas por suas ideologias	51
Figura 5: Donkey Kong é considerado um dos jogos pioneiros do gênero arcade	53
Figura 6: Em The Walking Dead, o jogador controla Lee Everett, um sobrevivente de uma realidade dominada por zumbis, que deve cuidar de uma jovem garota chamada Clementine	54
Figura 7: Final Fight	56
Figura 8: Magic: The Gathering	57
Figura 9: Gran Turismo 5	59
Figura 10: Dance Dance Revolution	60
Figura 11: FIFA 14	61
Figura 12: Tetris	63
Figura 13: StarCraft 2	65
Figura 14: Civilization 5	67
Figura 15: Call of Duty Modern Warfare 3	69
Figura 16: Street Fighter 2	70
Figura 17: World of Warcraft	72
Figura 18: Warioware	74
Figura 19: Super Mario Bros.	75
Figura 20: Rock Band	77
Figura 21: Final Fantasy VII	79
Figura 22: Zero Hour: America's Medic	81
Figura 23: Geometry Wars: Retro Evolved 2	82
Figura 24: The Sims	83
Figura 25: Metal Gear Solid 2	85
Figura 26: Max Payne 2	86
Figura 27: Colossal Cave Adventure	108
Figura 28: Sam & Max: Hit the Road	109
Figura 29: Today I Die	115
Figura 30: Settlers of Catan	117
Figura 31: Experimento conduzido por Heider e Simmel	118
Figura 32: Fallout 3	122
Figura 33: Trecho de um fluxograma demonstrando o impacto das principais decisões narrativas no jogo The Walking Dead	126
Figura 34: Primeira página do primeiro questionário	133
Figura 35: Trecho do segundo questionário voltado para a	

discussão de gêneros	140
Figura 36: Mass Effect: tela de gerenciamento de habilidades do protagonista	172
Figura 37: Mass Effect: cena de combate no jogo	175
Figura 38: Mass Effect: tela de seleção de personagens	177
Figura 39: Mass Effect: tela de exibição de opções de diálogo	179
Figura 40: The Last of Us: personagens principais, Joel e Ellie, se escondendo de um inimigo	181
Figura 41: The Last of Us: Joel e Ellie enfrentam um inimigo	182
Figura 42: The Last of Us: Joel tenta se livrar de um inimigo infectado	184
Figura 43: The Last of Us: Joel luta por sua vida enquanto Ellie se aproxima para ajudar	186
Figura 44: Chrono Trigger: mapa mundi do jogo	190
Figura 45: Chrono Trigger: tela de combate e seleção de habilidades para os personagens	192
Figura 46: Chrono Trigger: um exemplo de diálogo no jogo	194
Figura 47: Heavy Rain: Ethan Mars brinca com seu filho	198
Figura 48: Heavy Rain: jogador controla Ethan e precisa decidir se mata ou deixa um traficante viver	200
Figura 49: Heavy Rain: jogador controla Ethan e tem a opção de rejeitar ou perdoar Madison	202
Figura 50: The Elder Scrolls V: Skyrim: dragões são a principal ameaça da trama no jogo	207
Figura 51: The Elder Scrolls V: Skyrim: o jogador pode encontrar uma variedade de inimigos enquanto explora a região	209
Figura 52: The Elder Scrolls V: Skyrim: jogador é livre para explorar e conhecer diferentes cidades espalhadas pelo mundo	210

## Lista de quadros

Quadro 1: Resumo da pesquisa	17
Quadro 2: Importância do gênero	144
Quadro 3: Gêneros favoritos	146
Quadro 4: Importância da diversão	148
Quadro 5: Importância do desafio	148
Quadro 6: Importância da narrativa	149
Quadro 7: Triste ou alegre?	150
Quadro 8: Agitado ou relaxado?	151
Quadro 9: Entediado ou motivado?	151
Quadro 10: Frustrado ou realizado?	152
Quadro 11: Ansioso ou tranquilo?	152
Quadro 12: Incapaz ou poderoso?	153
Quadro 13: Inseguro ou seguro?	153
Quadro 14: A narrativa de um jogo é	154
Quadro 15: A narrativa de um jogo deveria ser	156
Quadro 16: Importância da história	157
Quadro 17: Importância da história linear	158
Quadro 18: Importância da história ramificada	158
Quadro 19: Importância da história aberta	158
Quadro 20: Importância das escolhas	159
Quadro 21: Importância da história com personagens criados pelo jogador	160

# 1 Introdução

Uma forma de apresentar esta pesquisa é a partir de sua origem e das motivações que levaram à sua concretização. Esta pesquisa de mestrado é fruto de uma inquietação. Desde que me percebi como leitor, sempre consumi diversas histórias espalhadas por mídias. Filmes, livros e jogos sempre foram parte da minha infância e participaram de minha base cultural. O consumo de jogos na mesma medida em que outras mídias inevitavelmente levou a uma análise comparativa. Ainda que no início eu não soubesse pontuar quais eram as principais diferenças entre aquelas distintas formas de contar histórias, percebia condições e limitações que mediavam a forma como eu lidava com cada uma delas.

Eventualmente, com o passar dos anos, passei a investigar mais o tema e a me interessar cada vez mais. Histórias por si só sempre me intrigaram, cativaram, e me fizeram um irrecusável convite à criação. Fosse escrevendo contos ou histórias em quadrinhos, encenando tramas com bonecos, admirando a cinematografia ou forjando meu próprio trajeto nos jogos, ficava claro que havia uma manifestação criativa sendo moldada.

Todas estas mídias eram capazes de me transportar para diferentes lugares. Inclusive, a palavra lugar é particularmente relevante na presente dissertação. Utilizo o termo “lugar” em diversos sentidos. Conforme o olhar do grupo que integro na PUC-Rio, o Grupo de estudos Design na leitura de Sujeitos e Suportes em Interação (DeSSIn), um lugar pode implicar em uma área de limites definidos, mas também um papel ou a importância que uma coisa ou pessoa pode assumir. Para nós,

pensar no lugar dos sujeitos implica em pensar na sua posição, no envolvimento com o espaço que ocupam, com ou sem fronteiras definidas; na sua posição em relação aos objetos e demais sujeitos com que se relacionam; no seu olhar a partir dessa posição; na direção em que se coloca; no seu papel ou importância que assume em relação a outros (FARBIARZ, 2013).

Portanto, ao ocupar diferentes lugares por meio das histórias das mídias, percebi que eu poderia habitar diferentes locais ficcionais, bem como assumir diferentes papéis. Essa possibilidade de “viver várias vidas” e incorporar

diferentes olhares gerou um fascínio pelo ato de contar histórias. Hoje qualifico-me como contador de histórias e designer de narrativa.

Outra palavra de relevância para este trabalho é a palavra “olhar”. Assim como lugar, um olhar pode assumir diferentes sentidos. Neste caso, a definição do termo como perspectiva, o ângulo ou filtro pelo qual se enxerga algo, e o quanto se vê em um dado momento foram cruciais para as análises que compuseram esta pesquisa.

Grande parte da inquietação que levou a presente dissertação partiu do meu lugar como jogador de jogos analógicos ou digitais. Foi jogando que percebi haver diversas histórias e experiências que eu intuía poderem apresentar resultados diferentes, proporcionando fruções diferenciadas se tivessem assumido o formato de um livro ou de um filme, por exemplo. Isso instigou em mim o desejo de conhecer melhor cada mídia, as potências específicas, e preparar histórias para cada uma delas.

Esta pesquisa, contudo, não é ampla ao ponto de abarcar diferentes mídias, já que optei por focar-me em uma específica: o jogo eletrônico e sua relação com a narrativa. Isso se deu por alguns motivos: em primeiro lugar, ao longo dos anos consumi mais e mais histórias, fossem jogos, livros ou filmes, mas sempre percebi nos jogos uma relação dúbia.

Enquanto alguns deles eram absolutamente eficazes em me fisgar para seus mundos ficcionais e me manter lá durante horas a fio, outros rapidamente se apresentavam como experiências mal acabadas, ou como colchas de retalhos. Muitos jogos transpareciam querer abordar uma multiplicidade de possibilidades, mas ao final ofereciam apenas uma fachada de atividades repetitivas e tediosas.

Compreendendo este primeiro incômodo, a segunda razão é que, também ao longo dos anos, fui me qualificando profissionalmente para lidar com as narrativas em jogos. Atualmente, nos meus lugares de pesquisador, crítico e produtor de jogos, realizo uma grande mistura de olhares que buscam juntos atingir um fim ideal: uma experiência narrativa que convide para seu universo e mantenha o jogador dentro dele de maneira prazerosa e envolvente.

Penso ser conveniente abordar a experiência narrativa do jogo sob esta ótica de elementos que devem ser articulados para atingir um resultado ideal porque esta é uma definição muito próxima do Design. Segundo Bomfim (1994) o Design é uma prática dotada de sistemas de informação e objetos de uso que

juntos visam um fim ideal. Esta é uma pesquisa do segmento de Design. Na condição de especialista e produtor da área (MACHADO, 2014), reúno nesta pesquisa diversos conceitos apresentados por pesquisadores, críticos, produtores e jogadores acerca dos jogos eletrônicos. Busco conectá-los de forma a destacar as aproximações de conceitos. Concluo que embora as terminologias utilizadas possam diferir, há uma clara convergência de olhares entre pesquisadores, críticos, produtores e jogadores.

Assim, nasceu uma pesquisa na temática de jogos eletrônicos. Pesquisa focada nos diferentes olhares quanto à narrativa nos jogos eletrônicos e motivada pela seguinte questão norteadora: como potencializar a experiência de uso nos jogos eletrônicos a partir de sua narrativa? Como predição, acreditava que a resposta para essa questão viria por meio do encadeamento entre a história e as mecânicas de participação do jogo. Para tanto, defini como objetivo geral da pesquisa analisar a relação entre a narrativa (em sua concepção geral) e a mídia do jogo e, de maneira específica, examinar os diferentes olhares apresentados pelos sujeitos envolvidos e seus jogos relacionados.

Assim, quanto à estrutura do trabalho, optei por apresentar, no segundo capítulo, o universo dos jogos eletrônicos. Nele, são traçados os panoramas e contextos nos quais a mídia dos jogos é inserida. Em especial, há uma apresentação mais geral e internacional, e outra voltada especificamente para o desempenho do jogo como mídia em território brasileiro.

Já no terceiro capítulo, os estudos de Bakhtin (2003) e Marcuschi (2002) são utilizados para discutir o papel do gênero. O termo “gênero” assume definições bem distintas se é utilizado em relação a um produto comercial de entretenimento ou aos estudos teóricos do discurso. Por isso, os subcapítulos analisam separadamente cada um destes cenários e promovem sua conexão com a mídia do jogo eletrônico.

O quarto capítulo é focado na discussão dos conceitos de narrativa e jogo com base principalmente nos estudos de Ricoeur (1994), Salen e Zimmerman (2003). A partir da articulação das pesquisas de diferentes autores, novos conceitos são introduzidos a fim de destacar os diferentes lugares que a narrativa e o jogo podem assumir quando são unidos. Dentre estes conceitos está a noção de narrativa embutida, narrativa emergente e a conexão de ambas com a história e as mecânicas de participação do jogo.

Após a fundamentação teórica, o quinto capítulo apresenta uma pesquisa de campo que foi realizada para coletar as impressões e opiniões de jogadores. Este trabalho entende que não basta observar, e que, especialmente no caso dos jogos, é crucial desempenhar um papel relacionado àqueles que consomem a mídia. Assim, diversos jogadores foram consultados para destacarem seus hábitos em relação às mídias dos jogos eletrônicos, e quais eles consideram destaques no que diz respeito à narrativa.

Com base nos resultados obtidos e na listagem de jogos selecionados, elaborou-se o sexto capítulo. Nele, são realizadas análises de casos a partir da seleção realizada por jogadores. Os jogos em questão foram *Mass Effect*, *The Last of Us*, *Chrono Trigger*, *Heavy Rain* e *Skyrim*. O estudo dos jogos revela que, apesar das particularidades de cada jogo, há semelhanças ainda que estavam intimamente ligadas à base teórica apresentada.

Por fim, o sétimo e último capítulo promoveu uma reflexão e reunião de todos os conceitos apresentados e discutidos ao longo da pesquisa. Teoria e prática são costuradas juntas pelo pensamento crítico a fim de promover um resgate das principais discussões, conceitos e dados percebidos ao longo da pesquisa. Assumo que tomei a liberdade, como especialista, em aplicar o meu olhar e tecer as minhas próprias conclusões e muitas vezes elucidar algumas questões com exemplos da minha própria vivência profissional.

Durante minha carreira, tive a sorte de poder curar exposições de jogos em museus, desenvolver jogos de diferentes gêneros, uns comerciais, outros experimentais, que promovessem conexões particulares com a narrativa e seus jogadores. Essas atividades que desempenhei, sem dúvida, proporcionaram referências e contribuíram para a construção deste trabalho.

Acredito que estas experiências tenham me levado também a perceber a justificativa desta pesquisa na medida em que ela contribui tanto para os campos do Design e dos jogos eletrônicos. A compreensão do jogo como uma crescente mídia em termos econômicos, culturais e sociais tem tornado os jogos mais presentes no cotidiano do indivíduo. Isso, por sua vez, leva à popularização do jogo como produto de entretenimento e incentiva uma maior produção comercial. Esta produção afeta o mundo, pois o jogo se torna um elemento cultural de diversas gerações e, especificamente no Brasil, representa um significativo aumento de consumo.

O aumento de consumo, por sua vez, promove o aumento de produção, mas não é possível pensar na criação de jogos dissociada do campo do Design.

Jogos, assim como quaisquer outros projetos, apresentam recursos dotados de atribuições, que precisam ser articulados para atingir um fim estabelecido. Isso fica evidente no campo do Game Design e, como destacado no trabalho, na importância do design da narrativa como uma forma de pensar no jogo e nas histórias como sistemas a serem projetados.

A seguir, um quadro-resumo da pesquisa:

Tema	Produção de sentidos nas narrativas dos jogos eletrônicos.
Questão norteadora	Como potencializar a experiência de uso nos jogos eletrônicos a partir de sua narrativa?
Predição	É possível potencializar a experiência de uso nos jogos eletrônicos por meio do encadeamento entre a história e as mecânicas de participação do jogo.
Objetivos Gerais	Analisar a relação entre a narrativa (em sua concepção geral) e a mídia do jogo.
Objetivos Específicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisar diferentes olhares quanto às definições de narrativa;</li> <li>• Analisar diferentes olhares quanto às definições de jogo;</li> <li>• Analisar diferentes olhares quanto ao papel das narrativas em jogos;</li> </ul>
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pesquisa bibliográfica de referencial teórico;</li> <li>• pesquisa de campo junto a jogadores;</li> <li>• análise de casos de jogos selecionados pelos jogadores;</li> <li>• articulação e aproximação de conceitos obtidos ao longo da pesquisa.</li> </ul>

Quadro 1: Resumo da pesquisa

## 2

### O panorama dos jogos eletrônicos

Este capítulo é dedicado à apresentação dos jogos eletrônicos em diferentes aspectos. Por se tratar de uma pesquisa a respeito de olhares em relação à narrativa nos jogos eletrônicos, antes é necessário dar um passo em retaguarda, compreender o estado atual em que esta mídia se encontra e qual o impacto de sua experiência interativa, tanto no mercado quanto no âmbito da discussão de gêneros do discurso.

“O panorama dos jogos eletrônicos” é voltado principalmente para a questão da contextualização. Seu objetivo é apresentar os cenários internacional e nacional dos jogos eletrônicos. Assim, é feita uma introdução do mercado dos jogos e quais destaques a mídia tem tido nos últimos anos. A intenção é destacar exemplos que ilustrem o quadro atual, seja em função de produções existentes, políticas públicas ou pesquisas de mercado.

#### 2.1

##### Cenário internacional

O contexto global em que os jogos eletrônicos se encontram é peculiar. Embora sua origem remeta ao fim da década de 1950, e desde a década de 1970 existam como produtos comercializados, eles ainda representam uma mídia relativamente jovem.

Os jogos eletrônicos surgiram no final dos anos 40 do século XX. Em 1947, nos Estados Unidos, Goldsmith e Mann patentearam um aparelho denominado *Cathode Ray Tube Amusement*. Esse aparelho era composto por oito tubos de vácuo para simular o disparo de mísseis em alvos, enquanto maçanetas serviam para ajustar a curvatura e a velocidade dos projéteis. A invenção de Goldsmith e Mann é tida como o primeiro marco na evolução do que viriam a ser os verdadeiros jogos eletrônicos. Apesar da interface elementar, sua programação serviu de base para o desenvolvimento de jogos mais elaborados nas décadas seguintes.

No final da década de 50 e no avançar dos anos 60, jogos com maior grau de sofisticação e complexidade passaram a ser produzidos. Nesse período, grande parte da criação se deu em ambiente universitário, em função do limitado acesso aos computadores necessários para o desenvolvimento de complexas atividades de programação. Além disso, o próprio desenvolvimento dos jogos era feito de forma amadora, já que os mesmos resultavam de um simples hobby dos seus idealizadores.

Foi dessa forma que, em 1958, Higinbotham criou, com o intuito de entreter os visitantes do *Brookhaven National Laboratory*, em Nova Iorque, o jogo *Tennis for Two*, utilizando um osciloscópio e um computador analógico. Embora não seja um ponto pacífico de discussão, Kent (2001) afirma que diversos historiadores identificam este momento como a criação do primeiro jogo eletrônico.

Contudo, em 1961, um grupo de estudantes do *Massachusetts Institute of Technology* criou o jogo *Spacewar!*, reconhecido como o verdadeiro primogênito do segmento de jogos eletrônicos graças ao impacto que teve em seu tempo (A HISTÓRIA..., s.d.; KENT, 2001).

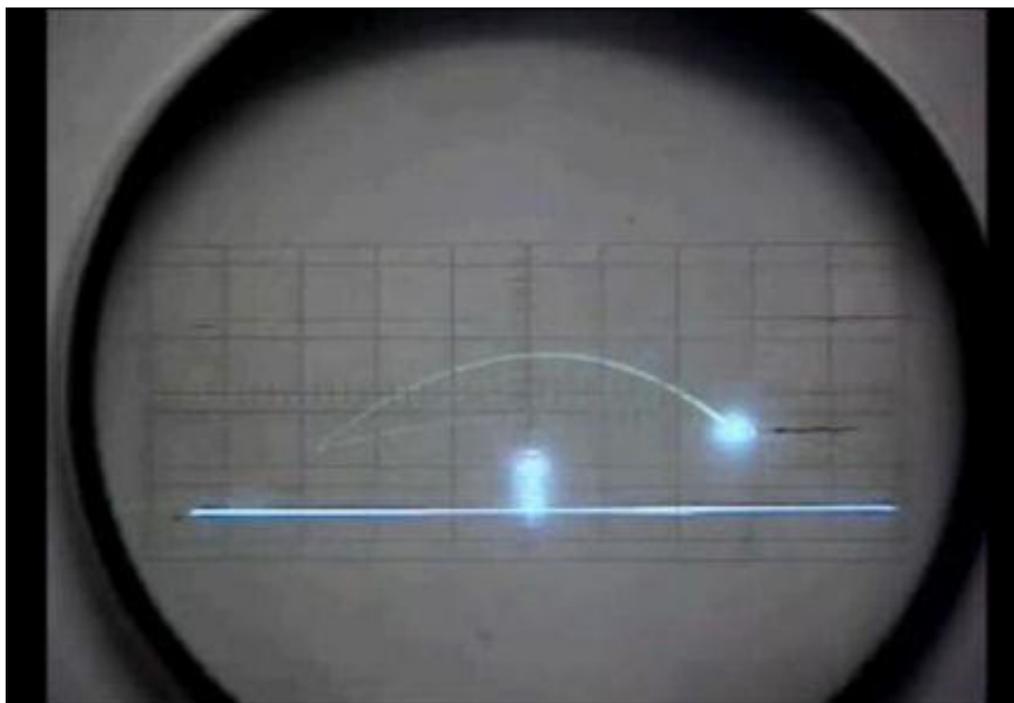


Figura 1: Representação do jogo Tennis for Two em um osciloscópio

A década de 70, por sua vez, marcou a era de ouro das máquinas de jogos. Em função do rápido progresso tecnológico e do interesse cada vez maior do seu

público, os jogos eletrônicos passaram a ter seu potencial econômico explorado através das máquinas públicas de jogos, os *arcades*, também conhecidos como fliperamas, e *pinballs*.

Dessa forma, o primeiro jogo eletrônico a ser considerado comercialmente viável foi o *Computer Space*, uma adaptação do jogo *Spacewar!* lançada em 1971, fixando os alicerces para o aparecimento de uma nova indústria no setor do entretenimento. *Pac-man*, *PONG* e *Asteroids* foram outros exemplos de jogos que se popularizaram durante essa fase.

Desde então, o mercado de jogos passou por inúmeras fases e gerações que levaram à sua formação atual. As décadas de 1980 e 1990 representaram épocas ícones, nas quais os jogos enfrentaram desde crises financeiras até modificações tecnológicas que afetaram tanto sua representação visual como a forma de interação. Esses anos foram absolutamente cruciais para consolidar o jogo eletrônico como produto, mesmo que em termos culturais ainda representassem um nicho.

No entanto, com o passar das décadas e um vertiginoso crescimento de vendas a partir dos anos 2000, a percepção social a respeito dos jogos eletrônicos passou gradualmente a mudar. Isso iniciou uma aceitação tanto no âmbito de políticas públicas como na forma em que são encarados pelos meios acadêmicos e de comunicação.

Assim, é possível afirmar que a reputação dos jogos tem seguido o rumo de outras mídias mais antigas, como o cinema e as histórias em quadrinhos, enquanto mídia relevante não apenas em termos mercadológicos, mas artísticos e utilitários.

O mercado de jogos eletrônicos continuamente fatura milhões de dólares, inclusive superando os números da indústria cinematográfica e conferindo destaque econômico ao segmento. Não coincidentemente, desde 2008 o recorde anual de “*Maior Lançamento da Indústria do Entretenimento*” tem sido conquistado por jogos eletrônicos. Conforme os Recordes Mundiais do Guinness: *Grand Theft Auto IV* (Rockstar Games), em 2008; *Call of Duty Modern Warfare 2* (Activision), em 2009; *Call of Duty: Black Ops* (Activision), em 2010 (CTS GAME STUDIES, s.d.); *Call of Duty Modern Warfare 3* (Activision), em 2011 (FIGUEIREDO, 2011); e *Call of Duty: Black Ops 2* em 2012 (MONTEIRO, 2012), provando que o jogo é uma mídia em ascensão.

Em 2013, a série *Grand Theft Auto* novamente retomou os recordes e apresentou números que excederam as expectativas de produtores e consumidores. O jogo *Grand Theft Auto V*, lançado no dia 17 de setembro de 2013, vendeu 11,21 milhões de unidades em suas primeiras 24h e arrecadou \$815,7 milhões de dólares americanos nesse período (PITCHER, 2013). Nos dias seguintes, o jogo arrecadou um bilhão de dólares em apenas 72 horas desde seu lançamento. A título de comparação com a indústria cinematográfica norte-americana, Hollywood atingiu a marca de um bilhão de dólares em menos tempo apenas duas semanas depois do lançamento dos filmes *Avatar* e *Os Vingadores*. Inclusive, vale atentar também para o fato de que jogos eletrônicos arrecadam uma parcela significativa de dinheiro a partir de pré-vendas. Em outras palavras, o jogador paga antecipadamente pelo seu jogo.

Assim, *GTA V* quebrou sete recordes ao total, conforme o *Guinness World Records*. Estes foram de (1) Jogo de ação / aventura com melhores vendas em 24 horas; (2) Jogo com melhores vendas em 24 horas; (3) Propriedade de entretenimento que arrecadou mais rápido US\$1 bilhão; (4) Jogo que arrecadou mais rápido US\$1 bilhão; (5) Jogo com maior arrecadação em 24 horas; (6) Maior quantidade de receita gerada por um produto de entretenimento em 24 horas; e (7) Trailer mais visto para um jogo de ação / aventura (MONTEIRO, 2013).

Segundo dados da *DFC Intelligence*, empresa de consultoria em entretenimento, a indústria dos jogos eletrônicos apresentou uma receita global de US\$ 60,4 bilhões em 2009, com previsão de crescimento para US\$ 70,1 bilhões em 2015 (SETOR ..., 2010). Ainda de acordo com a mesma empresa, foram gastos, somente nos EUA, mais de US\$ 1 bilhão em publicidade nos *games* em 2010, sendo que a perspectiva é que esse investimento dobre em 2014 (CROFFI, 2011).

Certo é que, na mesma medida em que estes números podem impressionar, os mesmos se tornam desatualizados. A indústria dos jogos eletrônicos está em rápida expansão e ascensão e, por isso, cabe ressaltar que a intenção nesta pesquisa é apenas ilustrar o tamanho da mesma em um âmbito geral.

Além destes feitos, um novo nicho abriu-se para jogos e desenvolvedores independentes, fora do circuito das produções tradicionais e multimilionárias da indústria dos jogos. Estes jogos independentes têm se destacado mundialmente em

função de sua liberdade criativa, flexibilidade orçamentária, e facilidade de exposição.

Com a proliferação de ferramentas que auxiliam no desenvolvimento de jogos (UNIVERSITY OF TORONTO, s.d.) e plataformas de distribuição digital para consoles, *desktops* e aparelho móveis, o acesso tem sido facilitado tanto para o desenvolvedor quanto para o consumidor. Jogos produzidos por equipes pequenas têm chegado a casos de arrecadar até trezentos e cinquenta mil dólares (\$350.000,00) por dia, como ocorreu com *Minecraft* (MOJANG, 2010). Significa dizer que qualquer jogo, disponível na internet ou em plataformas de distribuição de empresas, tem o potencial de ser disseminado para milhões de pessoas e, além de faturar milhares de dólares, veicular mensagens artísticas, sociais e críticas que frequentemente estão além do alcance de grandes empresas.

Um dos maiores eventos referente à produção independente de jogos é o *Independent Games Festival* (IGF), que acontece anualmente. Em 2012, o festival contou com aproximadamente 900 jogos inscritos (IGF 2012..., s.d.) na categoria para estudantes, e em 2014 este número ultrapassou mil inscrições (IGF 2014..., s.d.). Na categoria principal, houve um aumento de 567 jogos inscritos em 2012 para 589 na competição de 2013 (A NEW..., 2012).

A tendência é que este aumento continue. Um número tão significativo de submissões indica que há uma crescente produção de obras digitais interativas por parte de produtores independentes. Em vez dar destaque para grandes empresas, o foco tem sido o fenômeno cultural da expressão autoral por meio do jogo como obra.

Vale apontar, portanto, que se desenvolveu uma alteração significativa nos jogos eletrônicos enquanto mídia. Ao contrário do que se observava na infância de sua trajetória, os *games*, hoje, muitas vezes envolvem experiências narrativas complexas, semelhantes às proporcionadas pelo cinema, ou inovam tanto em forma quanto em conteúdo, com temáticas e narrativas experimentais. É o que têm feito alguns lançamentos independentes, menos sensíveis às pressões de mercado.

Adicionalmente, vale mencionar que os modelos de negócio do segmento de jogos estão passando por transformações. Assim, métodos alternativos de captação de recursos, como o financiamento coletivo, estão ganhando notoriedade. Em poucas palavras, o financiamento coletivo é um método que garante ao produtor ter seu produto ou projeto diretamente financiado pelo

consumidor ou público-alvo em vez de depender de um investidor que atue como intermediário no processo.

A plataforma mais conhecida mundialmente para este modelo é o site Kickstarter, operando de forma que os apoiadores de um projeto efetivamente apenas transfiram seu dinheiro se o projeto conseguir o valor mínimo pleiteado. Especificamente em relação a jogos, de abril de 2009 até janeiro de 2014, 2.639 projetos tiveram êxito e conseguiram ser financiados. Deste total, mais de mil projetos arrecadaram entre mil e dez mil dólares; mais de 500 entre 10 mil e 20 mil; mais de 700 entre 20 mil e 100 mil; e 29 ao menos um milhão de dólares (KICKSTARTER, s.d.). Estes números dizem respeito apenas a uma de várias plataformas de financiamento coletivo, e sem dúvida indicam que há alternativas para o modelo tradicional.

Outro fator em destaque é a expansão do público de jogadores, que não mais está restrito a crianças e jovens. Pesquisas como o relatório *Essential Facts about the Computer Game and Videogame Industry* de 2013 (ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION, s.d.), realizado pela ESA (*Entertainment Software Association*), revelam que 51% das residências dos Estados Unidos possuem em média dois aparelhos de videogame. Além disso, a mesma pesquisa constatou que idade média de uma pessoa que joga videogame é de 35 anos, sendo que 32% está abaixo dos 18 anos, 32% entre 18 e 35 e 36% acima dos 36 anos.

Fica claro que está se tornando mais comum pessoas de todas as idades e grupos sociais entrarem em contato com experiências jogáveis. O surgimento de uma grande comunidade de jogadores casuais (SMITH, 2011) talvez seja um dos principais fatores a se considerar, juntamente com o envelhecimento da base de jogadores *hardcore* (JUUL, 2005).

Inclusive, esta mesma lógica de expansão se aplica à diversificação de gêneros de jogadores. Conforme a ESA, 47% do público de jogadores é feminino, informação que confronta a tradicional assunção de que a mídia dos jogos eletrônicos é voltada exclusivamente para o público masculino.

Dessa forma, comprovada a forte presença de um público de jogadores variado, tanto em faixa etária como gênero, é natural que isso gere resultados financeiros – afinal, além de ser uma mídia, os jogos representam uma importante indústria e comércio. Ao longo de 2011, foi constatado um gasto total de 24,75 bilhões de dólares por consumidores americanos. Dentro do montante, 16,54

bilhões são referentes a conteúdo (como a compra dos próprios jogos), mas o fato de haver remanescentes 8,21 bilhões de dólares distribuídos entre acessórios e *hardware* indica que há um importante ecossistema tecnológico em torno do segmento dos jogos digitais.

Se os aspectos econômicos e tecnológicos já foram abordados, cabe indicar a repercussão da expansão da mídia do jogo em campos além destes, como o cultural. As palavras de Snyder no relatório da pesquisa da ESA descrevem os jogos eletrônicos como a representação da confluência de História, tecnologia e arte de uma forma única como nunca antes foi promovida em qualquer outra mídia. Segundo Snyder, os jogos digitais seriam o espaço onde influências de qualquer campo criativo se encontram, misturam e são recombinações (ESA, 2012).

Um exemplo desse fenômeno pode ser observado em acadêmicos que têm adotado a estratégia de abordar os jogos eletrônicos como elemento curricular e cultural, despertando assim o interesse dos alunos e facilitando o processo de aprendizado.

Universidades como *UC Berkeley* e *Dickinson College* utilizam jogos como *Civilization IV* (DICKINSON COLLEGE MEDIA CENTER, 2011) (*Firaxis*, 2005), *StarCraft* (“STARCRAFT”... 2010) (*Blizzard Entertainment*, 1998) e *Silent Hill 2* (*Konami*, 2001) para lecionar sobre história, guerra e narrativa, respectivamente. Para tanto, é realizada uma análise formal dos jogos eletrônicos, aproveitando-se ainda do desejo voluntário do aluno em aprender, combinando-se o potencial do envolvimento dos jogos eletrônicos com a estrutura teórica do ensino tradicional.

A título de ilustração, vale destacar que o jogo *Portal* (*VALVE*, 2007) passou a ser utilizado em sala de aula. A faculdade norte-americana de Wabash, no estado de Indiana, já inseriu o jogo como “bibliografia” obrigatória do curso de “Questões permanentes” (FACULDADE..., 2010) e a própria desenvolvedora, a empresa *Valve*, é parceira da Casa Branca em uma iniciativa de educação tecnológica intitulada “*Digital Promise*” (BISHOP, 2011). Inclusive, a desenvolvedora organizou uma excursão com alunos do ensino fundamental da escola *Evergreen* para aprenderem mais sobre física, matemática, lógica, probabilidade, desenvolvimento da visão espacial e resolução de problemas enquanto jogavam (*VALVE*, s.d.).

Outro exemplo de cunho cultural que chamou atenção foi a repercussão causada pela série *Grand Theft Auto*. Apesar de ser especialmente conhecida por sua polêmica faceta violenta, notáveis veículos de comunicação elogiaram jogos da série por seu conteúdo satírico. Um destes foi Schiesel (2008), crítico do *New York Times*, que destacou que, assim como em filmes e romances, as narrativas de jogos são criadas a partir do convívio social de seus desenvolvedores e da exposição dos mesmos a outras obras de arte (SCHIESEL, 2008).

Por isso, os últimos jogos da série buscaram retratar períodos específicos da história da cultura norte-americana. Por exemplo, em *Grand Theft Auto IV*, a série promove uma paródia de várias situações dessa cultura no seu período atual, criticando a política antiterrorista do governo, seus efeitos em relação aos imigrantes e o crime organizado. Inclusive, um dos monólogos do jogo, *Life is complicated*, demonstra a frustrada, porém dramática, jornada do protagonista Niko Bellic, um imigrante do leste europeu que se muda para América do Norte em busca do *american dream*, ao tentar fugir do mundo do crime e auxiliar seus familiares no processo.

Para Schiesel (2008), trata-se de uma violenta, inteligente, profana, encantadora, ofensiva e ricamente texturizada obra cultural satírica mascarada como diversão. Assim, ao longo de todo o jogo são feitas sátiras de estereótipos sociais que auxiliam o entretenimento do jogador, combinadas à produção intelectual.

Selman (2009) indicou os criadores da série *GTA* como uma das cem personalidades mais importantes do ano de 2009, conforme a revista *Time* (SELMAN, 2009). Ele clarifica essa constatação ao explicar que nenhuma outra mídia solidificou melhor uma visão cultural do seu passado recente, pois foram os jogos eletrônicos que utilizaram filmes, música e a escrita para um efeito maior, definindo retratos da era de gangues de rua dos anos 80 em Los Angeles e Miami, consumidas pelo submundo do tráfico de drogas.

Selman (2009) afirma que os irmãos Houser, desenvolvedores da série, estão realizando o trabalho de autores como Tom Wolfe ao criarem tapeçarias de tempos modernos, tão detalhadas quanto as de Balzac ou Dickens.

Nota-se que as situações abordadas são exemplos que ilustram um processo de contínuo de conscientização cultural em relação à mídia dos jogos eletrônicos. Após a utilização de jogos em salas de aula e a disseminação da valorização

cultural dos jogos em veículos como jornais e revistas, os museus também passaram a divulgar a mídia interativa.

A organização da exposição “A Arte dos Videogames” expos oitenta jogos durante o ano de 2012 no renomado *Smithsonian American Art Museum* (Washington DC, EUA) para ilustrar o trajeto de quarenta anos dos videogames como uma mídia artística. Simultaneamente, o *Computerspiele Museum* (Berlim, Alemanha) está se tornando um dos pontos turísticos mais importantes da cidade, tendo inaugurado no início de 2011 sua nova exposição permanente intitulada “Jogos de Computador: Evolução de uma Mídia”. Além disso, Paola Antonelli, curadora de departamento de arquitetura e Design do *MoMA* (Museu de Arte Moderna de Nova Iorque), anunciou que o espaço inaugurará uma coleção permanente de obras de arte que contará (inicialmente) com 14 jogos eletrônicos em razão da excelência de seu Design interativo (SOLON, 2012).

Os avanços nesse sentido têm caminhado de maneira a, inclusive, apresentar repercussões no campo das políticas públicas e do próprio poder judiciário americano. O *National Endowment for the Arts*, órgão do governo federal estadunidense que financia projetos artísticos, passou a admitir jogos eletrônicos dentre o rol oficial de projetos financiáveis (FUNK, 2011) e, assim, os jogos foram reconhecidos legalmente como arte no contexto americano. Isso destacou a importância da mídia como um veículo de expressão, pois todos os projetos financiados devem, inclusive, ser disponibilizados gratuitamente para o público.

Essa mudança de mentalidade também foi constatada na decisão da Suprema Corte dos Estados Unidos, que determinou a constitucionalidade de um projeto de lei do estado da Califórnia que visava proibir a venda de jogos violentos (SUPREME..., 2011). Ao estipular que os jogos, assim como livros, peças e filmes, comunicam ideias e mensagens sociais por meio de mecânicas literárias e narrativas familiares (como personagens, diálogos, enredo e música) e através de características distintas para o meio (como interação do jogador com o mundo virtual), a Suprema Corte afirmou que julgamentos estéticos e morais sobre arte e literatura cabem ao indivíduo, e não ao Estado. Essa decisão judicial foi absolutamente crucial para destacar a relevância da mídia do jogo eletrônico não só nos Estados Unidos, mas no mundo inteiro.

O estado atual do mercado e da indústria dos jogos eletrônicos permitiram avanços que ensejaram evoluções no ramo cultural e destacaram não só o êxito

comercial e tecnológico do segmento, mas também o amplo potencial expressivo. A título de exemplo, a obra *LA Noire* (Rockstar Games, 2011) foi o primeiro jogo exposto em um festival de cinema, especificamente o de Tribeca em Nova Iorque, em razão de sua experiência narrativa, considerada única e inovadora (NARCISSE, 2011).

Conclui-se portanto que, a título de contextualização, a mídia dos jogos eletrônicos vive um quadro positivo no âmbito internacional atual. Ao passo que a indústria têm êxito, os jogos estão sendo reconhecidos, paralelamente, como obras intelectuais de relevância artística e cultural. Entende-se que a história da mídia dos jogos é recente em comparação com outras, mas suas breves décadas de existência foram especialmente significativas para promoção da consolidação destas obras interativas. A tendência é, portanto, que o sucesso comercial aumente, e o espaço para novos experimentos artísticos e culturais também.

## 2.2

### Cenário brasileiro

No âmbito internacional, a partir de um breve histórico e exemplificação de eventos recentes, ficou constatado que o panorama dos jogos eletrônicos apresenta um prognóstico positivo. O Brasil, por outro lado, apresenta um cenário de formação mais recente e, por uma série de fatores, diferente.

No segmento dos jogos eletrônicos, inúmeros problemas afetam o mercado brasileiro, variando desde decisões judiciais e projetos de lei que visam proibir jogos em território nacional (JUSTIÇA..., 2008) até questões tributárias e autorais (PETRÓ; BRENTANO, 2010), impactando o desenvolvimento do comércio e da produção em território brasileiro.

Além disso, há uma escassez de publicadoras<sup>1</sup> de jogos brasileiros – que promovam o papel similar ao de editoras e gravadoras, atuando como intermediário entre o produtor e o consumidor, se encarregando do financiamento e da distribuição do produto – e de estudos aprofundados sobre a realidade

---

<sup>1</sup>Entende-se por publicadora como o termo equivalente a “Publisher” em inglês. Uma publicadora é o ente do mercado de jogos eletrônicos que atua de maneira análoga a uma editora no mercado editorial e uma gravadora no mercado fonográfico a fim de financiar e/ou distribuir projetos.

brasileira do mercado. Há, nesse sentido, uma ausência de diálogo entre diversos setores do país como indústria, academia e a mídia.

Uma das pesquisas mais conhecidas a respeito do tema foi realizada em 2008 pela Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (AbraGames), utilizando trinta e duas empresas associadas. Contudo, desde aquele ano, o mercado brasileiro tem apresentado consideráveis alterações.

Um significativo número de eventos associados ao ramo tem se proliferado pelo território nacional, abarcando tanto produções acadêmicas e palestras de profissionais da área, como também feiras que disponibilizam os lançamentos internacionais mais recentes para o grande público.

Torna-se evidente que há mudanças ocorrendo neste cenário, pois o fato é identificado até mesmo em artigos de profissionais externos ao país (ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS DESENVOLVEDORAS DE JOGOS ELET RÔNICOS, s.d.). Contudo, permanece uma carência de análises sobre suas transformações e um verdadeiro esclarecimento sobre o quadro geral.

O início da história do segmento de produção de jogos eletrônicos no Brasil é principalmente representado pelo decorrer da década de 1980. O comércio de jogos não era exatamente uma novidade, mas, na data, o país já apresentava produções nacionais, como o jogo *Amazônia* (TILT Online, 1982), que é tido como o primeiro jogo eletrônico comercial brasileiro.

Inclusive, inicialmente as principais referências da produção de entretenimento cultural brasileira eram revistas e catálogos. Nesse sentido, o catálogo *Gamebrasilis*, lançado em 2003 pelo *Gamee* (Grupo Avançado de Multimídia e Entretenimento Eletrônico do Departamento de Comunicação e Artes da Faculdade Senac de São Paulo), atua como um dos poucos registros da produção de jogos eletrônicos desde as primeiras experiências comerciais nacionais em 1983 até o início dos anos 2000.

Ao todo foram catalogadas trinta e duas obras, divididas em três décadas, entre as quais *Amazônia*, da autoria de Renato Degiovani, é a primeira. Este jogo optou pela floresta amazônica como cenário de sua narrativa, e isso permitiu criar uma identificação com o público brasileiro, mas também garantiu vendas internacionais.

Com o passar das décadas, a tendência em “universalizar” os produtos se tornou regra, especialmente com a facilidade da disseminação via distribuição

digital, além do fato de diversos jogos brasileiros almejarem serem réplicas de produtos norte-americanos e japoneses. Uma provável causa para essa tendência, além do fluxo internacional do mercado, pode ser atribuída à comparação de que, mesmo com produções icônicas presentes durante as décadas de 1990 e início de 2000, como *Casseta e Planeta em Noite Animal* (ATR Multimídia, 1996), *Incidente em Varginha* (Perceptum Informática, 1998), *Show do Milhão* (SBT Multimídia, 2000), *Outlive* (Continuum Entertainment, 2000) e *Deer Hunter 2004* (Southlogic Studios, 2003), o cenário nacional não demonstrou o mesmo êxito comercial que outras regiões do mundo.

Ao que tudo indica, o panorama brasileiro apresenta características diferentes e incipientes em comparação com outros mercados. Situação esta que foi posteriormente ilustrada pelo desempenho de outros dois representativos títulos lançados no fim da década de 2000. *Taikodom* (Hoplion Infotainment, 2008) e *Capoeira Legends: Path to Freedom* (Donsoft Entertainment, 2009) se destacaram por serem exceções em meio à larga quantidade de jogos voltados para o mercado publicitário, na forma de *advergames*<sup>2</sup>, ou o consumo rápido e casual<sup>3</sup> em plataformas móveis, como celulares e navegadores de internet (LARGMAN, 2009).

Entretanto, apesar de ganharem visibilidade por serem produtos parecidos com produções internacionais que são frequentemente importadas para o país, ambos os títulos não demonstraram sucesso comercial. Ao contrário. Na atualidade, as produções brasileiras de destaque têm sido jogos de alta qualidade, mas voltados para plataformas móveis (como *smartphones*), tal qual *Knights of Pen & Paper* (Behold Studios, 2012) (JOGO..., 2012), e navegadores de internet ou redes sociais, como *Ballistic* (Aquiris Game Studio, 2012) (CONHEÇA..., 2012).

Diversos jogos brasileiros tiveram alguma medida de repercussão nos últimos anos. O cenário sem dúvida está crescendo e ganhando destaque, mas ainda assim trata-se de uma fase de nicho (SETTI; MATSUURA, 2014). Contudo,

---

<sup>2</sup>Entende-se por *advergame* o termo que identifica um jogo como uma experiência interativa que visa cumprir um propósito publicitário e disseminar uma determinada marca ou produto.

<sup>3</sup>Entende-se por casual, o jogo direcionado ao consumidor que não costuma investir em muitas horas de jogo, e quando o faz, envolve-se com jogos simples e breves, apenas como uma forma de passar tempo, sem considerar o ato de jogar como a finalidade da atividade em si.

canais de distribuição *online* de jogos permitiram o descobrimento de jogos como *Dungeonland*, que foi o primeiro jogo brasileiro a chegar na plataforma online *Steam* com apoio de uma publicadora, e a iniciativa *Universala* que realizou uma maratona de desenvolvimento de jogos e, ao final, reverteu todo o dinheiro arrecado para caridade. Estas medidas, apesar de não serem necessariamente rentáveis, certamente criam oportunidades e tendências que motivam a evolução da indústria.

O cenário brasileiro, no que diz respeito à tendência de produtos lançados no mercado, está progredindo. Trata-se certamente de um ritmo mais lento que os padrões americano e japonês (em função do histórico e dos entraves nacionais), mas com avanços significativos em função dos paradigmas dos jogos produzidos para plataformas de distribuição digital e voltados para o público casual.

Alguns indícios destes sintomas do mercado podem ser depreendidos a partir de dados de pesquisas mais recentes. O relato da empresa *Newzoo* afirma que o Brasil é o 4º maior mercado de *games* do mundo, contando com 35 milhões de jogadores e gastos com jogos na casa dos US\$ 2 bilhões – o que faz do país um mercado-chave, comparável em tamanho aos maiores países europeus (NEWZOO, s.d.).

*IBOPE Media* (CONHEÇA..., 2012), por sua vez, revela que 41% de 69,5 milhões de brasileiros possuem um aparelho de videogame. Além disso, 31,5% do montante é composto por mulheres e, em média, um *player* joga por semana 5h14min online ou 3h22min em plataformas portáteis. No que diz respeito à faixa etária, há uma predominância de jogadores entre 12 e 19 anos (compondo 39,4%), mas jogadores entre 25 e 34 anos correspondem a 24,4% do grupo.

Esses dados indicam que o panorama brasileiro enfrenta, em alguns pontos, questões que já fizeram parte do passado do mercado de jogos em um plano internacional (como a questão das faixas etárias e gênero), mas que também é acompanhado por uma crescente movimentação econômica que incentiva produções nacionais e a compra por parte dos consumidores. A título de exemplo, no festival independente do décimo primeiro Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SB Games 2012), foram contabilizadas um total de 160 inscrições (SBGAMES, s.d.).

Em comparação com as quase 900 inscrições do IGF, 160 pode parecer pouco, mas se levarmos em conta a proporção da produção brasileira e o estado

atual do mercado, é possível concluir que o desenvolvimento [independente] de jogos no Brasil está ganhando um espaço significativo. Nos anos seguintes, todos os números aumentaram expressivamente.

No âmbito de políticas públicas e atuação governamental, dois grandes avanços ocorreram no ano de 2011. Inicialmente, houve o primeiro precedente jurisprudencial favorável à liberdade de expressão nos jogos eletrônicos, através da liberação definitiva do jogo *Counter-Strike* (BRASIL. Tribunal Regional Federal [1. região], 2011), e conseqüente reconhecimento dos jogos eletrônicos como obras artísticas e culturais. É possível afirmar que este caso representou um marco judicial na discussão brasileira da liberdade de expressão em relação a jogos quase tão importante quanto a decisão da Suprema Corte dos Estados Unidos foi para o cenário mundial.

O segundo avanço, por sua vez, nos remete a um caso análogo à inclusão de jogos eletrônicos dentre o rol oficial de projetos financiáveis pelo *National Endowment for the Arts* nos EUA. No Brasil, um efeito muito similar ocorreu com a Lei de Incentivo à Cultura (Lei nº 8.313/91 – também conhecida como “Lei Rouanet”). Em novembro de 2011, o Ministério da Cultura, por meio da sua portaria 116, incluiu os jogos eletrônicos no rol de segmentos culturais passíveis de doações e patrocínios com benefícios fiscais (BRASIL. Ministério da Cultura, 2011). Inclusive, o jogo brasileiro *Toren*, que está desenvolvendo, foi um dos primeiros a ser aprovado, conseguindo captar um total de R\$ 75 mil. Contudo, o valor total autorizado para captação foi de R\$ 370 mil, o que claramente indica que, embora tenha sido aberta uma grande oportunidade para desenvolvedores brasileiros, o trajeto ainda é desafiante (ORRICO, 2013).

Essa decisão não só favoreceu o desenvolvimento do aspecto econômico da mídia dos jogos no País, como também serviu de indicativo para uma possível mudança de rumo na maneira como são vistos por congressistas e pela sociedade brasileira. A partir dessa iniciativa, outros concursos, alguns particulares e outros de natureza pública, foram concebidos para incrementar iniciativas de desenvolvimento de jogos no Brasil, tanto por estudantes como por profissionais já estabelecidos no ramo.

Por outro lado, Chagas (2009) revela que isso também ocorre em razão do papel central que o designer de jogos assume em uma sociedade que preza cada vez mais pelo uso da interatividade em inúmeras aplicações do cotidiano. Assim,

surge uma grande valorização do profissional que assume o perfil de criador de experiências, que possa orientar o desenvolvimento de produtos de entretenimento, educação, e treinamento.

Contudo, vale destacar que existem mais alunos que queiram se qualificar do que uma demanda do mercado, em razão da forte tendência à “gamificação”<sup>4</sup> aliada à sedução do panorama financeiro de consumo de jogos no mundo. Nesse sentido, Xavier (2013) ressalta que há um grande deslumbramento no cenário de jogos, que tende a projetar uma percepção mais favorável do que a própria realidade. Isto, em consequência, estimula uma proliferação muito grande de cursos que buscam qualificar estudantes para se tornarem produtores, mesmo sem levar em conta que o país ainda carece de produtoras consolidadas.

Outro estudo de relevância para esta discussão foi conduzido pelo GEDIGames (2014). O grupo de estudos foi financiado pelo BNDES para promover um mapeamento da indústria brasileira e global de jogos digitais e, em seu relatório final, revelou que a produção de jogos no Brasil é promovida principalmente por empresas de pequeno porte. Trata-se de uma indústria que desde 2009 voltou seu foco para o setor de plataformas móveis, em vez de consoles, mas ainda assim indica baixa maturidade por ser composta por diversas empresas jovens, com menos de cinco anos e baixo faturamento. Questões problemáticas, como cadeias de produção desestruturadas e um desequilíbrio entre oferta e demanda, apenas acentuam a dificuldade de empreender no país.

No entanto, a expectativa é que, apesar das circunstâncias econômicas e politicamente peculiares, o cenário brasileiro eventualmente se estabeleça como um mercado primordialmente positivo para consumidores e produtores. A título de exemplo, isso fica destacado pelo crescente consumo do jogo eletrônico, a existência de jogos traduzidos e dublados para português brasileiro; e alguns casos de sucesso de jogos brasileiros.

---

<sup>4</sup> “Gamificação” é o termo utilizado para descrever o processo de adaptar características de jogos, como regras e metas, a atividades desvinculadas e distintas do ato de jogar a fim de estimular um maior engajamento.

## 2.3

### Considerações parciais

Conforme observado ao longo dos subcapítulos anteriores, o jogo eletrônico é uma mídia em nítida ascensão. Presente há pouco mais de quarenta anos, o meio, que antes era uma máquina com pouco poder de processamento, hoje é um pequeno aparelho capaz de executar diversos jogos diferentes com gráficos em alta resolução e sensores de movimento. Aos poucos, o destaque econômico do segmento de jogos permitiu que essa mídia gradualmente transitasse da cultura de nicho para cultura popular.

Essa jornada, por sua vez, acabou permitindo uma maior liberdade criativa aos jogos e, hoje em dia, abrange uma grande variedade de obras que se apresentam com intuito de entretenimento, artístico, cultural ou educativo. Por isso, é importante compreender o papel que o jogo eletrônico ocupa na sociedade.

### 3

## O jogo eletrônico como gênero

Este capítulo é dedicado à apresentação de diferentes conceitos para o que define um jogo. O objetivo é adotar uma base para apresentar a manifestação do jogo como gênero. Esta discussão será dividida em dois segmentos, uma entendendo o jogo como gênero de produto mercadológico e outra como gênero do discurso.

A compreensão de gênero do discurso é principalmente fundamentada nos estudos e escritos dos autores como Mikhail Bakhtin (2003) e Luiz Antônio Marcuschi (2002). A discussão do gênero é importante, nesta ocasião, porque é uma formas mais utilizadas por jogadores para classificar jogos e suas experiências.

### 3.1

#### O jogo eletrônico

Antes de tudo, é necessário definir o que é um jogo. Embora os panoramas internacional e nacional já tenham sido apresentados, para entender o papel do jogo eletrônico e as circunstâncias que o cercam, é importante conhecer a sua composição.

Atualmente, o jogo eletrônico ocupa um amplo campo de atuação, assume diversas formas e pode ser identificado em diferentes suportes e plataformas. Não faz mais sentido restringir o jogo eletrônico a um aparelho específico de videogame, como era feito em relação aos consoles nas décadas de 1970 e 1980. É possível encontrar jogos livremente disponíveis em uma variedade de locais como sites e redes sociais na internet, celulares ou à venda fisicamente em lojas.

Embora o cenário dos jogos eletrônicos tenha mudado drasticamente ao longo dos anos, a discussão em relação à definição do termo “jogo” não é nova. Inclusive, a intenção deste trabalho não é apresentar uma única definição que atue como panaceia para esta discussão. Não há um consenso claro entre acadêmicos quanto à definição de jogo (incluindo sua modalidade eletrônica) e, por isso, almeja-se meramente estabelecer um campo basilar para o estudo.

Por exemplo, o *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa*<sup>5</sup> define o termo jogo como:

1. Vício de jogar.
2. Exercício ou passatempo entre duas ou mais pessoas das quais uma ganha, e a outra, ou as outras, perdem.
3. O que serve para jogar determinado jogo.
4. Maneira de jogar.
5. Divertimento, exercício.
6. Manejo.
7. Determinado número de peças que formam um serviço ou coleção.
8. Brinco; escárnio.
9. Artes, astúcia; modo de proceder.
10. Habilidade.
11. Parte da carruagem que sustenta as rodas.
12. Transação de fundos.

As definições dois e cinco são básicas e, nesse sentido, se aproximam de uma compreensão basilar de o que é um jogo. Contudo, ainda que um jogo possa ser um exercício, ou passatempo, que promova o divertimento, esta definição não entra em detalhes sobre a composição dos jogos.

Cunha (2003) apresenta no *Dicionário Sesc: a linguagem da cultura* uma extensa explicação dividida em diversas seções, desde Características Gerais até Observação Epistemológica. Ele indica que, etimologicamente, o termo deriva do latim *jocus* que significa fazer rir, gracejar, brincar; e *ludus* que significa divertimento, jogo, representação, engano, prazer e corresponde ao grego *paidia* que é brincar.

---

<sup>5</sup>JOGO. In: *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa*: 2008-2013.

Cunha (2003) afirma também que as análises do jogo ou do fenômeno lúdico elaboradas a partir do início do século XXI o descrevem como atividade livre de necessidades e, portanto, uma ação fechada em si mesma, que produz movimentos, expressões e comportamentos.

Huizinga (2008), por meio de uma ótica cultural, define jogo, em sua obra *Homo Ludens*, como

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana' (HUIZINGA, 2008, p. 33).

No entanto, a definição oferecida por Huizinga (2008), conforme a visão de Salen e Zimmerman (2003), não promove uma boa diferenciação entre o que seria um “jogo” e uma “brincadeira”. Nesse sentido, diversos outros acadêmicos oferecem suas visões a fim de esclarecer esta controvérsia. Para Caillois (1962 apud SALEN; ZIMMER, 2003) o jogo é uma atividade voluntária, incerta, governada por regras e presente no âmbito do “faz de conta”. Juul (2005), por sua vez, afirma que o um jogo é

um sistema formal baseado em regras com um resultado variável e quantificável. Estes diferentes resultados devem receber diferentes valores e o jogador deve exercer esforço para influenciá-los e sentir vinculado. Além disso, as consequências da atividade devem ser opcionais e negociáveis (JUUL, 2005, p. 6-7). [tradução do autor]

Com base nos estudos de Huizinga (2008), Parlett (1999), Caillois (1962 apud SALEN; ZIMMER, 2003), Juul e Crawford (2002 apud SALEN; ZIMMER, 2003), Salen e Zimmerman (2003) acreditam que um jogo pode ser melhor definido a partir de alguns elementos norteadores. Ambos promoveram uma definição a partir da síntese dos elementos mais comuns identificados em variadas definições de jogos (eletrônicos ou não).

Para eles, jogos são (1) uma atividade, processo ou evento que (2) possui regras que limitam os jogadores; (3) objetivos; (4) estabelecem conflitos ou competições; (5) envolvem tomada de decisões; (6) são artificiais; (7) e voluntários.

Em essência, embora a definição oferecida por Zimmerman e Salen (2003) intencionalmente inclua os “jogos eletrônicos”, ela não é muito diferente da de Huizinga (2008). Significa dizer que, ao passo que a explicação de Huizinga

(2008) se apresenta mais como um conceito abstrato (que inclusive pode ser aplicado à experiência de entretenimento de uma maneira geral), a definição de Zimmerman e Salen (2003) é útil para elencar itens específicos e particulares à mídia dos jogos, como as regras, por exemplo.

Koster (2005) dá prosseguimento a esta discussão da definição de jogo por outro viés. Ele comenta que os autores anteriores e outros designers, como Adams e Meier, concordam em diversos pontos. Todos entendem que os jogos são uma realidade própria, uma simulação, um sistema formal, necessitam de regras, devem permitir escolhas e apresentar conflitos.

Contudo, para Koster (2005), nenhum deles faz menção à presença da “diversão” como um elemento crucial. Koster (2005) prossegue dizendo que a diversão é o prazer ou a fonte de satisfação que se consolida quando um jogador passa a compreender e dominar o jogo – assim como quando um quebra-cabeça é solucionado.

Curiosamente, Salen e Zimmerman (2003), embora não usem o termo “diversão” apresentam uma definição similar sob a alcunha de “participação significativa [tradução do autor]” (SALEN; ZIMMERMAN, 2003, p. 1018-1023)<sup>6</sup>. Para eles, todo jogo deve almejar esta participação significativa, pois ela é a meta de qualquer design de jogo bem sucedido. Sendo assim, é possível concluir que a participação significativa é o resultado de um jogo bem projetado.

Isto pode se dar a partir da relação entre a ação do jogador e o resultado do sistema, constituindo, assim, o processo pelo qual o jogador realiza ações dentro do sistema projetado e a forma como o sistema do jogo responde a essa ação. Dessa forma, esta participação é valorizada, pois as ações do jogador e resultados do jogo se tornam discerníveis e integradas ao contexto do jogo.

Chen (2007), conhecido por seus jogos *Flow*, *Flower* e *Journey*, apresenta um conceito correlato fundamentado em outro estudioso. Chen (2007) utiliza os escritos de Csikszentmihalyi (1990), conhecido por seu estudo sobre o estado de fluxo no ramo da psicologia. O conceito é de que, ao buscar explicar o que é a felicidade, Csikszentmihalyi (1990) chegou à conclusão de que existe um estado

---

<sup>6</sup> No texto original, os autores utilizaram o termo “meaningful play” para indicar o ato de jogar que possuísse importância quanto ao seu significado. Por isso, optei por traduzir como “participação significativa” para fazer referência direta à interação do jogador com o jogo e a importância do seu significado.

ótimo, ou de “fluxo” (ou “flow” em inglês), capaz de ser vivido por qualquer pessoa. Esta sensação de foco completo e energizado em uma atividade acompanhada de um alto nível de satisfação e realização é considerada o estado de fluxo. Chen diz que esta situação pode ser facilmente identificada a partir da interação com diversas mídias, mas nos jogos é notável quando um jogador está completamente imerso em um jogo, perde noção do tempo e esquece as pressões externas que existem sobre sua vida.

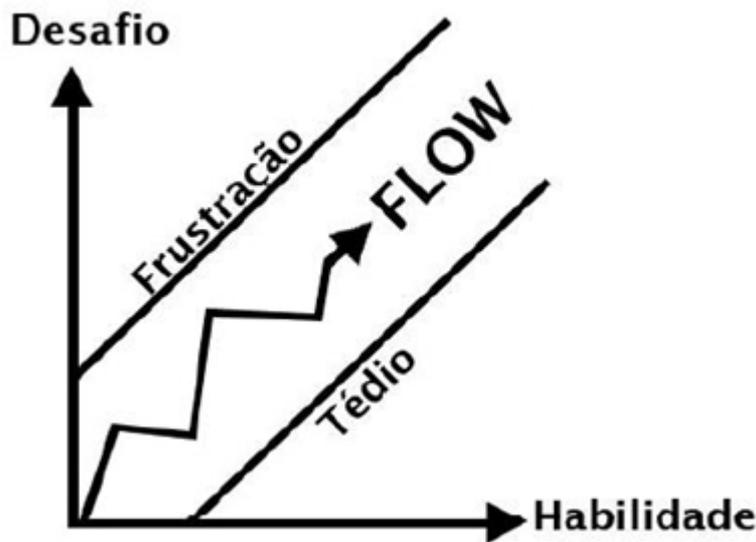


Figura 2: Teoria do Fluxo

No ramo do Design de jogos, acredita-se que este estado de fluxo pode ser atingido por meio de uma atividade que consiga oferecer uma experiência nem tão fácil ou difícil. Em outras palavras, um jogo não deve gerar ansiedade em razão de seus desafios ou permitir o tédio em razão da maestria de habilidades por parte do jogador. Um jogo que permite esse estado de fluxo é um jogo ideal e, conforme Chen, isto pode ser comparado ao conceito de diversão.

Embora Koster (2005); Salen e Zimmerman (2003); Chen (2007) e Csikszentmihalyi (1990) não cheguem a um consenso explícito - inclusive Koster expressamente diz que o “estado de fluxo” proposto por Csikszentmihalyi (1990) não é sinônimo de diversão -, todos eles abordam questões diretamente referentes à participação do jogador e a manutenção desse envolvimento com o sistema. Talvez não seja uma condição crucial para a definição e condição existencial de um jogo, mas se destaca com um elemento relevante. Seja identificada como diversão, participação significativa ou fluxo, jogos bem sucedidos almejam estes

elementos. Nesse sentido, há uma aproximação de conceitos, ainda que não exista um consenso quanto à terminologia.

Quanto à diferenciação entre um jogo e um jogo eletrônico, é importante estabelecer que a principal distinção se refere ao suporte ou a plataforma no qual o jogo é desempenhado. Desde que os elementos básicos definidores de um jogo estejam presentes, haja interação por meio de regras e um fim almejado, entende-se que há um jogo acontecendo – independentemente do meio analógico ou digital que esteja sendo utilizado.

Significa dizer que no ramo dos jogos eletrônicos há um vasto rol de possibilidades de experiências interativas que possam ser compreendidas como “jogo eletrônico”. Desde que os elementos constituintes de um jogo estejam presentes e possam ser articulados por um meio eletrônico ou digital, pode-se afirmar que há um “jogo eletrônico”.

Inclusive, em função da vasta produção independente de jogos atual, há um grande número de experimentos que foge ao padrão estabelecido pelo mercado. Sendo assim, estes experimentos continuam sendo chamados no mercado de “jogos eletrônicos” apesar de muitas vezes serem mais parecidas com a definição ampla de Huizinga (2010) em vez de algo mais preciso como as palavras de Juul (2005).

Em suma, para fins mercadológicos, a definição de jogo é flexível, mas os elementos básicos definidores de um jogo continuam sendo observados, ainda de maneira branda em alguns casos.

Embora este trabalho possua uma particular preocupação com a definição do jogo como uma atividade dotadas de regras, a participação significativa mencionada por Salen e Zimmerman (2003) também nos leva a crer que os jogos possam atuar como transmissores de ideias. Neste sentido, por se tratar de um estudo no campo do Design, é importante também traçar conexões entre as definições de jogo e as linhas de pensamento de Bomfim (1994) e Forty (2007). Afinal, ambos conceituam o Design diante de premissas que são muito parecidas com os fundamentos usados para definir um jogo pelos autores mencionados anteriormente.

Bomfim (1994) apresenta uma reflexão (dentre várias outras) voltada para a possibilidade de se constituir uma Teoria do Design. Esta reflexão lida com uma definição de Design que se aproxima muito das definições de jogos aqui

mencionadas – além esclarecer a relação entre teoria e prática e demonstrar como as histórias e os mitos estão associados ao Design.

Em seu ensaio *Sobre a Possibilidade de uma Teoria do Design*, Bomfim (1994) explica que a práxis fornece a crítica para a teoria, ao passo que a teoria fornece a fundamentação para a prática, numa troca cíclica de indução e dedução. O autor define o Design como uma práxis que se ocupa da configuração de objetos de uso e sistemas de informação.

Esta prática é também acompanhada por teorias, que por sua vez visam a fundamentação e a crítica. Ao final, práxis e teoria compõem um mesmo processo, cujo desenvolvimento objetiva uma situação ideal.

É interessante notar que a situação ideal proposta por Bomfim (1994) pode ser identificada como semelhante aos resultados almejados pelo sistema formal de um jogo ou até mesmo à participação significativa do jogador – nas definições de Salen e Zimmerman (2003).

A fim de reforçar ainda mais este conceito, a definição de projeto proposta por Bomfim (1994) é, por excelência, também a definição de um projeto de jogo. A expressão “design de jogos” torna essa equivalência ainda mais evidente. Um projeto pode ser definido como um processo que almeja, por meio da prática de sistemas de informação e objetos de uso, assim como teorias de fundamentação e crítica, atingir um fim ideal. No caso de um jogo, fim este que diz respeito à experiência de jogo colocada em ação pelo jogador ao interagir com um sistema desenvolvido a partir de uma teoria. Portanto, trata-se também de um projeto de jogo.

É crucial atentar para o fato de que Bomfim (1994) evidencia que o Design não deve se limitar a ser um mantenedor do status quo. A todo momento práxis e teoria são combinadas a fim de gerar uma nova situação, podendo esta ser inovadora, anunciadora de novos caminhos, em detrimento de ser uma reprodução de algo já existente.

Além da definição de Design proposta por Bomfim (1994), vale atentar para a pesquisa desenvolvida por Forty (2007). Em vez de visualizar o Design e o processo de produção do designer como uma questão de gosto, estilo ou intuição, o autor pesquisou os aspectos e as circunstâncias socioeconômicas em torno da produção de artefatos industriais desde 1750.

O resultado de sua pesquisa apresentou diversas constatações, mas principalmente o fato de todo produto desenvolvido carregar consigo, além de questões estéticas ou funcionais, significados culturais. Assim, diante de uma extensa documentação histórica, o pesquisador demonstra processos que são determinados pelo ambiente social e, conseqüentemente, a cultura em torno de sua criação.

Em razão de toda sua pesquisa e investigação é que a definição de Design proposta por Forty (2007) torna-se relevante na presente pesquisa. Pois, a fim de descobrir as origens do Design e do seu processo criativo, o autor teve de compreender a sua essência. Nesse sentido, ele inclusive critica a visão do Design exclusivamente como arte e afirma que

este livro nasceu da minha percepção de que o design é uma atividade mais significativa do que se costuma reconhecer, especialmente em seus aspectos econômicos e ideológicos (FORTY, 2007, p. 11).

Em se tratando de um processo de preparação que influencia a aparência de objetos, Forty (2007) diz que a definição de Design engloba ambos os sentidos, pois a aparência de um objeto acaba sendo uma consequência das condições de sua produção.

Por ter surgido em um berço capitalista e de ser diretamente influenciado pelos elementos que o circundam, como as pessoas, as indústrias e a própria sociedade a que são destinados; o Design inevitavelmente assume um importante papel na disseminação de ideias.

Assim, para definir Design, Forty (2007) estabelece uma relação do campo com o mito. Ele aprofunda essa explicação ao se valer da teoria estruturalista para concluir qual seria a função geral do mito. Trata-se da ação inconsciente do ser humano em resolver suas experiências cotidianas e quaisquer contradições perturbadoras a partir da construção de histórias (FORTY, 2007). Adiante, será possível observar como a definição de Forty (2007) se aproxima da definição de narrativa proposta por Ricoeur (1994). Tal situação é de fundamental importância para esta pesquisa, uma vez que sua intenção é analisar a relação entre narrativa e mídia jogo eletrônico.

Forty (2007) prossegue com essa explicação em relação ao mito quando não só afirma que o Design é um transmissor de ideias e solucionador de conflitos;

mas que apesar das histórias sempre terem sido uma forma tradicional de transmissão dos mitos, no Séc. XX elas foram suplementadas por filmes, jornalismo, televisão e propaganda (FORTY, 2007). Não é difícil observar exemplos cotidianos desta transformação e o fato de que as histórias permanecem vivas independentemente das formas que assumem, incluindo outras não mencionadas, como o Design e os jogos.

A conexão se torna ainda mais forte quando Forty (2007) cita Barthes (1972, apud FORTY, 2007) como responsável por ter apresentado a forma inusitada e sutil como os mitos se inserem nos mais variados objetos cotidianos e que o Design é capaz de moldar esses mitos em formas tangíveis e duradouras. Assim, entende-se que o mito assume esse papel de apaziguamento de conflitos (cotidianos ou não) e reconciliamento de experiências.

Forty (2007) evidencia a aplicação deste conceito ao comentar que, com a introdução de novas teorias de *management* no ambiente de trabalho e incertezas sobre o status do trabalho nos escritórios, o Design passou a ser usado para acalmar essas ansiedades. A utilização do mito pelo Design ganhou muita importância de forma que

Para empresários, a utilização desses mitos é necessária para o sucesso comercial. Todo o produto, para ter êxito, deve incorporar as ideias que o tornarão comercializável, e a tarefa específica do design é provocar a conjunção entre essas ideias e os meios disponíveis de produção. O resultado desse processo é que os bens manufaturados encarnam inumeráveis mitos sobre o mundo, mitos que acabam parecendo tão reais quanto os produtos em que estão encarnados (FORTY, 2007, p. 16).

Com estas definições e aplicações a partir dos estudos de Forty (2007), é possível concluir que uma das possibilidades para o Design é a de atuar no mercado como uma “ferramenta” de transmissão de mitos apaziguadores de conflitos.

É possível concluir, portanto, que a situação ideal almejada pelo Design, identificada por Bomfim, se aproxima muito da reconciliação da experiência das pessoas para cumprir um objetivo. Se adotarmos a situação abordada por Forty (2007) como referência, identifica-se o Design se valendo dos mitos para configurar esses objetos e essas informações. Além disso, há uma forte aproximação entre as definições de Design de Forty (2007) e Bomfim (1994), pois

ambos abordam sistemas que buscam uma situação ideal. Bomfim nos ajuda a melhor compreender o papel do Design e seu uso do mito nas situações que Forty (2007) descreve.

Por fim, na medida em que a apropriação dos conceitos propostos por Bomfim (1994) e Forty (2007) favorece a comunicação entre eles, o mesmo percurso pode ser concluído ao se colocar em relação as reflexões dos outros autores citados. Por este viés, o jogo, como um projeto de Design, pode ser visto como um sistema formal dotado de regras que visa resultados quantificáveis a partir de escolhas e decisões de seus jogadores, vinculado a busca por uma situação ideal (como definida por Bomfim), que requer o fluxo de Csikszentmihalyi (1990), a participação significativa de Salen e Zimmerman (2003); e a diversão de Koster (2005). Nesta perspectiva, é desta soma que o jogo ganha o potencial para engajar seu jogador. Em suma, sem engajamento, o sistema perde seu usuário e não transmite ideias ou cumpre um propósito – encontrando assim o vazio.

### 3.2

#### O jogo e o gênero

Para discutir as narrativas dos jogos, antes é necessário compreender as divisões que podem ser feitas em relação ao jogo como obra. O termo “gênero” é amplamente utilizado para categorizar jogos, mas antes é necessário compreender as diferentes definições que existem para o termo.

O *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa*<sup>7</sup> define o termo gênero como

1. Agrupamento de seres ou objetos que têm entre si características comuns.
2. [Biologia] Grupo, inferior à família, que inclui espécies que entre si têm certas analogias.
3. Classe, modelo.
4. Juízo ou critério pessoal para escolha de algo. = GOSTO, PREFERÊNCIA
5. Feitio, modo, maneira.
6. Modo característico de exprimir ou de fazer algo. = ESTILO

---

<sup>7</sup>GÊNERO. In: *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa*: 2008-2013.

7. Qualidade.
8. Força.
9. Calibre.
10. [Gramática] Propriedade de algumas classes de palavras, notadamente substantivos e adjetivos, que apresentam contrastes de masculino, feminino e por vezes neutro, que podem corresponder a distinções baseadas nas diferenças de sexo.
11. Conjunto de propriedades atribuídas social e culturalmente em relação ao sexo dos indivíduos.
12. Cada um dos produtos ou artigos de um conjunto de víveres ou provisões. (Mais usado no plural).
13. Cada um dos artigos de um conjunto de mercadorias ou de fazenda. (Mais usado no plural).

As definições um, quatro e seis são as que mais se aproximam do recorte estabelecido para esta pesquisa, pois pretende-se trabalhar o gênero de forma vinculada a jogos e aos seus jogadores. Em outras palavras, compreender o gênero como um agrupamento de jogos que possuem entre si características comuns e, por meio delas, criem um estilo próprio que sirva como critério pessoal do jogador.

Segundo Cunha (2003), Aristóteles usava o termo “gênero” para aludir a uma substância original que resultasse em predicados e características. Os estoícos usavam “gênero” para identificar a reunião de noções diferentes e permanentes.

Na literatura e outras mídias, como por exemplo o cinema, o gênero indica uma família ou uma comunidade de parentesco, como nas ciências biológicas e naturais. Embora a categorização possa ter surgido a partir de critérios lógico-rationais, diversas indústrias promovem suas divisões com base em motivos mercadológicos. Atualmente, trata-se primordialmente de obras que contenham formas e atributos gerais semelhantes, a fim de orientar seus consumidores (CUNHA, 2003).

Além disso, há também a compreensão do gênero pela ótica de Bakhtin (2003). Para o autor, por exemplo, gêneros podem ser enunciados produzidos naturalmente por indivíduos a partir da atividade humana. Esta enunciação, por

sua vez, constrói um discurso e, nesse sentido, é possível entender a atuação do gênero como uma forma de comunicação.

A seguir, os seguintes subcapítulos irão melhor explorar e explicar estes conceitos.

### 3.2.1

#### **Gênero como produto**

A variedade de definições de jogos listada anteriormente é tão vasta quanto os diferentes tipos de jogos disponíveis no mercado. Comumente conhecidos como gêneros, estes são os rótulos utilizados para classificar a miríade de jogos anualmente produzidos a partir de suas temáticas e mecânicas<sup>8</sup>. Embora não exista um claro consenso quanto às definições dos variados gêneros disponíveis, entende-se que eles visem orientar potenciais consumidores.

Em outras mídias, os gêneros, como cinema e literatura, existem há inúmeros anos como uma forma de classificar elementos compartilhados entre diferentes obras, entre eles assunto, cenário, papel, evento e valores.

Embora estes critérios sejam comuns no ramo do cinema, McKee (2010) explica que desde a Grécia antiga gêneros são implementados na categorização de obras. Aristóteles apresentou os primeiros gêneros a fim de dividir os dramas de acordo com o impacto de seus finais em comparação com o seu projeto de história. Uma história poderia ter final de cunho positivo ou negativo e cada um desses poderia ter uma forma simples (sem grandes surpresas ou reviravoltas) ou complexo (culminando em uma mudança drástica na vida do protagonista). Assim, os quatro gêneros advindos dessa classificação foram: Tragédia Simples, Fortuna Simples, Tragédia Complexa e a Fortuna Complexa.

A partir disso, McKee (2010) identifica que ao longo dos anos novas formas de classificar as obras foram gradualmente criadas. Conforme o autor, no cinema atualmente existem ao menos dezesseis gêneros, variando desde o romance até a comédia, e cada um possui ao menos cinco variações que operam como subgêneros.

---

<sup>8</sup>VIDEO GAME GENRES. In: Wikipedia.

Ainda assim, não há uma listagem exaustiva de gêneros existentes, enquanto as listagens correntes não são de aceitação pacífica. O que ocorre é que, enquanto diferentes rótulos são debatidos no campo dos estudos, inúmeros outros são criados pelos consumidores a partir do momento em que expectativas são estabelecidas previamente ao consumo da obra ou mídia. Assim, a recepção do público também acaba por influenciar na forma que os gêneros assumem. Em suma, gêneros são os modelos utilizados para atender às antecipações do público de forma que exista uma base comum de expectativas, com espaço para inovação a partir da variação.

Curiosamente, a discussão de gêneros entre os ramos cinematográfico e dos jogos é dotada de similares. Assim como no primeiro, acredita-se que não exista uma listagem completa de gêneros de jogos e, especialmente em função da constante evolução tecnológica, é bem possível que a transformação nunca pare.

Contudo, ao contrário do ramo cinematográfico, onde a divisão de gêneros é feita a partir de elementos diferentes referentes à temática ou à história – como visto anteriormente –, no mercado de jogos é possível afirmar que o jogo se manifesta enquanto gênero na medida em que a sua mecânica determina a forma como o jogador irá interagir com o sistema. Por exemplo, o jogo pode ser do gênero de ação, aventura, corrida, esporte, quebra-cabeça, estratégia ou tantos outros. Essa é a forma que mercado e a indústria de jogos encontraram para comunicar entre si e ao consumidor que tipo experiência interativa ele deverá esperar daquele produto.

Isso não significa que a temática de um jogo não atue como uma forma de identificar um gênero ou torná-lo distinto de outros. Ainda assim, na maioria dos casos, a mecânica de interação é o critério principal para definição do gênero de um jogo.

Outros autores estudiosos de jogos, como Crawford (2002, apud Salen; Zimmerman, 2003) e Juul (2005), teceram pesquisas acerca dessa questão da taxonomia dos jogos. Embora seus estudos sejam de grande valia, estes não são objeto de estudo desta pesquisa porque as classificações acadêmicas de jogos não são frequentemente utilizadas no espaço comercial.

Isso não significa, contudo, que entre desenvolvedores e produtores de jogos atuantes no mercado essas categorias sejam aceitas de maneira pacífica. De fato, os gêneros de jogos baseados na interação são costumeiros e tidos como o

padrão, mas uma das críticas mais comum compara a classificação de gêneros utilizada em jogos com os gêneros de filmes.

Blow (2012) expressou em entrevista seu descontentamento com a obsessão generalizada do mercado em rotular um jogo a partir de sua mecânica. Para ele, este método de classificação é um sintoma de um problema maior, que é a obsessão em tornar um jogo divertido, em vez de se valer de temáticas para estimularem discussões e outras sensações que não adrenalina e tensão. Blow (2012) dá a entender que a busca por tornar um jogo divertido não é garantia de que o resultado final será interessante ou engajante. Ao passo que, simultaneamente, tantas outras mídias, como filmes, não dependem da “diversão” para cativar seu público.

Assim, o desenvolvedor afirma que talvez fosse mais relevante para o crescimento da mídia dos jogos buscar promover uma categorização com base na experiência emocional do jogo em vez de encarar a mecânicas de maneira técnica. Para ele, se filmes podem ser classificados como “comédias” ou “dramas” talvez exista uma forma similar de classificar jogos com base nos resultados de suas experiências, em vez de seus componentes formais.

Vale mencionar, contudo, que o conceito utilizado por Blow (2012) como diversão não parece ser o mesmo de Koster (2005). Inclusive, é bem provável que a diversão mencionada pelo designer de jogos seja mais um elemento catalizador de vendas conforme os olhares de investidores, ao invés de uma participação significativa que promova um fim ideal capaz de transmitir ideias, conforme as definições de Salen e Zimmerman (2003), Bomfim (1994) e Forty (2007).

Ainda assim, como os gêneros mercadológicos são a rotulação mais utilizada mundialmente, especialmente entre jogadores, cabe promover uma breve listagem e explicação dos principais gêneros de jogos eletrônicos existentes. Adams (2003) lista ao menos dez gêneros de jogos que se subdividem em subgêneros. Apperley (2006) promove uma proposta de análise crítica de seus jogos e seus gêneros, pontuando quatro principais (Simulação, Estratégia, Ação e RPG).

Portanto, não há um claro consenso. O que alguns consideram subgêneros de outros gêneros, outros consideram como gêneros por si só. Tal é o caso dos jogos de tiro em primeira pessoa (mais conhecidos pela sigla FPS) que para Adams (2003) são um subgênero de Ação, mas para muitos jogadores hoje em dia

já angariaram notoriedade suficiente para serem considerados uma modalidade distinta.

Em luz das circunstâncias relatadas, a listagem abaixo não deve ser considerada definitiva ou correta [em detrimento de qualquer outra]. Ela foi elaborada a partir de diferentes fontes<sup>9</sup> e filtrada sob a minha ótica como especialista de jogos a fim de rapidamente apresentar alguns dos gêneros mais conhecidos na atualidade. Também é recomendado ter em mente que diversos dos jogos utilizados como exemplos podem vir a compor mais de um gênero e, neste caso, serão mencionados em função de uma característica predominante. A ordem é alfabética e pode vir a incluir gêneros correlatos em suas descrições.

1. Advergame
2. Arcade
3. Ação
4. Adventure
5. Beat'em Up
6. Cartas
7. Corrida
8. Dança
9. Esportes
10. Puzzle ou quebra-cabeça
11. RTS ou estratégia em tempo real
12. TBS ou estratégia por turnos
13. FPS ou tiro em primeira pessoa
14. Luta
15. MMORPG ou RPGs Massivos Online
16. Party Games
17. Plataforma
18. Ritmo
19. RPG ou Role-Playing Games
20. Serious Games
21. Shoot'em Up
22. Simuladores

---

<sup>9</sup> Publicações dos autores Crawford, Adams, Apperley e sites como Wikipédia, Metacritic e TV Tropes, dentre outros.

23. Stealth Action ou jogos de furtividade

24. TPS ou tiro em terceira pessoa

*Advergame* é o nome dado a um jogo de natureza publicitária. O termo vem da união de *advertisement* com *game* e identifica uma obra interativa que tenha como propósito principal disseminar uma determinada marca ou produto. Curiosamente, este título não informa o jogador sobre qualquer elemento em relação à interação do jogo, podendo assumir qualquer forma, desde um quebra-cabeça até um jogo de corrida.

Ainda assim, em função de sua finalidade, *advergames* geralmente são de curta duração e interação simplificada para que jogadores rapidamente possam consumir a obra e se tornarem conscientes da existência daquela marca ou serviço. Por isso, *advergames* geralmente são associados pelo público com jogos simples e casuais, embora o gênero em si não possua qualquer vínculo direto com a questão. Exemplo disso é que as temáticas podem variar desde uma marca de desodorante até bombons de chocolate, um serviço de compra e venda de carros ou uma rede de *fast-food*.



Figura 3: Para disseminar sua marca, a rede de fast-food Burger King lançou três jogos para o console Xbox 360 em 2006.

O *Advergame* é um gênero bastante comum no Brasil porque o mercado publicitário costuma contratar diversos estúdios para produzirem jogos por encomenda. Embora atualmente, graças à distribuição digital, novos modelos de negócio estejam surgindo, durante muito tempo o *advergame* era a porta de entrada mais viável para se trabalhar na indústria nacional de jogos. Nos olhos do

público consumidor, contudo, isso gerou um descontentamento e, embora investidores e empresários possam adorar utilizar o jogo como uma ferramenta de propaganda, frequentemente jogadores podem vir a se sentir enganados e terem suas expectativas quebradas. Criou-se, portanto, um cenário em que um *advergame* de qualidade equiparável a um jogo comercial é um motivo de espanto – ainda que atualmente já existam vários desses. Para o jogador, muitos *advergames* acabaram gerando uma aversão ao gênero em razão de serem jogos de simplicidade reduzida e baixo engajamento.

Na minha experiência como produtor de jogos, já atuei como designer de narrativa do gênero *advergame*. É curioso notar o cuidado que deve ser implementado para que a marca ou produto contratante não ofusque a proposta do sistema formal de gerar uma participação significativa. Nesta ocasião, tive de procurar formas de tornar a marca ou produto o mais contextual possível dentro da mecânica de interação do jogo. Quando isso não ocorre, contudo, o que se tem observado é que o jogador se sente frustrado. Por isso, do ponto de vista de Design, é crucial haver um bom planejamento da obra como transmissora de ideias de forma que ainda seja engajante.

Vale atentar também para o fato de que embora não esteja presente na lista, existe um gênero mais recente de jogo que se aproxima muito em nível conceitual do *advergame*. Se *advergames* são jogos que atuam como transmissores de ideias no ramo publicitário, o mesmo pode ser dito sobre *newsgames* no ramo jornalístico ou social. *Newsgames*, assim como *advergames*, são um neologismo formado a partir da união entre *news* com *game*.

Novamente, a mecânica de interação não é especificada no título, a fim de dar espaço ao intento de se valer de uma determinada notícia ou acontecimento não-fictício de relevância pública. Bogost (2010), um dos responsáveis pela criação do termo *newsgames*, estabelece diferentes subcategorias de jogos dentro do próprio gênero, mas destaca que, independentemente da forma que assumam, acabam por desempenhar um papel similar ao de charges políticas.

No Brasil, sob a divisão Super Newsgames da Editora Abril, os *newsgames* já apresentaram uma variedade de assuntos sob formas inusitadas, desde um jogo de luta entre filósofos até um jogo de dominação mundial entre máfias. Como designer de narrativa, também já participei do desenvolvimento de *newsgames*. Embora a temática seja drasticamente diferentes de uma *advergame*, a lógica de

planejamento não é muito diferente. Mais uma vez, a intenção é promover uma participação significativa do jogador sem que o mesmo se sinta frustrado por se sentir que poderia estar lendo um jornal propriamente dito. A intenção é despertar a discussão sobre um assunto e fazer um convite à reflexão a partir da interação com o jogo.



Figura 4: O jogo *Filosofighters* coloca conhecidos pensadores, entre eles Platão, Maquiavel e Marx para gladiarem entre si utilizando habilidades inspiradas por suas ideologias.

O segundo gênero na lista é *Arcade*. O nome *arcade* em verdade é principalmente usado para identificar a plataforma de jogo mais conhecida como fliperama. Embora este não seja um estudo de plataformas, vale destacar que os jogos considerados do gênero *arcade* retém muito da ideologia e sensação derivada de jogar nas máquinas de fliperamas – que é rápida, dinâmica e baseada em reflexos motores por parte do jogador.

Isso se explica em razão de os fliperamas serem plataformas de jogos originadas nos anos de 1979 e 1980, quando não havia grande potencial de processamento por parte do aparelho, mas uma grande ênfase na competição a partir de pontuação. O auge desta máquina se deu nos anos posteriores, no período em que os consoles domésticos ainda não haviam sido amplamente disseminados.

Leite (2006) destaca que as máquinas de *arcade* são operadas via moeda ou cartão, e comumente estão presentes em espaços públicos como shopping centers. Por causa disso, é importante que jogadores enfrentem um alto nível de dificuldade, seja contra outro jogador ou uma inteligência artificial do próprio

sistema de jogo, para que haja rotatividade de consumidores. Afinal, toda tentativa ou chance de jogo equivale à compra de uma moeda ou ficha. Então, quanto mais os jogadores jogassem, a partir da compra de novas fichas, mais dinheiro era arrecado para os produtores.

Assim, o gênero *arcade* dessa lista designa não apenas os jogos disponíveis nas plataformas das máquinas de fliperama, mas qualquer um que retenha características típicas da mecânica de interação. Isso se aplica desde jogos como *Pong*, *Donkey Kong* e *Pac-Man* até *After Burner*, *Cruis'n USA* e *House of the Dead*. Todos são jogos do gênero *arcade* porque possuem mecânicas simples, de fácil apreensão e um nível de dificuldade rapidamente crescente, ainda que sejam combinados com outros gêneros e formem variações.

No Brasil, este gênero cumpre um importante papel em razão de sua ocupação de espaços de “fliperama” espalhados pelo país. Durante décadas, fliperamas foram um dos principais pontos de confraternização e acesso a jogos eletrônicos. Pela ótica social, ir a um fliperama era uma forma de participar de jogos para mais de um jogador (como os de luta) e interagir com inúmeras pessoas, incluindo desconhecidos. Em relação ao custo, ir ao fliperama foi durante muitos anos única forma de ter acesso a equipamento adicional específico para os jogos – como armas para jogos de tiro e volantes para os de corrida.

Um aparelho *Arcade* oferece uma estrutura que ainda hoje é incompatível com muitos espaços domésticos. Ao longo dos anos, isso garantiu uma característica cultural aos jogos do gênero *Arcade*. Embora os espaços não sejam mais tão comuns, a memória nostálgica permanece nos jogadores e o mesmo estilo nos jogos do gênero (que hoje possuem diversas versões para plataformas domésticas).

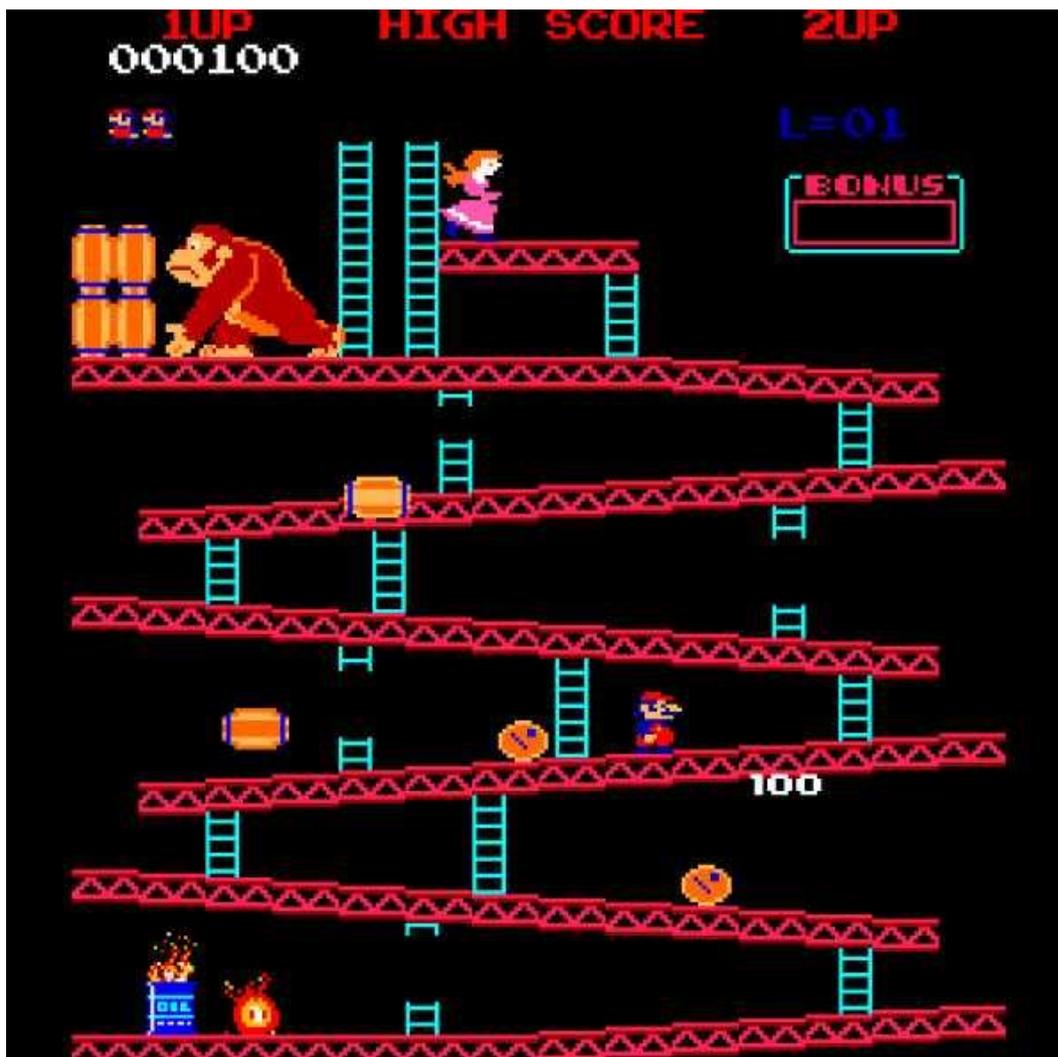


Figura 5: Donkey Kong é considerado um dos jogos pioneiros do gênero arcade.

Jogos do gênero *Adventure*, ou aventura, são conhecidos por sua ênfase em permitir que o jogador forme uma determinada história por meio de exploração de cenários e resolução de quebra-cabeças. *Colossal Cave Adventure*, criado na década de 1970, é tido como o principal precursor do gênero (inclusive, o nome do gênero foi extraído do título do jogo). Os jogos dessa categoria não são conhecidos por demandarem rápidos reflexos ou serem dinâmicos. Pelo contrário, geralmente são reconhecidos por não estabelecerem pressão alguma em relação a tempo no jogador.

O desafio reside principalmente no fato de que para avançar, o jogador precisa raciocinar, refletir e estar atento para detalhes. Embora o gênero tenha começado sem qualquer representação ilustrativa - *Colossal Cave Adventure* era composto apenas por texto na tela -, eventualmente a representação visual dos jogos foi evoluindo, juntamente com variações e inovações em relação às suas

mecânicas. Atualmente, o que pode ser considerado uma nova geração de jogos de aventura está sendo representada por jogos como *Deponia* e *The Walking Dead*. Este último título foi produzido pela desenvolvedora *Telltale Games*, conhecida desde 2007 por desenvolver jogos de maneira análoga a uma série de TV, divididos em episódios e temporadas. Não coincidentemente, alguns dos jogos criados foram diretamente baseados em séries de TV existentes, como *Law & Order*.

O gênero conta com diversos lançamentos emblemáticos, que são considerados memoráveis por seus jogadores em razão das histórias contadas. Tal é o caso de vários jogos lançados pelas empresas *Sierra Entertainment* e *LucasArts* durante as décadas de 1980 e 1990. Alguns títulos de destaque são *King's Quest*, *Gabriel Knight*, *Full Throttle*, *The Dig* e *Monkey Island*.

No Brasil, embora o gênero não seja dos mais populares, um dos mais conhecidos lançamentos nacionais de jogos de aventura é também tido como o primeiro jogo comercial brasileiro. Lançado em 1982, *Amazônia* foi desenvolvido por Renato Degiovani e narra a história de um sobrevivente de um avião que cai na floresta amazônica. Na data de seu lançamento, o jogo não contava com interface gráfica, mas eventualmente passou a incluir ilustrações que exibiam os diferentes cenários e objetos presentes no jogo. Ainda assim, essa transformação nunca alterou o gênero do jogo, e isso revela que a composição dessa categoria é mais vinculada à mecânica que à temática ou estética.



Figura 6: Em *The Walking Dead*, o jogador controla Lee Everett, um sobrevivente de uma realidade dominada por zumbis, que deve cuidar de uma jovem garota chamada Clementine.

O gênero *Beat'em Up* indica em seu título uma expressão do inglês que designa algo como “bata em todos” ou “dê uma surra neles” [tradução do autor]. O principal elemento de distinção é sua mecânica de interação que leva o jogador de promover uma ação contínua de avançar por estágios e combater inúmeras levadas de inimigos por meio do combate corpo a corpo.

O gênero se tornou popular com o lançamento do jogo *Double Dragon* em 1987, que inclusive permitia a participação simultânea e cooperativa de dois jogadores, apresentando dois lutadores de artes marciais em um ambiente urbano. Outros jogos seguiram por caminhos similares, como é o caso da série *Streets of Rage*, em que o jogador assume o controle de policiais que lutam autonomamente contra ondas de bandidos a fim de derrotar um chefe criminoso que corrompeu a cidade.

Ainda assim, por ser um gênero focado na interação de combate, o *Beat'em Up* não está confinando a ambientes urbanos. Desde que o contexto ofereça o conflito necessário, há espaço para variadas possibilidades temáticas, como são os casos de *Golden Axe* e *Altered Beast*. Ambos apresentam universos fantasiosos e incluem influências de elementos medievais ou mitológicas.

Curiosamente, diversos jogos do gênero *Beat'em Up* possuem características do gênero arcade, pois tiveram origem nos mesmos, e são populares nos fliperamas. No entanto, diante da facilidade de jogar estes jogos em ambientes domésticos, diversas plataformas lançaram uma pluralidade de variações ao longo dos anos.

Assim, o gênero que antes era principalmente conhecido por seus jogos 2D passou a incluir manifestações 3D. Em muitos destes novos jogos, o jogador passou a controlar protagonistas que combatiam com armas brancas, como espadas e machados, em vez de apenas com o próprio corpo. Com o tempo esta modalidade passou a ser chamada também de *Hack n' Slash* – uma variação do modo de jogo do RPG focado no combate e um subgênero do *Beat'em Up*.

Jogos como *God of War*, *Heavenly Sword*, *Castle Crashers*, *God Hand*, *Bayonetta* e *Devil May Cry* são representantes atuais do gênero *Beat'em Up*, e alguns da modalidade *Hack n' Slash*.

No Brasil, o gênero ficou especialmente popular em razão dos lançamentos *Golden Axe*, *Final Fight*, *Double Dragon* e *Streets of Rage* nas

décadas de 1980 e 1990. Muitos jogos do gênero *Beat'Em Up*, como mencionado anteriormente, se tornaram extremamente populares por estarem disponíveis em fliperamas e consoles domésticos.



Figura 7: Final Fight

Os jogos do gênero Carta, ou *cardgame*, são definidos a partir do papel principal desempenhado por cartas necessárias em jogo. Naturalmente, jogos que utilizam cartas antecedem a existência de jogos eletrônicos. Inclusive, há registros de jogos com cartas desde o século IX na China<sup>10</sup>. Por isso, há uma grande quantidade de jogos eletrônicos que são adaptações de jogos analógicos.

Assim, muitos jogos do gênero existem no plano digital devido a adaptações de conhecidos jogos que utilizam o baralho, como *Pôquer* e *Paciência*. Este último, por exemplo, foi popularizado a partir da sua inclusão no sistema operacional Windows 3.0 em 1990 (LEVIN, 2008). Isso garantiu a qualquer usuário do sistema operacional um acesso tão simples e fácil ao jogo que se tornou motivo de preocupação para empresários. Muitos temiam de que haveria uma queda de desempenho e produtividade nas empresas em razão de seus funcionários ficarem jogando, ao invés de trabalhando (CHURCH, 1998).

Atualmente, jogos de cartas assumem uma multiplicidade de formas no plano digital. Jogos que utilizam o “baralho” não são a regra do mercado e, em vez disso, disputam espaço com diversos outros jogos comerciais que contém suas próprias cartas. Tal é o caso de *Uno* e *Magic: The Gathering*.

<sup>10</sup> CARD GAME. In: Wikipedia.

*Magic: The Gathering*, por exemplo, foi criado em 1993 e demonstra a versatilidade do gênero. Situado em um contexto de fantasia medieval, o jogo é focado no combate entre jogadores que devem utilizar variadas cartas com distintas propriedades para realizar estratégias de ataque e defesa. Em 1997, o jogo ganhou sua primeira versão digital (existem várias) e, em 2011, foram contabilizados cerca de doze milhões de jogadores mundialmente ('MAGIC'..., 2011).

Em suma, jogos de cartas podem assumir diversas temáticas e características. O elemento em comum entre todos eles é que as cartas são intrínsecas à mecânica de interação, mas a estrutura do jogo pode variar desde o conflito entre jogadores até a cooperação entre eles. Alguns jogos são mais focados em estratégias e cálculos matemáticos, enquanto outros são focados puramente em contar histórias.

O cenário brasileiro é similar ao contexto mundial. Versões digitais de jogos de baralho convencional, como *Paciência*, e baralho próprio, como *Magic*, são extremamente populares no país. Adaptações digitais de jogos típicos de cassino, como *Blackjack* e *Pôquer*, costumam agradar mais a jogadores casuais e jogos de baralho próprio costumam ser de agrado de jogadores que ocupam o nicho de jogos de tabuleiro, cartas e suas versões digitais.



Figura 8: Magic: The Gathering

O gênero de jogos de corrida é um dos mais populares no ramo dos jogos eletrônicos. A característica comum entre jogos dele é a mecânica de interação na qual jogadores se valem de veículos para disputarem colocações em corridas. Embora a maioria dos jogos de corrida seja de carros, há uma diversidade imensa

de variações que abrangem desde temáticas fantasiosas com aviões até jogos que se aproximam de simulações de veículos atuais.

É importante distinguir os jogos de corrida dos jogos de esporte porque os jogos de corrida geralmente contam com uma representação visual muito específica. Trata-se de uma câmera que acompanha o veículo por trás ao longo do percurso da corrida. Em muitos jogos, o jogador pode também alternar para uma câmera que é posicionada exatamente à frente do veículo, como se representasse a visão do motorista. Vale destacar que, como as regras dos jogos de corrida costumam manter um padrão, muitas vezes eles são utilizados como uma espécie de “vitrine” para exibir o que há de melhor tecnologicamente em termos de representação gráfica e simulação física. Por exemplo, a série *Gran Turismo* é conhecida por ser uma apurada simulação de diversas marcas de carros reais, acompanhada de gráficos deslumbrantes.

Assim, este gênero é conhecido por ser popular e agradar tanto a jogadores que buscam uma experiência realista oferecida por simuladores; jogadores em busca de velocidade extrema e adrenalina, como é o caso das séries *Need for Speed* e *Burnout*; bem como àqueles que preferem contextos fantasiosos ou cômicos, como é o caso da série *Mario Kart*. Outro fator que incentiva essa popularidade é que muitos jogos que não são do gênero corrida, como a série *Grand Theft Auto*, contém mecânicas de interação que colocam o jogador no controle de um veículo e, portanto, se aproximam muito da mecânica de interação típica do gênero.

No Brasil não é diferente. Jogos de carro agradam a um amplo público. A variedade de jogos de corrida e suas temáticas atendem aos vários jogadores e, muitas vezes, oferecem uma experiência para diversos jogadores simultaneamente.



Figura 9: Gran Turismo 5

Jogos do gênero de dança são autoexplicativos. Centrados na mecânica de interação, estes jogos propõem que o jogador realize movimentos físicos que simulem (ou de fato sejam) uma dança. Como estes movimentos geralmente requerem a utilização de diversas partes do corpo do jogador, ou ao menos os pés, é necessário que haja um aparelho que possa reconhecê-los. Por isso, inicialmente, jogos deste gênero eram disponíveis apenas em fliperamas, assim como jogos de corrida e tiro do gênero arcade. Contudo, com o passar dos anos e o avanço da tecnologia, jogos de dança se tornaram populares em ambientes domésticos também.

Embora os jogos de dança possam compor um subgênero do gênero de jogos de ritmo, é importante fazer a distinção porque os jogos de dança raramente podem ser jogados (ou fazem sentido) sem algum tipo de aparelho que reconheça os movimentos do jogador – ainda que a música esteja presente. Este é o caso das séries *Dance Dance Revolution* (conhecida como *DDR*), que requer que o jogador pise em setas no chão que correspondem a setas mostradas na tela; *Dance Central* e *Just Dance*, que requerem que os jogadores imitem os movimentos de um dançarino na tela.

Por se tratar de uma mecânica de interação muito específica, jogos do gênero raramente apresentam alguma exigência temática. A maioria dos jogos simplesmente reprisa uma espécie de aula de dança ou oferece uma competição fictícia para justificar a participação do jogador naquela experiência. Assim, desde

que haja alguma razão para apresentar a mecânica de dança, o jogo não costuma oferecer conteúdo adicional que fuja desse cerne.

No Brasil, este gênero é especialmente popular em função do público nicho que habita fliperamas e espaços que ainda contêm os jogos que necessitam de um aparelho próprio para jogar. Aparelhos domésticos como o Wii, Kinect e o PlayStation Move tornaram possível que *players* pudessem jogar estes mesmos jogos em suas residências, inclusive permitindo a participação de vários jogadores simultaneamente. Mesmo assim, a experiência social e competitiva dos arcades ainda permanece como um diferencial.



Figura 10: Dance Dance Revolution

O gênero de jogos de esporte é um dos mais populares em existência. Assim como os jogos de corrida, este é um gênero em que raramente há pouca alteração de regras de uma versão de um jogo para a outra. Em vez disso, por estarem presentes desde a década de 1980, há refinamento na representação gráfica, além da atualização de times e jogadores conforme as escalões mais recentes no mundo real. Jogos de esporte abrangem uma variedade de modalidades, desde esportes radicais, como *Snowboard* e *Skate*, até outras mais tradicionais, como futebol e basquete, geralmente emulando as mesmas regras do esporte já existente. Alguns jogos são mais precisos e realistas, enquanto outros tendem a se aproximar da proposta do “arcade”.

Há um padrão que é constantemente repetido, ainda que existam variações entre jogos que tendam mais à simulação e outros à fantasia. Em suma, este é um gênero que é inteiramente baseado na mecânica de interação já existente no esporte, e que não costuma oferecer variações temáticas além de campeonatos e ligas. Por exemplo, este é o caso de jogos como *FIFA* (futebol), *Madden NFL* (futebol americano), *NBA Live* (basquete) e *NHL* (hóquei).

Em jogos de esporte, a interação geralmente alterna entre algo mais dinâmico e rápido, ou estratégico e gerencial. No caso de esportes de equipes, geralmente o jogador controla o time como um todo e tem acesso a comandos específicos para membros individuais de sua equipe. Isso, por sua vez, permite que muitos jogos de esporte possam ser jogados por mais de um jogador simultaneamente.

No Brasil os jogos de esporte, em especial os jogos de futebol, são extremamente populares por causa da popularidade do esporte. Jogos de futebol são atualizados com times e jogadores brasileiros, o que permite uma identificação cultural muito forte. Inclusive, muitas destas modificações são promovidas pelos próprios jogadores, o que caracteriza um curioso movimento cultural.

Além disso, jogos de esporte podem oferecer uma experiência casual rápida de cerca de 15 minutos, ou propor um engajamento muito mais longo por meio de campeonatos e jogos que simulam carreiras.



Figura 11: FIFA 14

Jogos de quebra-cabeça (ou *puzzle*, no inglês) são focados em mecânicas que, embora variam em funcionamento, geralmente incentivam o raciocínio e pensamento lógico. Alguns são mais dinâmicos, outros mais complexos, mas todos apresentam um desafio que o jogador deverá pensar para resolver. Um dos mais populares do gênero é *Tetris*, criado em 1984 por Pajitnov, e até os dias atuais é tido como um excelente exemplo de um jogo que atende ao público casual por meio de sua mecânica desafiante, mas facilmente aprendida pelo jogador.

Como de praxe no segmento de jogos, este gênero é definido a partir de sua mecânica de interação. Temáticas são geralmente dispensáveis e, embora muitos jogos possuam-nas, elas costumam servir de roupagem para que a mesma mecânica possa ser reprisada diversas. A popularidade do gênero se dá a partir do fato de que não se trata de jogos que demandem um processamento gráfico potente (o que explica a sua origem como um dos primeiros gêneros de jogos eletrônicos), e nem grande comprometimento por parte do jogador. Estas questões facilitam o acesso ao jogo, pois há inúmeras plataformas disponíveis para executá-los, além de ser um gênero que deixe o público casual confortável por permitir que os *games* possam ser jogados em breves sessões (que podem durar entre três e quinze minutos).

Contudo, atualmente, jogos deste gênero podem assumir uma imensa variedade de formas. Jogos clássicos e suas variações de combinação de peças ainda estão presentes, como *Tetris* e *Bejeweled*, mas há lançamentos mais recentes que inclusive incorporam física em suas mecânicas, como *Angry Birds* e *Portal*, além de outros que propõem reflexões narrativas, como *Braid* e *Tomas Was Alone*. Este pequeno rol de casos já demonstra claramente que, embora todos sejam do gênero quebra-cabeça, alguns incentivam que o jogador combine e encaixe diferentes peças, outros simulam física a partir de um estilingue, enquanto alguns tecem uma história por meio do controle de um personagem que precisa resolver enigmas. Assim, a representação visual pode variar drasticamente, mas, embora sejam jogos distintos, todos incentivam o raciocínio e a solução de problemas lógicos.

No Brasil, o gênero faz sucesso especialmente com o público casual. A distribuição digital de jogos em plataformas móveis, como celulares e tablets, permitiu que uma grande quantidade de jogadores tivessem acesso a jogos que antes estavam presentes apenas em plataformas domésticas, como o computador,

ou plataformas móveis específicas para esses jogos, como *mini-games*. Além disso, jogos de quebra-cabeça lidam com um aspecto universal, que é o raciocínio lógico, e por isso são de fácil distribuição e assimilação pelo público – ainda que possam não ser de preferência ou gosto do indivíduo.

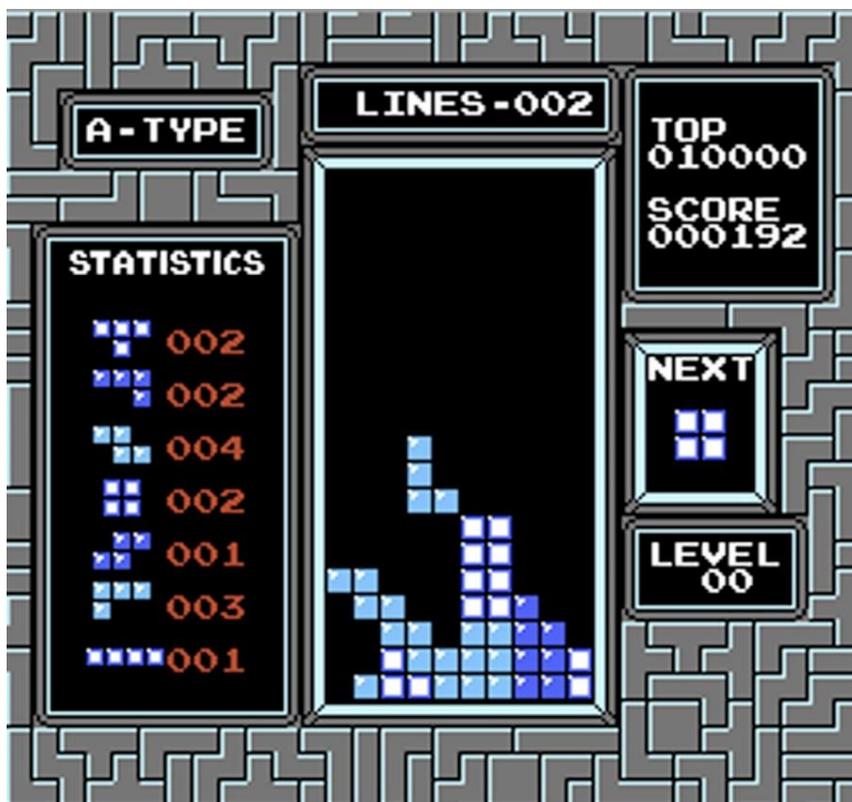


Figura 12: Tetris

Jogos de estratégia em tempo real (ou RTS conforme a sigla em inglês) promovem uma mecânica de interação focada no gerenciamento de recursos a fim de atingir determinado objetivo.

A diferença entre o jogo de estratégia e o jogo de quebra-cabeça é que, embora ambos lidem com raciocínio lógico, um se apresenta na condição de enigma - ou problema estático a ser resolvido -, enquanto o jogo de estratégia geralmente manifesta uma constante e dinâmica atualização de dados entre um ou mais oponentes.

Por exemplo, jogos do gênero de estratégia em tempo real geralmente assumem a temática de jogos de guerra, pois assumem o papel de um planejamento militar. No caso, por serem jogos em tempo real (como o título indica), não há pausas ou alternâncias entre o controle dos oponentes em jogo. Todas as ações acontecem ao mesmo tempo e, por isso, não há momentos separados para pensar e agir.

Por causa de sua conexão com a temática de guerras, este gênero se tornou popular a partir de mecânicas que retratassem estes conflitos. Tal é o caso dos jogos *StarCraft*, *WarCraft*, *Command & Conquer*, *World in Conflict*, *Age of Empires* e tantos outros em que o jogador assume o papel de líder e gerente de uma determinada facção que devem derrotar outra.

Ainda que todos os jogos do gênero lidem com o tema da guerra, os contextos variam desde ficção-científica, fantasia medieval, guerras históricas ou guerras fictícias. Há jogos com um tom mais cômico, e também aqueles que narram densas e sóbrias tramas sobre personagens envolvidos nestes conflitos. Embora seja possível, é incomum ver um jogo de estratégia desprovido de temática ou um contexto que teça uma história.

Além disso, por permitir a participação de diversos jogadores simultaneamente, campeonatos e ligas destes jogos se tornaram populares pelo mundo inteiro. Há uma ênfase na competição e formação de equipes que consigam elaborar e executar suas estratégias de maneira ágil e eficaz.

No Brasil, o cenário se reprisa. Por causa de sua natureza dinâmica e competitiva, campeonatos dos jogos *StarCraft*, *DOTA* e *League of Legends* tem ganhando bastante repercussão e destacado a popularidade do gênero. Embora os dois últimos jogos citados sejam do gênero MOBA<sup>11</sup>, esta é uma variação do gênero de estratégia em tempo real criada a partir de modificações de jogos de estratégia. A diferença principal é que cada jogador controla apenas um personagem em vez de várias unidades no campo de batalha.

---

<sup>11</sup> Do inglês Multiplayer Online Battle Arena.



Figura 13: StarCraft 2

É possível dizer que tanto os jogos de estratégia em tempo real quanto os por turnos são modalidades ou subgêneros de um gênero maior. Afinal, jogos de estratégia por turnos são compostos essencialmente pelas mesmas regras e mecânicas de interação que os jogos de estratégia em tempo real.

A principal e mais notável diferença entre os dois é que este gênero opera (como o título indica) por turnos alternados. Significa dizer que, enquanto um jogador está manipulando seus recursos e realizando ações, todos os outros jogadores ou oponentes estão à espera. Além disso, é comum que jogos de estratégia por turnos exibam mapas ou tabuleiros quadriculados para indicar exatamente onde as peças e recursos de cada jogador possam ser posicionados. Estas distinções na mecânica criam experiências tão distintas que resultam em uma divisão de preferência de público que remete a jogos desde o fim da década de 1980.

Por exemplo, o jogo *XCOM: Enemy Unknown*, lançado em 2012, é uma reformulação do jogo *UFO: Enemy Unknown*, lançado em 1994. Em ambos, o jogador assume o papel de comandante de uma divisão de combate a ameaças extraterrestres. Isso demonstra como os jogos de estratégia por turnos possuem sua própria história dentro dos segmentos de jogos eletrônicos, e como podem assumir diferentes temáticas.

Inclusive, um dos grandes exemplos e ícones deste gênero é a série de jogos *Civilization*, que não é focada em guerras ou embates militares, embora possa incluí-los, mas na construção de uma civilização desde seus primórdios até os tempos atuais. Este processo envolve questões culturais, religiosas, tecnológicas e sociais que impactam o progresso do jogo, e consequentemente tornam-no mais demorado.

Dessa forma, embora existam jogos por turnos que permitam que jogadores entrem em confronto, as partidas tendem a ser mais demoradas e não possuem o apelo dinâmico que campeonatos de jogos de estratégia em tempo real têm. Vale destacar, neste caso, a série de jogos *Total War* que é focada na apresentação de diferentes conflitos históricos desde o Império Romano até a Idade Média, apresentando uma mecânica mesclada. Durante certos trechos do jogo, em momentos onde é necessário lidar com gerenciamento de finanças e políticas, ele opera por turnos; contudo, durante as batalhas entre exércitos, ele funciona como um jogo de estratégia em tempo real. Tradicionalmente, o modo para mais de um jogador da série *Total War* apenas permite embates em tempo real – o que demonstra a importância da sua dinamicidade.

Assim, embora jogos de estratégia por turnos não tenham a mesma repercussão pública que os de estratégia em tempo real, eles ainda constituem uma importantíssima variação de mecânica de interação. As experiências podem vir a ser mais lentas ou demandarem mais tempo, mas são igualmente ou mais complexas. Este mesmo cenário se reprisa no Brasil, onde o gênero conta com um público nicho que consome os lançamentos, mas não é tão grande quanto dos jogos em tempo real.



Figura 14: Civilization 5

Jogos de tiro em primeira pessoa, ou FPS conforme a sigla em inglês, possuem um título de gênero que remete exatamente à mecânica de interação e representação visual em tela. Como o nome indica, trata-se de jogos em que o jogador precisa atirar projéteis (geralmente com armas de fogo) e enxerga toda a ação pelos olhos do personagem ou avatar. Consequentemente, há uma ênfase muito grande em combate, precisão (em razão da mira), e exploração de cenários.

Este é um dos gêneros mais populares no segmento dos jogos eletrônicos, e tem como um de seus principais marcos originários *Wolfenstein 3D*, lançado em 1992. *Doom*, lançado em 1993, deu continuidade ao legado de *Wolfenstein 3D*, trazendo inovações tecnológicas principalmente em relação ao processamento gráfico, bem como o design do jogo.

Seguindo essa evolução, dois marcos importantes para o gênero foram os jogos *Half-Life*, lançado em 1998, e *Counter-Strike*, em 1999. O primeiro trouxe inovações em relação à forma de contar histórias e complexidade da trama ao retratar um cientista em apuros por ter acidentalmente iniciado uma invasão alienígena na Terra. *Counter-Strike*, por sua vez, foi inicialmente desenvolvido como uma modificação de *Half-Life*, e veio a eventualmente se tornar uma dos jogos de tiro mais populares no mundo por oferecer uma experiência inovadora ao colocar diversos jogadores simultaneamente em combate em um contexto de polícia e ladrão.

Ao longo dos anos, inúmeras modificações e variações foram implementadas aos jogos do gênero, mas em sua essência o jogador sempre interagia progredindo por um cenário e combatendo inimigos. Mapas e estágios, que antes podiam parecer apenas uma sequência de corredores conectados, se tornaram grandes áreas abertas a serem exploradas. Recursos como os kits de primeiro socorros utilizados pelos personagens foram substituídos por um sistema de saúde regenerativa. Inúmeras tendências e variações moldaram modificações no gênero a partir de suas mecânicas e temáticas (conflito histórico, fantasia, ficção científica etc.).

Assim, o gênero atualmente é principalmente composto por cenários de embates militares, mas contém títulos que fogem do padrão (embora compartilhem o mesmo cerne). Inclusive, o gênero de tiro em primeira pessoa é frequentemente combinado com outros gêneros, a fim de resultar em experiências novas e distintas.

Tal é o caso de jogos que trazem elementos do gênero dos RPGs, como em *The Elder Scrolls V: Skyrim*; elementos do gênero de quebra-cabeça, como em *Portal*; ou elementos do gênero adventure, como em *Gone Home*. Às vezes, o fato de o jogo ser ambientado em primeira pessoa é o suficiente para chamar estas variações de FPS, enquanto, em outras, elas são identificadas pelo outro gênero predominante.

Dessa forma, os contextos e temáticas também podem ser muito variados, embora os jogos mais populares sejam jogos de tiro em primeira pessoa de temática militar, como as séries *Call of Duty* e *Battlefield*. Além disso, por causa de sua natureza rápida e exigente quanto a reflexos, jogos de tiro costumam ser disputados competitivamente em equipes. Campeonatos e ligas são comuns, bem como jogos que permitem grandes quantidades de jogadores simultaneamente em uma mesma partida.

No Brasil, o gênero é igualmente popular. Jogos de tiro em primeira pessoa não são jogados apenas em computadores e, por estarem presentes em consoles domésticos, se tornaram ainda mais populares. Antes da disseminação da internet em banda larga, *LAN Houses* espalhadas pelo país eram os principais pontos de encontro entre jogadores que queriam jogar contra outros oponentes.

Há diversos jogadores que apreciam o gênero FPS pelos seus modos para um ou diversos participantes. Evidência desta popularidade pode ser percebida

pelo fato de que a série *Call of Duty* figurou de 2009 até 2012 como recordista de “Maior Lançamento da Indústria do Entretenimento”.



Figura 15: Call of Duty Modern Warfare 3

Jogos do gênero de luta são caracterizados principalmente por apresentarem uma mecânica de interação focada no embate entre dois personagens. Ao contrário dos gêneros *Beat'em Up* ou *Hack n' Slash*, trata-se de combates entre dois oponentes por vez. Há uma grande ênfase na realização de estratégias a partir espaço ocupado em tela por cada um dos personagens e, conseqüentemente, os alcances de seus golpes, bem como sequencias de golpes que podem vir a exigir a memorização de uma série de comandos.

A mecânica de jogos de luta pode variar entre dinâmicas mais precisas e letais, como é o caso em *Bushido Blade*, ou rápidas e diluídas. Ainda assim, o que sempre prevalece no gênero é a natureza competitiva que pode se dar entre um jogador contra um computador, ou entre dois ou mais jogadores. Essa característica é crucial para determinar a popularidade e forma de interação de jogos de luta, que geralmente reúnem vários jogadores para assistir ou jogar, ao contrário de jogos que permitam a participação de apenas um jogador.

Embora o jogo *Heavyweight Boxing*, de 1976, seja considerado o marco inicial dos jogos luta, boa parte de sua popularidade se deve à série *Street Fighter*. O jogo *Street Fighter 2*, lançado em 1991 originalmente para *arcades*, gerou grande movimentação em fliperamas, e é um dos principais marcos de evolução do gênero por apresentar golpes especiais e uma multiplicidade de personagens. A série *Mortal Kombat*, originalmente lançada em 1992 também para *arcade*, trouxe

outras inovações para a mecânica dos jogos luta incluindo os “Fatalities”, que são golpes especiais usados ao final de uma luta para humilhar o oponente derrotado.

Em razão de sua ênfase na mecânica de interação, jogos de luta variam drasticamente em relação à temática, e raramente apresentam um elaborado e convincente contexto para justificar os embates entre os personagens. Vale, contudo, destacar os jogos *Mortal Kombat* (nova versão lançada em 2011) e *Injustice: Gods Among* (lançado em 2013), ambos desenvolvidos pela NetherRealm Studios, por haver uma incomum abordagem cinematográfica de apresentação dos conflitos entre personagens, onde as tramas justificam os embates. Fica caracterizada, portanto, o foco na mecânica e contextos que suportem essa participação do jogador.

Jogos do gênero de luta também são extremamente populares no Brasil pelos mesmos motivos citados anteriormente. A presença dos jogos em fliperamas sempre promoveu grande confraternização e competitividade entre jogadores. Ainda que hoje em dia jogos do gênero estejam amplamente disponíveis em plataformas domésticas, eles ainda são usados para realizar campeonatos presenciais ou pela internet.



Figura 16: Street Fighter 2

MMORPG é a sigla em inglês usada para identificar um RPG massivos online. Este é um gênero de jogo determinado principalmente pela sua estrutura voltada para comportar centenas de jogadores simultaneamente habitando um

mesmo espaço de jogo. Em outras palavras, é um jogo em que seu propósito geralmente se concretiza com a interação entre diversos jogadores.

O MMORPG também é uma variação, como o nome indica, do gênero RPG, que é mais amplo. Por consequência, uma série de padrões de interação típicas do RPG fazem parte do MMORPG, como a progressão do personagem a partir de pontuação e sua posterior aplicação em aprimoramento do personagem controlado pelo jogador a partir do melhoramento de determinados atributos.

Assim, há uma grande ênfase na realização de atividades repetitivas que cumprem a função principal de angariar pontos de experiência para o personagem do jogador. Inclusive, esta característica típica de RPGs hoje em dia é amplamente utilizada em uma variedade de gêneros. No caso do MMORPG, os níveis dos personagens são utilizados para estabelecer uma hierarquia entre jogadores, mensurar a progressão no jogo e o equilíbrio competitivo.

O gênero dos MMORPGs surgiu em meados da década de 1990, contando com o jogo *Ultima Online*, lançado em 1997, como um dos seus principais marcos. Anos depois, novos expoentes surgiram. Em 2003, *EVE Online* foi lançado e, em 2004, o jogo *World of Warcraft*. Este último veio a se tornar, conforme o *Guinness* (LANGSHAW, 2009), o MMORPG por assinatura mais popular do mundo, com mais de sete milhões de assinantes, assim revolucionando a indústria mundial.

Posteriormente, em razão do modelo de negócio *Free to Play*, no qual um jogo é disponibilizado gratuitamente na internet, mas cobrando-se por itens e recursos adicionais, o gênero dos MMORPGs se tornou ainda mais popular. Houve no mercado, portanto, uma grande proliferação de jogos que trouxeram e dissiparam vários jogadores. Ainda assim, jogos como *Ultima* e *WoW* permanecem ativos até hoje com jogadores fieis.

As temáticas de jogos do gênero são variadas na mesma medida em que tantos outros gêneros de jogos. *Ultima Online* e *World of Warcraft*, por exemplo, apresentam universos fictícios que são influenciados pela fantasia medieval. *EVE Online*, por outro lado, oferece uma temática de ficção-científica misturada com economia, enquanto há outros jogos, inclusive diversos produzidos no oriente, que apresentam contextos diferentes. De uma forma geral, é importante que os contextos ofereçam universos fictícios que sejam convidativos a novos jogadores,

mas que consigam manter aqueles que recorrem a partir de novo conteúdo ou narrativas.

Vale destacar que, no Brasil, os MMORPGs são igualmente populares, e se tornaram ainda mais com a inserção do modelo de negócio *Free to Play*. Em décadas anteriores, por causa da lentidão da conexão à internet e a existência de servidores oficiais apenas fora do país, muitos jogadores criavam servidores não-oficiais para jogos como *Ultima Online*. Com a vinda oficial de algumas empresas para o Brasil, dentre elas a Blizzard (produtora do *World of Warcraft*), e a disseminação da internet banda larga, tornou-se mais fácil e comum jogar MMORPGs em razão da superação de entraves técnicos.



Figura 17: World of Warcraft

*Party Games*, ou “jogos de festa”, representam um gênero inusitado. Este não é um dos gêneros mais populares, apesar de ser um gênero voltado para grupos presentes no mesmo espaço físico. Ao contrário de outros gêneros, não há mecânicas de interação específicas de um jogo deste gênero. Há, contudo, algumas características que estabelecem um padrão recorrente.

Jogos deste gênero são para mais de um jogador, e muitas vezes necessitam de diversos jogadores simultaneamente. Tratam-se de jogos menores e rápidos que podem vir a durar poucos minutos e que, entre partidas, estabeleçam uma alternância entre os jogadores.

Como o título já diz, são jogos que visam promover a interação entre integrantes de uma festa, ou criar uma sensação similar a de uma festa, em que

possa haver competição, mesmo com a ênfase sendo a bem-humorada confraternização entre os participantes a partir da exposição pública. Isso pode ocorrer em jogos que promovam uma mescla entre gêneros, ou até mesmo que possam vir a exigir que jogadores cantem ou dançam.

Adicionalmente, muitos jogos do gênero apresentam compilação de jogos menores (chamados de *mini-games*) que demandam rápidos reflexos. Assim, ao errar, ainda que um jogador possa ter perdido a partida, ele não é gravemente penalizado, já que esta não a intenção do jogo.

Há registros deste gênero de jogo desde a década de 1980, mas não há qualquer tipo de imposição quanto à temática. Estes jogos necessitam apenas de regras e mecânicas que sejam de fácil apreensão para rapidamente promover a integração. Atualmente, as séries de jogos *WarioWare* (lançada originalmente em 2003), *Mario Party* (lançada originalmente em 1998) e *You Don't Know Jack* (lançada originalmente em 1995) são exemplos conhecidos. As duas primeiras séries são focadas em dinâmicas que oferecem uma rápida alternância de *mini-games*, computando a pontuação entre times ao longo do placar total, enquanto a terceira realiza uma estrutura competitiva similar, mas oferecendo perguntas de cultura popular ao invés de *mini-games*.

No Brasil, esta modalidade de jogos também não desfruta de grande popularidade, ainda que a série *Mario Party* seja conhecida no país. Com a expansiva presença de jogos online, os *games* para vários jogadores presentes em um mesmo cômodo, como sala de estar, perderam muito espaço e, conseqüentemente, os “jogos de festa” também. Ainda assim, jogos de karaokê e dança têm ganhado mais notoriedade nos últimos anos, oferecendo uma experiência similar a dos jogos de festa.

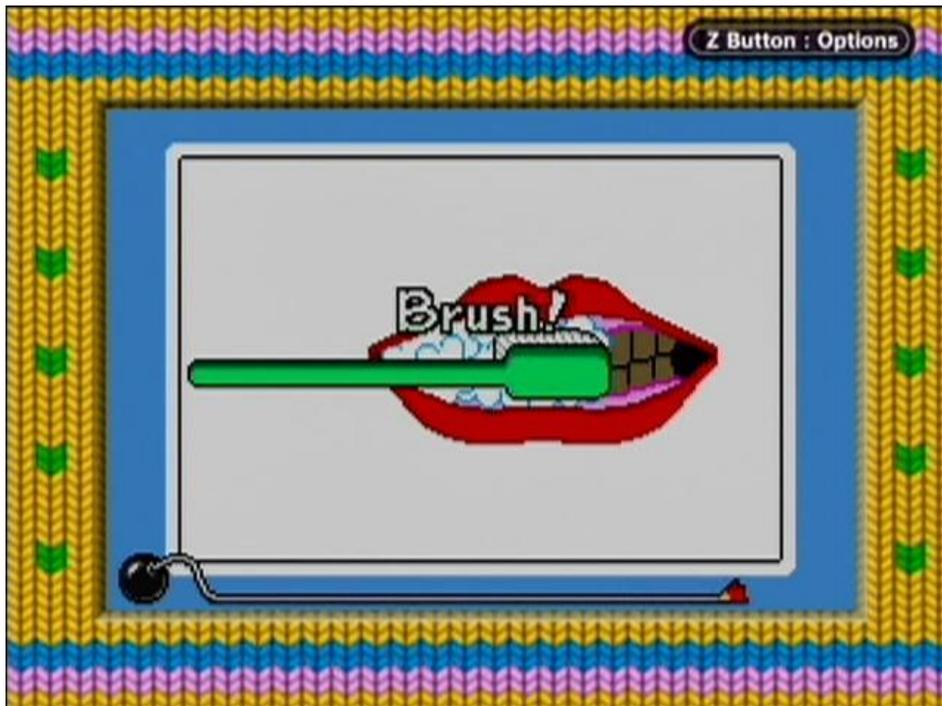


Figura 18: Warioware

Jogos de plataforma estão entre os gêneros mais populares dos jogos eletrônicos. Embora este seja um subgênero de ação, jogos icônicos como *Prince of Persia*, *Alex Kidd*, *Super Mario Bros.* e *Sonic the Hedgehog*, lançados entre as décadas de 1980 e início dos anos 1990, garantiram extrema visibilidade a esta modalidade.

Sua característica principal é focada na mecânica de interação na qual o jogador deve atravessar estágios e transitar entre plataformas ou terrenos que se estendem de maneira horizontal, vertical e com vãos entre eles. Por consequência, isso leva o jogador a pular muito e, portanto, jogos de plataforma geralmente possuem personagens que realizam essa ação com frequência e facilidade.

É comum, no entanto, que jogos de plataforma também apresentem outras mecânicas de interação como mecânicas de tiro e luta, que complementem a atividade de pular. Assim, jogos de plataforma assumem uma variedade enorme de temáticas, mesclando mecânicas que resultam em experiências distintas.

O jogo *Pitfall!*, lançado em 1982, é considerado um dos jogos de plataforma originários. Seguindo seu exemplo, e em razão da limitação de processamento gráfico nas décadas de 1980 e 1990, os jogos do gênero eram 2D. Posteriormente, desenvolveu-se jogos de plataforma 3D, mas a aceitação desta nova representação visual para uma mecânica consolidada teve de passar por

modificações. Visualmente, não é tão fácil para o jogador calcular a distância espacial entre duas plataformas em jogo 3D como em uma representação 2D.

Assim, muitos jogos que retêm características do gênero de plataforma são aqueles compostos principalmente por mecânicas típicas dos gêneros de tiro, aventura ou *Beat 'Em Up* e, mesmo não sendo considerados jogos de plataforma, são influenciados por eles. Jogos de plataforma ainda são populares na atualidade, caracterizando um dos gêneros mais utilizados como base por desenvolvedores iniciantes para experimentar e aprender a criar novos jogos. Atualmente, o jogo *Super Meat Boy* é um dos exemplos mais famosos de uma nova geração de jogos de plataforma.

No Brasil, jogos de plataforma são, para boa parte da população, o modelo de jogo que vem à mente quando se fala em “jogo eletrônico”. Isso se dá devido à extrema popularidade de mascotes de jogos do gênero, como Mario e Sonic. Inclusive, em razão da popularidade do console doméstico Mega Drive no país, Sonic se tornou mais comum que Mario e, dessa forma, compartilha a representação cultural de ícone da mídia.



Figura 19: Super Mario Bros.

Jogos de ritmo dizem respeito a qualquer jogo que tenha como principal mecânica de interação a participação do jogador atrelada a alguma cadência ou

ritmo. Esta exigência não precisa estar vinculada à música, mas boa parte dos jogos de ritmo utilizam melodias para estabelecer uma conexão com a interação do jogador. Atualmente, muitos jogos do gênero de ritmo são vendidos juntamente com acessórios físicos ou periféricos em vez de tradicionais controles de vídeo game, que são usados pelo jogador e muitas vezes emular instrumentos musicais.

Este é o caso de séries conhecidas como *Guitar Hero* e *Rock Band*. Nelas, jogadores assume os papéis de membros de uma banda de rock e devem tocar notas no momento exato da faixa musical. Assim, é possível tocar músicas de acordo com o instrumento escolhido, seja uma guitarra, um baixo, uma bateria ou até mesmo um microfone para interpretar um vocalista.

*DJ Hero*, por sua vez, é uma série derivada de *Guitar Hero* na qual, em vez de assumir o papel de um integrante de uma banda, o jogador é um DJ. Este deve manipular sua mesa controladora para mixar duas faixas musicais e garantir um espetáculo festivo bem sucedido. Este jogo, originalmente lançado em 2009, evidência uma clara evolução do gênero de jogos de ritmo e a ampla variação de temáticas e formas de interação – ainda que as mecânicas permaneçam extremamente similares.

É importante ressaltar, contudo, que as origens desse gênero de jogo são orientais. O registro de primeiro jogo popular do gênero foi em 1996, com o lançamento de *PaRappa the Rapper*. Nele, o jogador controla o personagem Parappa, e deve se valer da mecânica de interação para levar o rapper ao estrelato. A mecânica consiste no apertar de uma sequência de botões na ordem e no momento correto. Embora esta participação possa ser comparada à mecânica de outros jogos que também exigem precisão no momento da reação, a conexão com a melodia ou ritmo é forte o suficiente para distingui-la. Neste jogo, não havia necessidade de periféricos extras, apenas um controle do console.

Nos anos seguintes, jogos de ritmo assumiram diferentes formas. O jogo de ritmo e dança *Dance Dance Revolution*, originalmente lançado em 1998, se tornou extremamente popular em fliperamas, necessitando de um “tapete” para ser jogado. Nos anos seguintes, o gênero sofreu uma grande evolução dependente de periférico e, eventualmente, atingiu um ponto em que alguns jogos passaram a utilizar instrumentos reais, como é no caso de *Rocksmith* lançado em 2012.

Destaques do gênero também incluem jogos que fogem ao padrão. Alguns exemplos são *Rez*, lançado em 2001, e *The Beatles: Rock Band*, lançado em 2009. O primeiro é um jogo que mistura mecânicas de jogos de ritmo e tiro ao oferecer uma experiência visualmente influenciada pelas obras de Kandinsky em conjunto com trilhas de música eletrônica. *The Beatles: Rock Band* não foge ao padrão em sua mecânica de interação, mas por ter sido focado exclusivamente na carreira e nas faixas da banda musical The Beatles, ofereceu uma variação temática que foi amplamente elogiada.

Atualmente, o gênero de jogos de ritmo conta com alguns notáveis títulos, como as séries *Bit.Trip* e *Elite Beat Agents*. Contudo, uma conhecida variação sua é o gênero de jogos de dança. Embora jogos de ritmo tenham atingido um ápice de popularidade e vendas, o custo elevado dos periféricos sempre representou um obstáculo significativo para o acesso de muitos jogadores. Por isso, no Brasil é mais comum encontrar jogadores deste gênero em fliperamas e espaços com jogos *arcade* do que em residências.



Figura 20: Rock Band

RPG é a sigla utilizada no inglês para designar *Role-Playing Game*, ou seja, jogo de interpretação de papéis. Assim como o RPG tradicional, em que jogadores se reúnem para vivenciar uma aventura mediada pelas regras de um determinado universo ficcional, a versão digital dos RPGs também compartilha estas raízes. Contudo, em razão das restrições do formato dos jogos eletrônicos, o gênero RPG sofreu uma série de adaptações no seu formato digital.

Sua mecânica de interação é versátil, pois há uma priorização na utilização desta para contar uma história. Contudo, naturalmente há padrões que estabelecem tendências nestas mecânicas.

Uma delas é o acúmulo de pontos e objetos. Os pontos, chamados de pontos de experiência, permitem ao jogador evoluir seu personagem com ênfase nos atributos específicos que desejar. Geralmente, esta distribuição de pontos influencia diretamente no desempenho do personagem em combate ou outras atividades, como diálogos. Os objetos, por sua vez, implicam no gerenciamento de um inventário no qual o jogador pode organizar todo os itens que carrega consigo e planejar seu uso em batalhas para ganhar vantagens estratégicas ou, em alguns casos, resolução de enigmas.

Diálogos, como mecânica de interação, também compõem um importante elemento do gênero RPG. É extremamente comum observar jogos do gênero que apresentam diversas conversas entre inúmeros personagens e permitem que o próprio jogador escolha as falas que serão proferidas. Isso se dá em função da adaptação da grande liberdade que é oferecida no modelo tradicional do RPG, e que precisa ser adaptada para um sistema fechado enquanto jogo eletrônico.

Conseqüentemente, no plano digital, RPGs costumam ser desenvolvidos para apenas um jogador. Há, naturalmente, RPGs que permitem a participação de mais de um jogador, sendo que uma das variações do gênero, o MMORPG, é focada inteiramente na participação simultânea de centenas de jogadores. Ainda assim, grande parte dos jogos de RPG são focados em mecânicas de interação que permitam o jogador vivenciar uma história e, muitas vezes, influenciar o seu rumo a partir de decisões.

Em razão da influência dos universos fictícios dos RPGs tradicionais e, em especial, do jogo *Dungeons & Dragons*, há uma forte conexão do gênero com a temática de fantasia medieval. Contudo, RPGs são extremamente versáteis, e diversos jogos já apresentaram variadas temáticas, assim como os jogos do gênero adventure, pois há uma ênfase na história a ser contada.

Há, portanto, diversas variações do gênero. Desde distinções entre RPGs ocidentais e orientais, que são divididos em razão de suas divergências culturais. Há RPGs mais influenciados por elementos táticos e de estratégia, que se assemelham ao gênero de estratégia por turnos. Já outros priorizaram mecânicas mais comuns em jogos de ação como tiro ou *Beat Em'Up*. Por fim, há também

uma variação de RPGs que é focada na exploração de estágios (geralmente calabouços ou masmorras) a partir de uma programação modular que estabeleça uma grande chance de aleatoriedade sempre que uma nova partida é recomeçada.

Embora os RPGs estejam presentes em seu formato digital desde meados da década de 1970, o gênero começou a ganhar mais notoriedade e uma distinta representação visual na década de 1980. Destaque deve ser dado para o jogo *Bard's Tale*, lançado em 1985, que trouxe inovações gráficas e mecânicas para o gênero, além das séries japonesas *Dragon Quest* e *Final Fantasy*, lançadas em 1986 e 1987 respectivamente, que foram emblemas da produção oriental de jogos do gênero. Desde então, o gênero evoluiu e aborda uma variedade de possibilidades, incluindo a série *Pokémon* que é tida como uma das mais populares e bem sucedidas.

No Brasil, RPGs são igualmente famosos por uma diversidade de motivos. Seja em razão da influência do RPG tradicional, das mecânicas de RPG em tantos outros gêneros de jogo, das cativantes histórias contadas ou a possibilidade de jogar com centenas de pessoas ao mesmo tempo, este é um gênero muito difundido.



Figura 21: Final Fantasy VII

*Serious games* é o nome dado em inglês a jogos que apresentam um propósito que foge do tradicional objetivo de divertir seu jogador. Embora esta finalidade possa ser confundida com a meta dos *advergames*, *newsgames*, ou até mesmo jogos educativos, este gênero de jogos sérios costuma ser mais utilizado para treinamento e educação corporativo de funcionários ou atividades técnicas.

Assim, é um gênero de jogo que não é definido pela sua mecânica de interação, mas principalmente pela mensagem que busca transmitir ao jogador a partir de sua estrutura. Na prática, isso significa que estes atuam como um revestimento temático para a mecânica de outros gêneros, como estratégia. Por exemplo, um médico pode ser submetido a um jogo de gerenciamento de um hospital antes de ser contratado. Empresas podem se valer de jogos que promovam uma dinâmica de trabalho para estimular boas práticas organizacionais no escritório.

O jogo *Zero Hour: America's Medic*, lançado em 2009, foi desenvolvido com apoio do governo dos Estados Unidos para que se tornasse em a ferramenta de treinamento e recrutamento de paramédicos. Nele, o jogador assume o papel de um paramédico que deve ir ao socorro de cenários de catástrofes em massa, como terremotos e ataques terroristas. O jogo *PwC Immersive Onboarding Training Environment*, por sua vez, é voltado exclusivamente para o treinamento de funcionários da empresa PricewaterhouseCoopers, enquanto *Hilton: Ultimate Team Play* é direcionado para funcionários das redes de hotelaria.

No Brasil, jogos sérios estão vendo um aumento em demanda em razão de novas dinâmicas de treinamento de funcionários em ambientes corporativos. Não se trata de oferecimento destes produtos para o mercado consumidor, mas de uma prestação de serviço para um segmento específico. Como a maioria destes jogos são para uso interno, poucos são os exemplos que ficam conhecidos publicamente e, ainda assim, não são alvo dos anseios da massa consumidora de produtos comerciais da linha de entretenimento.



Figura 22: Zero Hour: America's Medic

*Shoot 'Em Up* significa em inglês o equivalente coloquial a “atire neles”. Esse é o nome dado ao gênero de jogos que tem como principal mecânica de interação o ato de atirar em uma enorme quantidade de inimigos que ameaçam o jogador. Assim como o gênero *Beat 'Em Up* costuma apresentar uma quantidade desproporcional de inimigos contra o jogador, o mesmo ocorre neste gênero, mas a distinção principal é que a defesa é feita por meio do disparo de projéteis.

Jogos do gênero *Shoot 'Em Up* geralmente são caracterizados pelo embate entre um veículo, normalmente uma nave espacial, e uma perspectiva de representação visual que observe a nave vista de cima ou lateralmente. A dificuldade deste gênero costuma ser extremamente desafiante, exigindo atenção na observação aos padrões de movimentação dos inimigos, bem como rápidos reflexos e movimentação precisa do jogador para não ser atingido por projéteis dos inimigos.

*Space Invaders*, lançado em 1978, é considerado oficialmente o primeiro jogo do gênero. No início da década de 1990, uma variação de mecânica do gênero ganhou a denominação de “*Bullet Hell*” em razão da quantidade imensa de tiros inimigos que poderiam figurar na tela num dado momento. Jogos deste estilo geraram um apelo de nicho e começaram a se tornar extremamente populares com perfis específicos de jogadores, especialmente no Japão. Os jogos

*Ikaruga*, *Touhou*, *Gradius* e *Geometry Wars: Retro Evolved* são populares representantes deste gênero.

Atualmente, há uma grande quantidade de jogos do gênero disponíveis no mercado, muitos deles recentes e em consoles domésticos. Contudo, o interesse de nicho deste gênero é algo que se aplica em escala mundial e, portanto, no Brasil o mesmo cenário se replica.

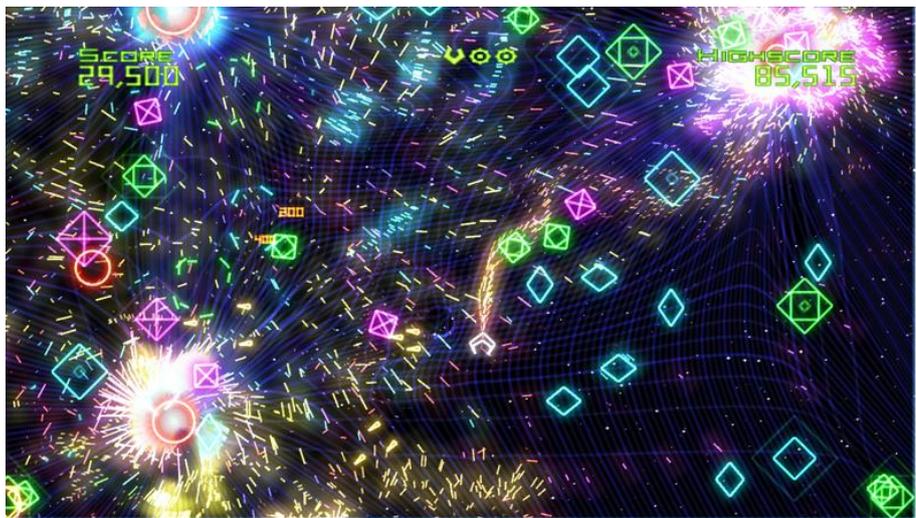


Figura 23: Geometry Wars: Retro Evolved 2

Simuladores são jogos com uma preocupação específica em reprisar um determinado sistema ou situação de maneira realista. Isso não significa, contudo, que um jogo de simulação seja necessariamente utilizado para treinamento ou educação. Há diversos jogos de simulação que abrangem situações variadas, como a criação de animais domésticos ou manuseio de aviões comerciais, e ainda podem ter o entretenimento como fim.

Inclusive, a maioria dos simuladores disponibilizados no mercado contém elementos que geralmente contém algum apelo comercial. Caso contrário, esses simuladores são disponibilizados de maneira interna ou exclusiva para empresas e corporações – como é feito com muitos jogos sérios e educativos.

Como o gênero é focado em simular outro sistema existente, as mecânicas de interação variam de acordo com a reprise pretendida. Não há restrição ou limitação de temática e a mecânica necessariamente corresponde ao contexto delimitado. Dentre os jogos de simulação mais conhecidos estão as séries *SimCity*, *The Sims*, *Microsoft Flight Simulator*, *Silent Hunter* e *Train Simulator*.

Embora o nível de realismo varie conforme o jogo e série, seja simulando o gerenciamento de uma cidade, da vida de indivíduos, aviões ou trens, há sempre a intenção de oferecer um contexto que não seja exagerado e gere um estranhamento no jogador. Alguns exemplos de simulações inusitadas presentes no mercado são os casos do jogo *Afrika*, *Fate of the World* e da série *Deer Hunter*. O primeiro coloca o jogador no papel de um fotojornalista que deve registrar animais em um safari, o segundo realiza uma simulação de questões ambientais e o último é um simulador de caça de animais selvagens.

No Brasil, os jogos do gênero de simulação conseguem tanto atrair um grande número de jogadores, como também um nicho. A série *The Sims* é mundialmente famosa e conta com ampla recepção no país. Contudo, jogos de simulação de voo de aeronaves costumam agradar a um perfil de jogador muito específico.



Figura 24: The Sims

Jogos furtivos, mais conhecidos em inglês como *stealth games*, possuem mecânicas de interação especialmente características. Apesar de reterem elementos de outros gêneros, como de ação e aventura, o destaque principal se dá em função da necessidade de o jogador agir de maneira a não ser identificado pelos seus inimigos.

Contudo, agir de maneira oculta implica em várias possibilidades, desde andar nas sombras para não ser visto, andar camuflado em multidões para não ser reconhecido ou eliminar seu inimigo antes que ele o veja. Por causa disso, jogos deste gênero abarcaram uma grande variedade temática e perspectiva visual. Desde que seja possível visualizar o personagem controlado pelo jogador, jogos alternam entre visões de cima, em terceira ou primeira pessoa. Ainda assim, naturalmente há uma grande predominância de personagens que costumam habitar contextos que demandam furtividade, como ninjas, agentes especiais ou assassinos.

Dois dos principais lançamentos que consolidaram o gênero foram *Metal Gear* e *Thief: The Dark Project*, lançados em 1985 e 1998 respectivamente. No primeiro, o jogador assume o papel de um agente secreto, Solid Snake, que deve sozinho infiltrar uma base inimiga militar para destruir uma arma nuclear. O jogador enxerga os cômodos da base como se estivesse observando uma planta de arquitetura. O segundo, por outro lado, ofereceu uma perspectiva diferente ao apresentar um cenário medieval visto inteiramente pelos olhos de um protagonista ladrão. Para avançar, o jogador precisa ser silencioso e evitar áreas iluminadas ao se valer de armas como flechas, espadas e cassetetes.

Nos anos seguintes, diversos jogos evoluíram o gênero ao ofereceram inovações relativas às mecânicas ou à perspectiva de jogo. Alguns desses títulos foram *Metal Gear Solid*, *Hitman: Codename 47*, *Splinter Cell*, *Assassin's Creed* e *Mark of the Ninja*. Muitos desses jogos de furtividade também são populares no Brasil. Contudo, grande parte da popularidade deste gênero se deve ao fato de que vários jogos pertencentes a outros gêneros se valem de mecânicas de interação típicas de furtividade.



Figura 25: Metal Gear Solid 2

A sigla TPS significa em inglês *Third Person Shooter*. Como o próprio título já indica, este gênero é identificado a partir da perspectiva visual em tornos de seus jogos. A visão se dá na terceira pessoa, ou seja, a câmera apresenta o personagem controlado pelo jogador na cena (em vez de apresentar o mundo pelos olhos personagem). Além disso, o título do gênero também aponta que há a constante presença de tiroteios.

Portanto, composto principalmente por tiroteios em terceira pessoa, esses jogos apresentam experiências repletas de adrenalina e ação. Jogos de tiro em terceira pessoa se diferenciam daqueles em primeira pessoa na medida em que a mudança em perspectiva oferece uma maior noção espacial ao jogador – o que nos remete ao problema que jogos de plataforma sofreram quando transitaram de duas para três dimensões. Assim, jogadores possuem uma ciência maior do ambiente que seus personagens habitam e, conseqüentemente, podem interagir mais com cenário durante os momentos de combate.

O gênero possui origens no fim da década de 1970, mas ao longo das décadas de 1980 e 1990 não houve uma clara definição de qual seria o jogo mais influente para o gênero. Alguns, como *Contra* e *Tomb Raider*, foram mencionados como importantes influencias, mas que, por uma questão de representação visual 2D ou diferente ênfase nas mecânicas de interação, não eram jogos de tiro em terceira pessoa. Em 1999, no entanto, foi lançado o jogo *Syphon Filter*, considerado um claro exemplo de um jogo de tiro em terceira pessoa.

Nos anos seguintes, jogos como *Max Payne*, *Resident Evil 4* e *Gears of War* vieram a se tornar importantes marcos nos rumos do gênero. Estes jogos

influenciaram diferentes aspectos relativos às mecânicas de interação, como a opção de diminuir a velocidade do tempo e, assim, aperfeiçoar a visão do jogador no momento de mirar e fazer uso de táticas e cobertura ao longo do cenário. Outros exemplos, como *Army of Two* e *Binary Domain* também trouxeram inovações no que diz respeito à participação cooperativa de dois jogadores e a relação de confiança entre membros de uma equipe.

Assim, o gênero de tiro em terceira pessoa é extremamente popular e se vale de mecânicas de interação que estão presentes em muitos outros. Há, portanto, uma grande partilha de características que facilita a transição de jogadores entre jogos. No Brasil, há uma grande quantidade de *players* que jogam os TPS.



Figura 26: Max Payne 2

Embora esta listagem de gêneros de jogos tenha chegado ao seu fim, vale novamente ressaltar que ela não é definitiva. Há diversas listas que podem propor novas divisões e, inclusive, subgêneros como variações. Os gêneros listados anteriormente representam emblemas de mecânicas de interação ou outros elementos que são distintos o suficiente para serem identificados individualmente, mas também recombinadas com outras a fim de criar novas possibilidades.

### 3.2.2

#### Gênero como discurso

A compreensão do gênero como produto mercadológico é absolutamente crucial para estabelecer um vínculo entre a obra e o seu público. Contudo, a fim de complementar esse entendimento do jogo como obra transmissora de ideias, é importante também atentar para a compreensão do gênero como discurso.

Para Bakhtin (2003), a comunicação é indispensável para os seres humanos, podendo se dar por meio de variadas manifestações linguísticas, como a escrita, a oralidade, sons, gestos ou expressões fisionômicas. Estas manifestações atingem uma grande diversidade, pois se relacionam diretamente com as esferas da atividade humana.

No entanto, independente da diversidade das atividades humanas, quando utilizando a língua para se expressar, o indivíduo o faz por meio de enunciados. Enunciados são atos de comunicação social produzidos naturalmente por indivíduos a partir da atividade humana. O sujeito exprime um enunciado por sequências de unidades linguísticas (escritas ou orais) que são produzidas em determinado contexto e que, inevitavelmente, estão vinculadas às condições e finalidades do contexto ou atividade em que surgiram. Dessa forma, Bakhtin diz que

Todo enunciado possui determinadas características que respeitam três itens: conteúdo temático, estilo verbal e estrutura composicional. Todas elas ajudam a compor a “memória discursiva” que diz respeito ao fato de que, por se tratar de uma interação entre indivíduos, sempre há uma transformação do leitor e nenhum enunciado é absolutamente inédito (BAKHTIN, 2003, p. 247).

Nesse sentido, embora os enunciados nunca sejam absolutamente novos, eles podem seguir padrões. São esses tipos relativamente estáveis de enunciados que Bakhtin identifica como os gêneros do discurso. Vale atentar que, ainda que os gêneros possam seguir padrões, eles são dinâmicos, e nunca estanques ou imutáveis. Por isso, Machado (1996) reforça também que Bakhtin se distancia de uma escala hierárquica, e busca definir os gêneros como fenômenos de pluralidade e não-classificações.

Essa eterna possibilidade de transformação e criação do gênero do discurso se deve à interação social que a todo momento pode gerar um novo gênero para se adequar a um contexto ou esferas de atividade humana. Sabendo

dessa heterogeneidade, Bakhtin (2003) estabeleceu a divisão entre os gêneros como primários e secundários.

Um gênero primário faz referência a uma situação comunicativa cotidiana frequentemente espontânea, imediata e informal. Exemplos tradicionais dessa situação são cartas, bilhetes, um diálogo corriqueiro ou a própria prosa.

Os gêneros secundários, por outro lado, muitas vezes são mediados pela escrita e, em razão das situações comunicativas mais complexas nas quais surgem, assumem formas de romances, teses, peças ou palestras.

Em termos práticos, o gênero secundário compartilha a mesma estrutura do gênero primário, o enunciado. Contudo, o gênero secundário surge a partir da combinação do primário. Por causa disso, um diálogo presente em um roteiro de filme, por exemplo, deixa de ser um mero diálogo para se tornar algo mais complexo.

Os itens mencionados anteriormente, estilo, tema e plano composicional, são importantes para classificar o gênero do discurso. Dentre eles, o estilo se destaca porque é um reflexo da individualidade do emissor do enunciado. Naturalmente, alguns gêneros permitem um afloramento maior do estilo enquanto outros são mais restritos e engessados.

Com base nessas afirmativas, o jogo eletrônico assume sua posição de gênero secundário. Afinal, o jogo – assim como o romance, filme e outras mídias expressivas – se vale de gêneros primários, como o diálogo, para ser construído.

Embora o jogo não seja necessariamente escrito, por ser, em termos estruturais, uma obra audiovisual interativa, a sua postura comunicativa é relacional e de constante significação (e ressignificação) do indivíduo. Essa característica dinâmica é que garante ao gênero uma constante transformação a partir da interação.

Um exemplo desse caso foi a apresentação do jogo *LA Noire* no festival de cinema Tribeca. Um dos motivos para a exposição de um jogo eletrônico em um festival de cinema foi em razão da extensão e complexidade do roteiro da obra – que, com 2200 páginas, equivale a duas temporadas de série de TV<sup>12</sup>.

Significa dizer que todos diálogos presentes no jogo são gêneros primários? Não, pois ao mesmo tempo que podem se assemelhar a diálogos

---

<sup>12</sup> L.A. Noire's script is equal to two seasons of television. **Gameblurb**.

presentes em filmes, a interação presente na experiência de modo modifica o enunciado expresso pelo jogo como obra e gera um novo gênero secundário.

Ao dissertar sobre o gênero no contexto digital, Machado (2002) desenvolve essa questão da combinação de gêneros e afirma que

A novidade dos estudos sobre os gêneros digitais em relação às formas da oralidade ou da escritura é a possibilidade de considerar as forças sociais e técnicas que produzem as regularidades e as combinações que acontecem no interior dos gêneros, sobretudo as inserções provenientes de outras mídias (MACHADO, 2002).

Assim, fica evidente como é possível que o jogo eletrônico seja compreendido como gênero do discurso conforme a visão de Bakhtin. Entretanto, se o jogo eletrônico pode ser compreendido como um gênero do discurso, então como devem ser identificados os “gêneros de jogos” utilizados pelo mercado?

A resposta para esta indagação pode ser apontada por Marcuschi (2002). Para o autor, gênero textual engloba os textos utilizados no cotidiano, mas são dotados de características de comunicação social e relacionam-se ao itens estilo, estrutura e conteúdo. Nesse sentido, Marcuschi (2002) afirma que uma carta pessoal não é um tipo de texto, mas um gênero de texto (ao contrário do que alguns livros didáticos afirmam) porque o gênero engloba os tipos.

Ao passo que um gênero textual é relacional e dinâmico, os tipos textuais são estanques e dizem respeito à estrutura ou a forma daquela sequência linguística. Por isso, para o autor, um gênero – como a carta pessoal – pode incluir tipologias como descrição, injunção, exposição, narração e argumentação. Inclusive, sobre esta característica fluida e mutável do gênero, Machado (1996) diz que

Tal é o contexto do conceito de gênero em Bakhtin, que não se confunde com procedimentos, com hierarquias, com categorias formais ou com estruturas, pois nele coexistem diversificadas formas de se pensar o mundo e a história humana. Os gêneros discursivos, por mobilizarem diferentes esferas da enunciação, representam unidades abertas da cultura. São depositários de formas particulares de ver o mundo, de consubstanciar visões de mundo de épocas históricas (MACHADO, 1996, p. 247).

Assim, na medida em que Bakhtin encara o gênero do discurso como uma constante transformação, Marcuschi (2002) encara o tipo textual como uma espécie de construção teórica definida pela natureza linguística da sua composição. Justamente por isso é que o gênero engloba os tipos que, por sua vez, juntos compõem o gênero.

Conclui-se, portanto, que os “gêneros de jogos” utilizados pelo mercado são, em realidade, tipos textuais presentes dentro da mídia do jogo eletrônico que, por si só, já assumiu o papel de gênero do discurso. Identificar um jogo como um jogo de ação ou quebra-cabeça é o mesmo que analisar a sua estrutura e categorizá-lo de acordo com um critério teórico – o que evidencia a postura do mercado em garantir a constante e cômoda comunicação com seu consumidor.

Logo, ao mesmo tempo em que a mídia do jogo eletrônico atua como gênero do discurso por transmitir um enunciado que respeita um contexto de comunicação social, há tipos inseridos neste gênero – dentre eles a narrativa. Contudo, como nem o jornalismo de jogos nem a própria indústria classificam os jogos a partir de sua narração, os tipos frequentemente englobam formas de interação - conforme verificado no subcapítulo anterior.

A partir do exposto, a proposta desta pesquisa é pensar o jogo como gênero do discurso, e a narrativa, que frequentemente atua como tipo, como gênero produtor de sentidos e catalizador de uma dinâmica de constante resignificação.

Uma vez feita a distinção entre gênero, tipo e as conexões entre a mídia do jogo e suas características, o próximo capítulo será dedicado a conceituação de narrativa. A narrativa é vista, contudo, não como tipo, mas gênero e seu impacto dentro da mídia do jogo eletrônico.

### 3.3

#### **Considerações Parciais**

As considerações para este capítulo abrangem uma variedade de temas e constatações que abordam as definições de jogo e os papéis dos gêneros. Novamente, cabe ressaltar que o objeto desta pesquisa é apresentar uma pluralidade de óticas (às vezes inusitadas ou não ortodoxas) e promover um entendimento a partir da aproximação de conceitos e que cheguem a um relativo consenso.

Assim, a título de simplificação, cabe pontuar os principais elementos discutidos. Estabeleceu-se que um jogo é um sistema fechado composto por uma variedade de elementos e determinado fim, mas que inevitavelmente definem as restrições e o campo de atuação do jogador. Isto se dá tanto no plano analógico

como no digital, mas em termos eletrônicos fala-se de *software*, ou seja, um banco de dados pré-programado que estabelece determinadas condições para sua execução.

Vale ressaltar, ainda que diante de uma definição técnica e bem delimitada, que o jogo é equiparado ao processo de projetar do Design, e também visto por outros autores como uma ferramenta que depende de interação para atingir sua relevância. Para alguns, é identificada como a participação significativa, enquanto, para outros, é como diversão, ou ainda “fluxo”. Fica evidente que, a despeito de nomenclatura, um jogo necessita de uma substancial conexão com seu jogador para tornar-se uma experiência dotada de significados. As considerações de Bomfim (1994), Koster (2005), Salen e Zimmernam (2003) foram especialmente relevantes para chegar a esta conclusão.

Em seguida foram apresentados os gêneros. Percebeu-se que o agrupamento de modalidades de mídias a partir de características similares, neste caso jogos, recebe este nome. Notou-se também que, ao contrário de tantas outras obras, jogos são primordialmente classificados de acordo com suas mecânicas de interação, ou seja, a forma como o jogador interage com o jogo. Há exceções, estas caracterizadas pela finalidade do gênero ou conexão com a alguma temática específica.

Ainda assim, foi necessário pontuar que o gênero pode assumir a forma de produto no mercado, mas também de discurso conforme análises teóricas. Neste sentido, as constatações contribuíram principalmente a fim de identificar que o jogo é capaz de assumir a forma de gênero enquanto os gêneros do mercado são, na realidade, tipos. Por essa mesma lógica, uma história dentro de um jogo pode ser um tipo, mas a decisão aprofundada em seguida revela que a intenção é qualifica-la como discurso produtor de sentidos, assim como o jogo. Nesta seção, Bakhtin (2003), McKee (2010) e Marchushi (2002) foram de grande relevância.

O próximo capítulo irá, portanto, discutir o conceito de narrativa e articular a sua conexão com os jogos.

## 4

### O jogo eletrônico como narrativa

Este trabalho busca investigar a relevância da narrativa como elemento integrante de um jogo eletrônico. Para tal, antes é necessário compreender que há diversas distinções para o conceito de narrativa. Além disso, é necessário também levar em conta conceitos de narrativa que são aplicados ao contexto dos jogos eletrônicos.

Os subcapítulos seguintes irão, portanto, explorar estas diferenças. Não com o intuito de evidenciar que uma abordagem é correta em detrimento da outra, mas simplesmente de destacar que há elementos pertinentes ao jogo que demandam uma nova visão e, conseqüentemente, critérios de análise. Diante disto, é crucial explicitar que o recorte desta pesquisa não abrange um extenso estudo do que compõem uma narrativa clássica, nem as diferentes linhas de pensamento que a afetam. Em vez de resgatar teóricos considerados pedras angulares nos campos abordados, optou-se por promover uma articulação de conceitos que exibissem uma clara aproximação.

Primeiramente, haverá um foco na definição de narrativa proposta por dicionários (gerais e específicos), autores e teóricos. Nesse subcapítulo, a intenção é de apresentar uma visão mais tradicional da narrativa a partir de diferentes pontos de vista que não estejam vinculados à concepção de mídias interativas. Estudiosos como Ricoeur (1994), Benjamin (1994), Cunha (2003), Reis e Lopes (2011) apresentam conceitos de narrativa e tecem desdobramentos a partir de suas origens.

O segundo subcapítulo, sua vez, apresenta conceitos e definições sob o ponto de vista de autores e profissionais que lidem diretamente com narrativas em seu plano digital ou interativo. Trata-se de uma visão voltada especificamente para a função ou papel da narrativa em relação a um jogo eletrônico, e quais as distinções que se manifestam em razão desta abordagem.

Nesse sentido, autores como Bissell (2010), Gomes (2009a,b), Grip (2012) Zimmerman e Salen (2003) demonstram que possuem familiaridade com a mídia interativa ao tecerem suas argumentações.

## 4.1

### A narrativa como conceito

Uma das formas mais simples e básicas de buscar uma definição para um termo é a partir do dicionário. Neste caso, o *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* define o termo narrativa como

1. Ato de narrar. = NARRAÇÃO
2. História contada por alguém.
3. Obra literária, geralmente em prosa, em que se relata um acontecimento ou um conjunto de acontecimentos, reais ou imaginários, com intervenção de uma ou mais personagens num espaço e num tempo determinados.<sup>13</sup>

Todas as três definições evidenciam a importância da narrativa como o ato de relatar ou transmitir algo. Neste caso, esta transmissão é de uma história que, por sua vez, pode ser definida como um evento ou uma sequência de eventos que são impactados por um indivíduo em um determinado contexto. A título de complementação, a definição de história no mesmo dicionário é a seguinte:

1. Narração escrita dos fatos notáveis ocorridos numa sociedade em particular ou em várias.
2. [História] Período do desenvolvimento da humanidade após o aparecimento da escrita.
3. Ciência ou disciplina que estuda .fatos passados.
4. .Sequência de fatos ou ações.
5. Relato desses acontecimentos. = ESTÓRIA, NARRAÇÃO, NARRATIVA
6. Descrição dos seres da Natureza.
7. Estudo das origens e progressos de uma arte ou ciência.
8. Biografia de uma personalidade ou personagem célebre.
9. Livro de história.
10. [Informal] Relato destinado a enganar (ex.: *não me venhas com histórias*). = CONTO, MENTIRA, PETA<sup>14</sup>.

As definições para o termo “história”, especialmente um, quatro e cinco, revelam uma conexão direta com o conceito de narrativa. Afinal, fica explicitamente destacado que uma história pode ser uma sequência de fatos ou ações, e que o relato desta história é a própria narrativa. Assim, é possível concluir que uma história está mais vinculada ao conteúdo factual, enquanto a narrativa está conectada à forma como esse conteúdo é descrito ou expresso.

<sup>13</sup>NARRATIVA. In: Dicionário Priberam da Língua Portuguesa: 2008-2013.

<sup>14</sup>HISTÓRIA. In: Dicionário Priberam da Língua Portuguesa: 2008-2013.

O *Dicionário Sesc: A linguagem da Cultura* (CUNHA, 2003), por sua vez, apresenta outra definição. Quando o termo “narrativa” é consultado, há um redirecionamento para o verbete de “Gêneros literários”. A definição gêneros indica, em síntese, que trata-se de obras que contenham formas e atributos gerais, semelhantes ou afins. Contudo, uma detalhada explicação desenvolve as origens dos gêneros literários e revela como o conceito resultou nas classificações utilizadas para categorizar os diferentes modelos de conteúdos presentes na literatura.

Cunha (2003) destaca como a *Poética de Aristóteles* foi o primeiro texto abrangente sobre o tema, bem como sua intenção de não apenas sistematizar e descrever os gêneros, mas indicar os preceitos de criação de uma “bela” obra. Assim,

Para o filósofo, toda arte é uma atividade mimética, aquela que representa, por imitação, uma realidade subjacente. Mas de tal maneira que “não é ofício do poeta (criador) narrar o que realmente acontece; é sim, o de representar o que poderia acontecer, quer dizer: o que é possível, verossímil e necessariamente”. A poesia contém, em primeiro lugar, dois modos de exteriorização: a narração, em que o autor fala em seu próprio nome ou em nome de personalidades que ele assume (o ditirambo e a epopeia, ou poesia épica), e o drama, pelo qual os atores vivenciam ações (o texto teatral poético, cômico ou trágico) (CUNHA, 2003, p. 300-301).

Neste caso, a definição de narrativa está imediatamente atrelada à concepção de uma representação (ou mimese) interpretada por um declamador. Se entendermos a poesia como uma sequência de eventos (assim como uma história), esta definição se aproxima bastante da primeira definição, mas sua principal distinção está consolidada na figura do “narrador”.

Outra fonte que nos traz substância para discutir a definição de narrativa é o *Dicionário de Narratologia*. Nele, Reis e Lopes (2011) informam que

O termo narrativa pode ser entendido em diversas acepções: narrativa enquanto enunciado, narrativa como conjunto de conteúdos representados por esse enunciado, narrativa como o ato de os relatar e ainda narrativa como modo, termo de uma tríade de universais (lírica, narrativa e drama) que desde a Antiguidade, e não sem hesitações e oscilações, tem sido adotada por diversos teorizadores. É nesta última acepção que o conceito de narrativa aqui nos interessa, uma vez que as restantes acepções ou são contempladas por outros termos mais precisos (p. ex: narração e história) ou são contempladas por conceitos como discurso e sintagma narrativo (REIS; LOPES, 2011, p. 270-271).

Conforme a definição apresentada, os autores se posicionam de maneira divergente às definições anteriores. Neste caso, a definição particular da narrativa está necessariamente vinculada ao conceito de modo e não aos outros conceitos que já possuem terminologias específicas.

Portanto, se procurarmos a definição de “modo”, é possível identificar que os autores compreendem este conceito como o que é relativo à representação narrativa. Significa dizer que o modo afeta diretamente a seleção quantitativa e qualitativa do objeto narrado, bem como diz respeito à perspectiva narrativa, a qual é diretamente vinculada à subjetividade do narrador no discurso enunciado e o processo de seleção utilizado.

Em outras palavras, a definição de narrativa neste modo tem uma conexão direta com a forma como a sequência de eventos é narrada em razão da perspectiva subjetiva do narrador. O conteúdo da narração em si não é o ponto principal, pois está sujeito às modificações da seleção. A seleção, por sua vez, determina a quantidade e qualidade de eventos a serem narrados e, portanto, afeta o todo.

Uma das principais bases teóricas desta dissertação é a concepção de Ricoeur (1994) acerca da narrativa. Em seus estudos, Ricoeur (1994) apresenta a conexão entre a narrativa e as perspectivas linguísticas e poéticas. Ao discutir a temporalidade, Ricoeur (1994) aborda tanto a história humana quanto o discurso literário. Portanto, a linha seguida por Ricoeur (1994) promove uma articulação das definições previamente apresentadas.

Fundamentado na discussão de duas obras particulares, Ricoeur (1994) promove uma análise ao relacionar as obras *Confissões de Agostinho* e *a Poética de Aristóteles*. Com base nelas, Ricoeur (1994) tece suas considerações e formula suas acepções quanto ao motivo pelo qual o ser humano narra e conta histórias, bem como as etapas (ou mimeses) por meio das quais estas representações ganham forma. Sendo assim, destaca-se a importância da linha de raciocínio do autor, tal como o motivo pelo qual a mesma será utilizada como fundamentação para o desenvolvimento de outros desdobramentos neste trabalho.

Segundo o filósofo, há diversas explicações porquê o ser humano conta histórias. Questiona-se qual seria essa razão para o cuidadoso tecer de intrigas e o relatar de eventos e personagens, seja a partir de uma criação fictícia ou histórica. A explicação de Ricoeur (1994), em *Tempo e Narrativa*, tem origem na análise da

relação entre o tempo e a narração. A noção de tempo advém principalmente das considerações feitas por Agostinho.

Ricoeur (1994) constata que Agostinho discute as angústias do tempo e o peso da conseqüente existência temporal que o ser humano enfrenta. Pode-se afirmar que trata-se do reconhecimento de uma certa inferioridade, que coloca o humano como uma pequena peça incapaz de alterar o curso maior dos eventos de um tabuleiro. Isso ocorre pois todos estão sujeitos à vontade do tempo, mas, ao passo que este reconhecimento é inevitável, a identificação de “o que é o tempo?” não.

Agostinho inclusive busca esclarecimento ao comparar a passagem do tempo com o decorrer de uma música, pois, durante o decorrer da canção, sabe-se que determinado trecho já findou e que outro está por vir. No entanto, a comparação não é capaz de definir exatamente o que é “o tempo” e, por essa impossibilidade, entende-se o mesmo como um enigma sem resposta.

Evidência disto é que a existência temporal do ser humano é uma angústia vivida em função da quantidade diversa de eventos caóticos. São eventos isolados que se apresentam como uma condição fragmentada, dispersa ao longo do passado, presente e futuro. Em essência, essa discussão revela uma prevalência da discordância.

Entende-se esta discordância como uma representação de todos os fatores que fogem ao controle do homem e não precisam ter sentido ou lógica. Agostinho define isso como a prevalência do discordante sobre o concordante. Para este trabalho, importa o fato de que, diante de uma realidade incerta e incógnita, o homem busque imprimir sentido à mesma por meio da narrativa.

Em contraposição a esse cenário, ao adotar a *Poética de Aristóteles* como um de seus principais pilares de fundamentação, Ricoeur (1994) busca evidenciar elementos que atendam a essa prevalência da discordância. Inclusive, é curioso notar como a abordagem utilizada para interpretar a *Poética* se apropria da noção de mimese mencionada por Cunha e a desenvolve por outra ramificação.

Assim, a intriga surge nesse cenário como um modelo de concordância (RICOEUR, 1994). A narrativa torna-se forma de tranquilizar o ser humano quanto às suas feridas na passagem do tempo. Afinal, a vida pode adotar rumos inesperados, mas a história, criada pelo ser humano, segue os seus desígnios e cumpre uma lógica programada.

Contudo, vale destacar que a narrativa não atua como uma solução. Independentemente do sentido criado a partir do narrar, a vida continua livre do controle humano. Portanto, trata-se da utilização de uma unidade de linguagem capaz de conferir ordem e sentido ao estado de dissonância que é o “ser-no-tempo”. Dessa forma, a narrativa é identificada com um método de lidar com eventos e fatos que possam não ter explicação ao imprimi-los de sentido por intermédio da causalidade e da lógica. É uma reconciliação de sentido que visa purificar o horror do incidente, o qual é capaz de arruinar a concordância.

As palavras de Ricoeur (1994) destacam o poder das circunstâncias temporais, as quais são maiores e inexplicáveis pelo homem. No entanto, a narrativa também é utilizada desde as tragédias gregas como método de trazer conformidade à temporalidade por meio da tessitura da intriga. Entende-se por tessitura da intriga a atividade de agenciamento de fatos que atua como mediadora, entre o mundo prático e o mundo do leitor, ao organizar os fatos em uma totalidade inteligível (RICOEUR, 1994).

No caso das tragédias gregas, as intrigas eram de suma importância – assim como são hoje em dia para construção de um enredo -, pois não só garantiam sentido à sucessão de fatos, mas também promoviam fechamento por meio de uma resolução amarrada. As histórias contadas sempre incluíam fatos que ocorriam em momentos precisos, heróis que se manifestavam no momento oportuno, e a ausência de qualquer tempo vazio ou “morto” que contribuísse para a construção da narrativa. Fica evidente, portanto, que a intriga lida com um meticuloso planejamento a fim de transmitir um enredo de forma lógica, verossímil e encadeada.

Logo, para finalizar essa compreensão de que o ser humano conta histórias porque se vale da narrativa para tentar sanar suas angústias temporais, discute-se os três tipos de mimese que Ricoeur (1994) identifica. Em realidade, estes três tipos fazem alusão à mimese que Aristóteles reconhece sempre como representação produtora.

Sabe-se que Platão e Aristóteles compartilhavam a visão de que as mimeses seriam a representação da natureza. Contudo, ao contrário de Platão, que considerava a criação do mundo como uma imitação da natureza verdadeira, Aristóteles não enxergava toda criação como uma imitação. Sendo assim,

Aristóteles divergia de Platão ao não acreditar que a representação artística do mundo físico seria como uma imitação de menor valor.

No entanto, o que Ricoeur (1994) traz a partir de sua análise da *Poética* é uma categorização da mimese por etapas. Entendendo as mimeses como representações, o autor tece suas considerações sobre a existência de diferentes tipos de representações, e como a formação de todos eles completaria um círculo que geraria uma espiral sem fim.

O autor explica que sempre há um momento anterior à criação de uma narrativa, ou seja, a tessitura da intriga. Para Ricoeur (1994), a mimese 1 seria a representação desse momento pré-narrativo, ou o mundo prático que antecede a narração. Contudo, para que este mundo prático seja posteriormente representado, é necessário haver algum tipo de pré-compreensão.

Essa pré-compreensão é a aceitação de um mundo já dotado de sentidos e significado, mas que inevitavelmente é imbuído de discordância. Por isso, a partir da pré-compreensão dessa representação já existente (a mimese 1), ocorre a mimese 2, que é a tessitura da intriga propriamente dita.

É no momento da criação da intriga que ocorre a elaboração de uma trama que irá imprimir sentido aos fatos que isoladamente não têm relevância. Embora a intriga tenha tido grande relevância na Grécia antiga, esse modelo se aplica desde então até os dias atuais. Essa “tessitura” se aplica a qualquer criação narrativa que, inevitavelmente, se apropria de uma realidade que serve como base para a criação de novos eventos. Conforme mencionado anteriormente, a mimese 2 ocupa esse espaço intermediário, pois é a transformação de fatos em eventos. Trata-se da criação de uma nova realidade que vise promover uma releitura sobre a anterior.

No entanto, uma vez que a intriga é tecida pelo narrador, ela chega ao leitor. A leitura é realizada e ocorre a recepção da narrativa. Essa leitura inevitavelmente afeta a intriga (da mimese 2) com base na realidade pré-narrativa (mimese 1) e garante um novo sentido aos eventos narrados. Afinal, não só todos os seres humanos são inerentemente diferentes, como o leitor não participou do processo de tessitura da intriga e, dessa forma, sua base de conhecimento e perspectiva divergem da do narrador.

Ocorre, portanto, um processo de “refiguração” da intriga. Esse processo é considerado por Ricoeur (1994) como a mimese 3, que, por sua vez, simboliza a etapa final de um processo em espiral contínuo de representações humanas.

Em essência, a mimese 3 é a nova configuração de sentido dada à intriga a partir da interpretação do leitor. Inclusive, esse entendimento não é exclusivo de Ricoeur (1994). Goulemot (1996) afirma que

qualquer leitura é uma leitura comparativa, contato do livro com outros livros. Assim como existe dialogismo e intertextualidade, no sentido que Bakhtin dá ao termo, há dialogismo e intertextualidade da prática da própria leitura. Entretanto, não há nada aqui que seja mensurável. Estamos no campo das hipóteses e do provável. Ler será, portanto, fazer emergir a biblioteca viva, quer dizer, a memória de leituras anteriores e de dados culturais (GOULEMOT, 1996, p. 113).

Para Goulemot (1996), essa “biblioteca” é a memória de leituras anteriores e dados culturais, e essa definição se assemelha muito à realidade pré-narrativa da mimese 1 de Ricoeur (1994). Assim, qualquer leitura realizada sempre apresentará uma “refiguração” de sentidos diferente da anterior, pois a todo o momento o leitor incorpora mais elementos à sua biblioteca a partir de constantes leituras.

Esse entendimento é crucial para fechar o ciclo do processo em espiral, pois após a mimese 3, uma nova mimese 1 se forma. Afinal, se a interpretação da intriga (mimese 3) já foi consolidada, é chegada a hora de encará-la como uma nova realidade (mimese 1) pré-narrativa que servirá de base para a construção de intrigas posteriores. Ao final, gera-se um novo início para que o atual leitor possa futuramente tecer uma nova narrativa, mediante a intriga (mimese 2), para explicar os eventos que lhe causem angústia diante da temporalidade.

Logo, concretiza-se um processo ilustrativo de por que o humano narra. Um processo circular, mas que realiza etapas em espiral de forma que quando uma etapa se repita, ela aconteça em outro plano sobre uma nova realidade construída. As etapas se repetem em função de um processo de contínua transformação.

Gottschall (2012) faz uma interessante complementação ao processo de mimeses descrito por Ricoeur (1994) ao notar que narrativas são como simuladores de voo. Assim como o simulador, muitas vezes as histórias permitem que indivíduos sejam preparados e treinados para grandes desafios da vida. A ficção é capaz de gerar problemas paralelos aos que são vividos, e projetar o indivíduo em uma realidade alternativa em que ele é capaz de testar diversos limites e verificar seus resultados sem ser diretamente afetado fora dela.

O autor continua, e afirma que a ficção é uma poderosa e antiga tecnologia de realidade virtual que simula os dilemas da vida humana. O ato de ouvir, ler ou assistir uma história é algo arrebatador, capaz de promover tamanha empatia com

seus personagens ao ponto de o leitor poder sentir os eventos como se estivessem realmente acontecendo com ele.

Nesse sentido, Gottschall (2012) talvez ofereça uma visão mais otimista quanto ao conceito de narrativa, por considerá-la capaz de treinar o indivíduo para problemas a serem enfrentados. Ricoeur (1994), por sua vez, nos comunica que as narrativas assumem o papel de um conforto que visa trazer concordância para uma situação que já ocorreu ou está ocorrendo. Ainda assim, ambos os autores se complementam na medida em que afirmam que a narrativa cumpre a função de oferecer alternativas fictícias que afetem e solucionem questões no mundo real.

Benjamin (1994) é outro autor de grande relevância para este trabalho. Suas reflexões acerca da narrativa em seu ensaio *O Narrador* discutem uma série de formas bastante díspares da mesma, como a historiografia clássica, a epopeia grega, a crônica medieval, o romance de cavalaria, o conto popular e formas especificamente modernas de narrativa.

No entanto, para promover sua análise, Benjamin (1994) se vale de uma postura mais abrangente ao utilizar subsídios dos segmentos psicológico, filosófico e religioso. O seu estudo da linguagem é focado na importância de compreender a narrativa como valor da experiência a formação do sujeito. Segundo o autor, o ato de contar histórias é uma troca de experiências, um diálogo no qual quem tem algo a dizer enriquece o outro e vice-versa.

Benjamin (1994) prossegue afirmando que “quando o homem perde a sua capacidade de narrar é porque sua experiência foi abalada” (BENJAMIN, 1994, p. 200). O conceito de “experiência abalada” é melhor explicado quando o texto de Benjamin (1994) considera o discurso como um ato sagrado e parte essencial da existência humana. Apesar da linguagem não ser uma particularidade do homem, a linguagem e a narrativa do homem é privilegiada, significativa das palavras. “As ideias se dão, de forma não intencional, no ato nomeador, e têm de ser renovadas pela contemplação filosófica” (BENJAMIN, 1994, p. 201).

Para justificar a decadência da narrativa, conforme sua ótica, ele diz que “cada manhã recebemos notícias de todo o mundo. E, no entanto, somos pobres em histórias surpreendentes. A razão é que os fatos já nos chegam acompanhados de explicações.” Leva-se a crer, por esta afirmativa, que poucas coisas estão a serviço da narrativa, e quase tudo está a serviço da informação. Assim, acredita-se que nos tempos atuais, pós-industrial e digital, estamos fadados a viver sempre à

deriva das informações instantâneas, sem magia, rastro ou reverberação. É verdade a colocação de Benjamin de que a “informação só tem valor no momento em que é nova. Ela só vive nesse momento, precisa entregar-se inteiramente a ele e sem perda de tempo tem que se explicar nele” (BENJAMIN, 1994, p. 204).

Por outro lado, a narrativa, ao contrário da informação, possui forças distintas e, mesmo depois de muito tempo passado ainda é capaz de se desenvolver, se renovar e encantar gerações posteriores e distantes do núcleo onde foi gerada inicialmente. É assim que este pensador defende a continuidade da narrativa em tempos modernos, que há muito perdeu o hábito da tradição oral como gerador de conhecimento.

Embora o autor adote um tom melancólico que constata a morte da narrativa tradicional em função da crescente importância da veiculação da informação, este não é o ponto principal da reflexão Benjamin (1994) utilizado neste trabalho. O foco aproveitado em relação ao ensaio do filósofo é no diálogo que existe por meio da troca de experiências entre a obra e o leitor, e o resultado na formação de ideias não intencionadas.

Por fim, vale apresentar o conceito de “partilha do sensível” proposto por Rancière (2005). Embora não seja uma definição ou proposição para o conceito de narrativa, é um conceito importante para compreender a atuação da narrativa no que diz respeito às considerações feitas por Ricoeur (1994), Benjamin (1994) e o “modo” mencionado por Reis e Lopes (2001).

Em meio às suas argumentações a respeito da arte e seus níveis de contato, Rancière (2005) apresentou o conceito da “partilha do sensível” e a noção de que a arte (ou estética) é política por operar deslocamentos na sociedade.

A fundamentação do autor vem a partir do fato de que, para ele, a “partilha do sensível” é uma espécie de forma antecedente da subjetividade política. Trata-se de uma distribuição conturbada de lugares e ocupações no espaço social onde as próprias práticas artísticas se manifestam como moldes de ação e distribuição de uma herança comum. A “partilha do sensível” se apresenta como uma defesa do poder político perante o poder que as práticas artísticas modernas têm, tanto sobre as práticas cotidianas, quanto sobre os discursos históricos em geral.

O “sensível” que Rancière (2005) aborda neste caso é o equivalente a essa herança comum cultural que diz respeito a todos os indivíduos inseridos em uma mesma sociedade. Em outras palavras, é possível concluir que é como uma língua

comum que traduz sentimentos e sensações compreensíveis por todos, embora cada indivíduo priorize distintas segmentações.

A “partilha”, no entanto, se refere ao “quinhão” que cada leitor extrai de uma determinada obra estética (ou artística). Essa extração é diretamente referente ao que cada indivíduo considera prioritário, ou mais desejável, de acordo com a sua visão em uma relação de espaço e tempo, e sua posição na comunidade. Em termos práticos, a fruição da arte e da cultura é realizada por todos os indivíduos por causa do “sensível”, ou seja, a herança cultural comum. No entanto, a facilidade de acesso a essas obras conforme a mídia revelam como elas são capazes de oferecer conteúdo a um receptor não intencionado e, assim, operar deslocamentos na sociedade. Colocado de maneira simples, a partir do momento em que um indivíduo lê por puro entretenimento, mas se depara com tópicos e debates mais profundos e inesperados, há partilha do sensível porque a arte desempenha um papel democrático e político na medida em que embaralha essas posições sociais.

Reiterando, a “partilha do sensível” é como o

sistema de evidências sensíveis que revela, ao mesmo tempo, a existência do comum e dos recortes que nele definem lugares e partes respectivas. Uma partilha do sensível fixa, portanto, ao mesmo tempo, um comum partilhado e partes exclusivas (RANCIÈRE, 2005, p. 15).

A “partilha” sugere tanto uma “herança comum” (a cultura, os direitos civis, a liberdade), quanto um “espaço de disputas” por esse comum que define “competências ou incompetências” para a partilha (RANCIÈRE, 2005, p. 16).

A fim de minuciar o que previamente foi descrito, vale destacar que este fenômeno ocorre porque, em meio a essa questão do posicionamento de determinados atores diante de uma obra, Rancière (2005) atribui um sentido político à escrita. Ele afirma que, por causa dela, sempre há a possibilidade de um texto cair na mão de um público que não é o seu originalmente designado. Assim, isso permite que a escrita promova essa nova divisão do sensível e se torne política. A literatura, como prática da escrita, é uma arte política porque é capaz de escapar e atingir alguém a quem não estava predestinada.

A intenção de Rancière (2005) é fazer uma defesa: não há oposição entre arte pura e arte política. O autor não precisa escolher entre um e o outro porque fazer arte pura é fazer política. Jacques afirma que a arte pura é pura porque se

negou a trabalhar com aquilo que já estava categorizando - no sentido de alguns temas já seriam nobres e outros não. Ao não existirem temas prioritários, a arte se torna indiferente a qualquer tema e, quando a literatura faz o mesmo, ela quebra as divisões pré-estabelecidas. Consolida-se, assim, uma contraposição às hierarquias pré-estabelecidas e, conseqüentemente, um repartilhamento do sensível.

A escrita, por sua vez, não protege a voz que determina o sentido, mas coloca em cena o cidadão comum. Há, portanto, uma valorização evidente da democracia e da política. A título de exemplo, os poemas épicos *Ilíada* e *Odisseia* são a voz da coletividade, porque são poesias do povo. Não há uma valorização devido à escrita, à literatura ou à forma propriamente dita, mas pelo fato de encarnarem as ideias da coletividade.

A literatura é o que surge em um momento de perda de tradição e da voz que conduz o sentido, mas sem também assumir plenamente a voz solta. Assim, ela representa o que vem da supressão do sentido e da tradição como fruto dessa circulação da modernidade. Ela se torna um semblante desta “falha”. Por exemplo, Dom Quixote é produto de uma falha, por ser alguém que já vive no mundo sem que os grandes heróis estejam presentes e povoem as narrativas. Contudo, ele quer viver no mundo dos grandes heróis que conheceu pelos romances. A modernidade começa como um herói enlouquecido e fracassado - não como Ulisses, um grande guerreiro que volta vitorioso para casa -, e Quixote é o cavaleiro errante, assim como a letra (RANCIÈRE, 2005). A literatura muitas vezes representa, no seu universo ficcional, o papel de uma anti-literatura.

Em suma, a literatura rejeita hierarquias e joga arte na vida de forma que os personagens da literatura sejam pessoas comuns, e não necessariamente grandes heróis. Assim, a arte é jogada na vida das pessoas comuns, e não fica restrita aos homens de ação - que são aqueles que decidem o destino do comum. Inicialmente, a “arte pura” poderia ser compreendida com a “arte do artista para outros artistas”. Contudo, por meio do estilo, Rancière (2005) percebeu a diferença da forma com que cada indivíduo lida com a vida cotidiana e a maneira como o artista faz isso. Assim, o simples fato de alguém ir ao museu, por exemplo, é uma ilustração do deslocamento do indivíduo no espaço social. Mesmo que este não entenda o que está sendo proposto, houve uma “partilha do sensível”, pois a arte foi política na medida em que promoveu a troca de posição e alterou os lugares fixos por meio da renovação.

Em suma, todas as definições e discussões de conceito de narrativa apresentadas neste subcapítulo buscaram evidenciar aproximações de diversas bases teóricas. Diante das constatações observadas, entende-se que embora não exista uma coincidência absoluta de definições, há diversos elementos que podem ser considerados para uma narrativa.

Trata-se de uma sequência de eventos transmitida por um indivíduo, geralmente o narrador. Esta sequência pode sofrer modificações e ser alterada em termos quantitativos ou qualitativos pelo modo, ou seja, a forma como é contada. A narrativa também cumpre uma função apaziguadora e, nesse sentido, é crucial entender seu papel.

O ato de narrar histórias vem aliado a uma finalidade de significação, e passa por uma constante transformação – ao estabelecer um diálogo com seu receptor. Este diálogo, por sua vez, passa por três etapas, como Ricoeur (2005) exemplifica, e se torna uma nova narrativa.

Assim, este trabalho não tem a pretensão de compreender a narrativa em sua totalidade ou sua origem conforme linhas de pensamento estruturalistas e afins, mas de apresentar diferentes pontos de vista que possam oferecer uma fundamentação para discussão da conexão da própria com o universo dos jogos eletrônicos.

## 4.2

### **A narrativa aplicada aos jogos**

Este subcapítulo é dedicado à discussão da conexão da narrativa ou suas possíveis manifestações no campo dos jogos eletrônicos. O objetivo é entender como que uma estrutura digital e eletrônica pode impactar os conceitos tradicionais definidos anteriormente, bem como quais são as diferentes perspectivas de profissionais e estudiosos que adotam as obras digitais ou interativas como ponto central.

Manovich (2001) disserta a respeito do que seriam as novas mídias, e como esta nova linguagem ou código digital afeta a narrativa. Para o pesquisador, as mudanças na mídia encadearam transformações no corpo cultural, promovendo novas estratégias comunicacionais, de linguagem, comportamentais, e

representativas. A narrativa, por sua vez, firma-se como modalidade dentro de um aspecto mais amplo, que é o modo como o ser humano experimenta sua existência e como opta por representá-la na era digital.

Em *The Language of New Media*, o autor afirma que esse novo formato digital, criado no século XX, possui características muito distintas, e é identificado por ele como “Nova Mídia”. Ele constata que praticamente todos os formatos podem ser transpostos para o meio digital graças ao cruzamento entre o computador, essencialmente criado para realizar cálculos de dados numéricos, e as mídias, que permitem arquivos de imagens, sons e textos sob diferentes formas.

Manovich (2001) inclusive pontua características peculiares desta Nova Mídia a fim de identificar tendências que permeiam uma realidade em constante transformação. Embora não seja o foco deste trabalho, vale destacar que, segundo o autor, estes princípios da Nova Mídia são: representação numérica, modularidade, automação, variabilidade; e transcodificação.

Ele prossegue ao descrever que é necessária a criação de uma teoria estética para o uso dessa Nova Mídia, apropriada para se valer de novos elementos ainda não descobertos. Destaca-se que, ao fazer esta afirmação, Manovich (2001) vê a Nova Mídia como uma linguagem que aborda convenções emergentes e padrões de design, mas também se relaciona com outras áreas da cultura (artes, tecnologias, cultura visual, cultura da informação). Da mesma forma, ao dizer que a cultura do computador fundamenta-se prioritariamente na base de dados e nos espaços, Manovich (2001) também reconhece que a experiência humana de habitar o mundo e a narrativa são representadas como transição contínua no espaço.

Especificamente em relação à narrativa, Manovich (2001) verifica que os seus elementos básicos podem ser encontrados nos fundamentos da programação computacional. Dados, elementos, objetivos, descrições, problemas e as possibilidades de alcançar soluções são características comuns tanto ao enredo tradicional como ao algoritmo simples. Além disso, para o pesquisador, assim como a novela e o cinema favoreceram a narrativa como peça crucial da expressão cultural, a era computacional exhibe seu correlato equivalente: a base de dados. Neste caso, Manovich (2001) se apoia na definição de narrativa do teórico literário Mieke Bal, que considera que a própria necessita de narrador, ator, três

níveis distintos de textualidade; e seu conteúdo deve ser uma série de eventos conectados causados ou experimentados por atores.

No que diz respeito à cultura, Manovich (2001) acredita que a base de dados representa o mundo como lista de itens, sem classificá-los. Assim, o banco de dados e a narrativa traduzem o mundo de acordo com suas formas e restrições. Por exemplo, a maioria das narrativas tradicionais não exige um comportamento algorítmico de seus leitores, mas os jogos eletrônicos e as narrativas tradicionais são semelhantes na medida em que o usuário deve descobrir a lógica interna e o leitor reconstrói o algoritmo, ou seja, o sentido como metáfora. Dessa forma, a narrativa interativa se revela como a soma de diversas trajetórias por um determinado banco de dados e, bem como um objeto cultural tradicional é um acaso particular de objeto Nova Mídia, a narrativa linear tradicional é um caso particular de uma narrativa interativa.

Em suma, a Nova Mídia não representa uma ruptura com o passado porque, na realidade, promove a redistribuição entre as categorias que envolvem a cultura. A narrativa criada é inovadora por ser interativa e, portanto, há uma transformação da cultura em diferentes formas.

Frasca (1999), por sua vez, apresenta uma grande preocupação com a compreensão da mídia dos jogos eletrônicos a partir de sua estrutura *ludológica*, ou seja, as regras e elementos que compõem o cerne da experiência interativa (conforme apresentado nos subcapítulos anteriores). Frasca (1999) inclusive menciona o método estruturalista de classificação das atividades lúdicas desenvolvido por Caillois (1962, apud SALEN; ZIMMERMAN, 2003) e a definição de jogo de Huizinga (2008).

Contudo, diante desta visão da mídia dos jogos, Frasca (1999) também os enxerga como detentores de elementos narrativos, e encoraja a experimentação. O pesquisador afirma que as regras do jogo devem ser abertas o suficiente para que diferentes abordagens sejam permitidas para o jogador, não atuando como em uma narrativa tradicional, onde a intriga é fechada e imutável. Para Frasca (1999), os jogos têm potencial para deixar que o jogador determine a forma como quer participar da experiência e que, apesar de não se tornarem autores da estrutura, a liberdade dada confere a eles a autoria das ações realizadas.

Dessa forma, Frasca (1999) acredita que a narrativa complementa o jogo na medida em que, ao apresentarem elementos críveis e identificáveis em suas

histórias, será possível estimular o pensamento crítico por parte do jogador e caracterizar o jogo como uma mídia ideal para discutir e explorar questões pessoais e sociais.

Diante das exposições dos posicionamentos de Manovich (2001) e Frasca (1999), é possível compreender essa relação de influência entre diferentes mídias, e também como os jogos, na condição de nova mídia, vivem uma dualidade entre as regras que sustentam o sistema fechado e as histórias que contam. Pode-se afirmar que, ao passo que os conceitos de narrativa discutidos no subcapítulo anterior se aplicam à estrutura dos jogos, eles o fazem sob condições diferenciadas.

Reiterando esse entendimento, é possível observar uma relação entre jogos e o ato de contar histórias que acompanha a mídia desde sua origem. Como todo processo criativo que se fundamenta em alguma inspiração, é natural que os jogos eletrônicos sempre tenham sido influenciados por outras mídias, como a literatura, o cinema e os *Role Playing Games* (RPGs). Exemplos deste cenário são os jogos *Colossal Cave Adventure*, lançado em 1976, e *Bard's Tale*, de 1985. Embora sejam jogos com um espaço de nove anos entre suas datas de lançamento, ambos fazem parte de um mesmo paradigma tecnológico, promovendo uma relação textual com o seu usuário de forma que toda a atuação do jogador seja dependente de frequentes e – muitas vezes extensas – leituras.

Ainda que distintos, pois o primeiro jogo se assemelha a um livro-jogo, enquanto *Bard's Tale* é parte integrante do gênero RPG e contém ilustrações, o funcionamento e a representação do conteúdo é muito parecida: longas leituras descritivas sobre ambientes ficcionais e ênfase na interação com um espaço imaginário criado por meio de textos, não imagens. A influência do texto e da literatura na produção destas obras digitais parece ser evidente.

```

.RUN ADV11
WELCOME TO ADVENTURE!!  WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

YES
SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID
TO WORK IN THE CAVE.  I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.
(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)
(IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK
BUILDING . AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.

GO IN
YOU ARE INSIDE A BUILDING, A WELL HOUSE FOR A LARGE SPRING.

THERE ARE SOME KEYS ON THE GROUND HERE.

THERE IS A SHINY BRASS LAMP NEARBY.

THERE IS FOOD HERE.

THERE IS A BOTTLE OF WATER HERE.

```

Figura 27: Colossal Cave Adventure

Nas décadas seguintes, em função da evolução técnica, recursos gráficos passaram a ser mais abundantes. Muitos jogos exploraram diferentes possibilidades visuais, tornando-se visível uma transição da influência, antes literária, para cinematográfica. Muitos jogos incorporaram elementos típicos do cinema, como movimentos de câmera e quadros.

Contudo, os jogos mais preocupados com uma experiência narrativa, ou seja, voltados para a narração de uma história, iniciaram a fusão de suas bases literárias com seu visual cinematográfico. Desta categoria, jogos como *Sam & Max: Hit the Road*, lançado em 1993, e *Baldur's Gate*, lançado em 1998, exemplificaram as possibilidades de se trabalhar com histórias em jogos, unindo o texto ao audiovisual.

O primeiro contava com uma apresentação visual similar a um desenho animado, no qual o jogador precisaria explorar o ambiente para coletar e combinar itens a fim de satisfazer os desejos de outros personagens e progredir no enredo. Embora *Colossal Cave Adventure* pudesse ser chamado de uma versão textual de *Sam & Max: Hit the Road*, este último era mais próximo de um roteiro cinematográfico interativo.

O mesmo caso se aplica a *Baldur's Gate* quando comparado a *Bard's Tale*. Mesmo com mais de dez anos distanciando suas datas de lançamento, ambos os jogos fazem parte do gênero RPG. Há, portanto, a presença de extensos diálogos e interações dependentes de muita leitura. Em suma, o jogo mais recente

não escondia suas influências cinematográficas à época de seu lançamento e poderia ser equiparado a uma versão graficamente abundante de *Bard's Tale*.



Figura 28: Sam & Max: Hit the Road

Os anos seguintes permitiram a produção de inúmeros outros jogos, explorando uma evolução nesse sentido. Ainda assim, embora a influência cinematográfica tenha se tornado presente na maioria dos lançamentos comerciais, a produção de jogos se tornou variada suficiente para destacar inspirações de diversas fontes, incluindo o cinema e a literatura.

Conforme já apresentado, os autores Salen e Zimmerman (2003) promovem profundas investigações quanto ao jogo como objeto de estudo. Dentre estes tópicos explorados, consta o estudo da narrativa aplicada ao universo dos jogos eletrônicos. Os autores acreditam que, ao jogar um jogo, o jogador interage com e dentro de um universo representacional, um espaço de possibilidades repleto de dimensões narrativas.

Os autores seguem, e afirmam que

Formado por regras e vivido por meio do jogar, um jogo é um espaço de ação possível que o jogador ativa, manipula, explora e transforma. Quando nós enquadrarmos esse espaço de possibilidade como espaço narrativo, uma série de perguntas especiais surge: Onde as narrativas residem em um jogo? Como alguém pode projetar um jogo como experiência narrativa? Que tipos de experiências narrativas os jogos tornam possíveis? Qual é o papel da narrativa no projeto da participação significativa? Nós respondemos essas perguntas dentro da concepção de jogos como o jogar narrativo [tradução do autor] (SALEN; ZIMMERMAN, 2003, p. 9866-9869)<sup>15</sup>.

<sup>15</sup> No original, "Formed by rules and experienced through play, a game is a space of possible action that players activate, manipulate, explore, and transform. When we frame this space of possibility as a narrative space, a special set of questions arise: Where do narratives in a game reside? How can one design games as narrative experiences? What kinds of narrative

Os autores acreditam que, para discutir narrativa em jogos, é importante atentar ao papel da narrativa quando a mesma é vivida por meio do jogo. Por isso, quando um *player* joga, ele está sujeito a diversas formas pelas quais a narrativa se manifesta. A leitura de um texto introdutório descritivo, a tela do menu de opções, a representação visual do jogo e as mecânicas de interação são todos elementos que contribuem diretamente, e de forma única, para essa experiência narrativa nos jogos.

Salen e Zimmerman (2003) inclusive reforçam que é importante não depender da comparação com outras mídias. Visualizar narrativas exclusivamente pelo prisma de personagens, tramas, e mundo fictícios pode vir a desviar a atenção de elementos imprescindíveis como regras, objetivos, participação do jogador e o impacto de suas ações no universo do jogo.

Contudo, os autores também destacam que narrativas são usadas em praticamente quaisquer situações da vida humana. Seja para processar informação, narrar as experiências de jogos vividas ou dar sentido às nossas vidas, não há gênero ou forma cultural que não seja compreendida pelo conceito de narrativa. Curiosamente, esta reflexão estabelece uma aproximação evidente com as definições de narrativa estabelecidas no subcapítulo anterior, em que Ricoeur (1994) estabelece que as narrativas são formas de criar representações da vida humana e apaziguar nossos anseios como indivíduos impotentes diante da passagem do tempo.

Em outras palavras, enxergar os jogos como elementos de informação, prazer, conflito e significado são estratégias úteis para projetar a participação significativa e atingir relevância narrativa. Inclusive, Salem e Zimmerman (2003) afirmam que, quando comparados à estrutura clássica de uma história, muitos jogos também contém um início, desenvolvimento e conclusão. A diferença, no entanto, está no fato de que este paralelismo se dá não necessariamente em relação a personagens e um enredo, mas em relação à estrutura do jogo como compêndio de regras e dos eventos desencadeados a partir do jogar. Assim,

são as estruturas dinâmicas de jogos, sua complexidade emergente, seus mecanismos de participação, seus ritmos e padrões experienciais aquilo crucial para a compreensão de como jogos constroem experiências

---

experiences do games make possible? What is the role of narrative in the design of meaningful play? We address these questions within this schema, Games as Narrative Play.”

narrativas. Para entender as narrativas de jogos, é essencial analisar a estrutura de jogos e identificar como elas se ramificam em diferentes formas de um jogar narrativo [tradução do autor] (SALEN; ZIMMERMAN, 2003, p. 10022-10025)<sup>16</sup>.

Portanto, os autores reiteram que, para compreender a narrativa associada a um jogo eletrônico, é necessário estudá-la em meio ao contexto da interatividade e da participação do jogador. Isto pode ocorrer diante do consumo e da observância de uma história narrada para o jogador pelo criador do jogo, como se este fosse um narrador. Assim como um autor escreve e prevê o texto a que seu leitor terá acesso, um desenvolvedor de um jogo deve prever e planejar o conteúdo a qual o jogador terá acesso.

Contudo, o planejamento do desenvolvedor de jogos envolve os elementos típicos de um jogo, como regras, metas etc. e, nesse sentido, fica caracterizada a interatividade, pois o jogador precisa participar do jogo para seguir conforme o trajeto pré-determinado pelo designer.

Além disso, há a interatividade que decorre especificamente da participação do jogador, e não do planejamento de conteúdo do criador da obra. Neste caso, ainda que a estrutura como um todo tenha sido planejada, a liberdade concedida ao jogador (seja ela grande ou pequena) permite uma interatividade que não é necessariamente prevista.

Dessa forma, Salen e Zimmerman (2003) indicam que estes pontos de vista quanto à interatividade representam duas formas de compreender como o sistema de um jogo é capaz de produzir narrativa. Desta concepção surgem termos fundamentais para esta pesquisa: narrativa embutida e narrativa emergente.

Narrativa embutida é o conteúdo narrativo pré-fabricado que existe antes da interação de um jogador com o jogo. Projetado para oferecer motivação para os eventos e ações do jogo, jogadores vivem a narrativa embutida como o contexto de uma história [tradução do autor] (SALEN; ZIMMERMAN, 2003, p. 10034-10039)<sup>17</sup>.

---

<sup>16</sup> No original, “(...) it is the dynamic structures of games, their emergent complexity, their participatory mechanisms, their experiential rhythms and patterns, which are the key to understanding how games construct narrative experiences. To understand game narratives, it is essential to analyze game structures and see how they ramify into different forms of narrative play.”

<sup>17</sup> No original, “Embedded narrative is pre-generated narrative content that exists prior to a player’s interaction with the game. Designed to provide motivation for the events and actions of the game, players experience embedded narrative as a story context.”

Seguindo adiante sob esta ótica, a narrativa embutida é a história inserida no sistema do jogo, que confere sentido e contexto às regras. Assim, ações mecânicas simplesmente inerentes às mecânicas de interação poderiam soar abstratas e destituídas de propósito. Dessa forma, a narrativa embutida visa conferir uma participação significativa ao jogador por meio de seus elementos do enredo, como premissa da história, personagens e sequência de eventos, que conferem uma unidade dramática às interações e jornada do jogador.

Salen e Zimmerman (2003) inclusive afirmam que a narrativa embutida tende a se parecer com os elementos típicos das experiências narrativas que mídias tradicionais, como livros e filmes, costumam oferecer. Por mais que existam diversas formas de atingir diversos pontos em um jogo, como um determinado personagem ou inimigo, por exemplo, se as ações que seguem são fixas e pré-determinadas, elas compõem a narrativa embutida do jogo. Isso pode se manifestar como um determinado diálogo entre personagens, um texto específico a ser lido, uma música, um confronto ou essencialmente qualquer elemento que seja imutável e pré-estabelecido.

Histórica e estruturalmente, jogos sempre contaram com a narrativa embutida para transmitir seu contexto – por mais abstrato que esse possa ser. Qualquer elemento estético pré-programado inserido no banco de dados do software e previsto como forma de contextualizar o jogador faz parte da narrativa embutida. Precisamente por causa da influência de roteiros de cinema e da prosa literária, a mídia dos jogos lançou no mercado muitas narrativas que se assemelhavam a filmes ou livros. Tal derivação era esperada, afinal o jogo eletrônico, como mídia mais recente, se inspirou em modelos já consolidados. A problemática resultante deste quadro é que vários jogos, ao se tornarem mais parecidos com outras mídias, deixaram de explorar as possibilidades de suas narrativas interativas.

Contudo, como destacado anteriormente, há outra possibilidade narrativa de extrema importância para a mídia do jogo eletrônico. Esta é a narrativa emergente. Em outras palavras, é a história que é criada a partir da experiência interativa do jogador. A sua base também é planejada pelo produtor do jogo, mas os seus desdobramentos frequentemente não são. Isso se dá em função dos eventos criados serem uma consequência orgânica da liberdade exercida pelo

jogador diante das mecânicas de jogo e sua produção de sentidos como usuário. Salen e Zimmerman (2003) afirmam que

Ao contrário da narrativa embutida, a narrativa emergente surge durante o ato de jogar de formas inesperadas em razão do complexo sistema do jogo. O *jogador narrativo* de um instante para o outro costuma ser emergente, pois as escolhas do jogador podem levar a experiências narrativas imprevisíveis [tradução do autor] (SALEN; ZIMMERMAN, 2003, p. 10052-10057)<sup>18</sup>.

Por esta lógica, a narrativa emergente somente é possível porque está diretamente conectada à cadeia de mecanismos que compõem o sistema do jogo e a participação significativa do jogador que é capaz de interferir. Assim, uma mudança no sistema, a partir das ações do jogador, pode resultar em outra modificação que altere os padrões narrativos do jogo e afete a experiência como um todo.

Inclusive, a narrativa emergente depende não só da ação do jogador, mas também do que está ocorrendo no sistema naquele exato momento. Assim, é possível que as mesmas ações resultem em resultados distintos, pois as mudanças ocorridas no sistema não são necessariamente as mesmas. A ênfase da narrativa emergente está na forma como o jogador interage com o sistema do jogo e cria a sua própria, e única, sequência de fatos.

Explicado de outra forma, o jogo criado como um sistema fechado e um banco de possibilidades finito contém elementos que promovem e compõem a narrativa embutida. Esta é a narrativa que apresenta motivos, contexto, e elementos que justifiquem a participação do jogador naquele universo interativo. Estes elementos podem assumir a forma de personagens em uma trama, mas também podem ser abstratos. Por isso, jogos de quebra-cabeça, como *Tetris*, possuem narrativa embutida, assim como complexos RPGs como *Skyrim*. A diferença está na forma, ou modo, como a narrativa se manifesta, que pode inclusive ser abstrata e ausente de uma história. É possível afirmar também que esta narrativa é de autoria do criador do jogo.

A narrativa emergente, no entanto, apenas é concretizada quando um jogador aceita tomar parte daquele universo interativo. Apesar de as

---

<sup>18</sup> No original, “Unlike embedded narrative, emergent narrative elements arise during play from the complex system of the game, often in unexpected ways. Most moment-to-moment narrative play in a game is emergent, as player choice leads to unpredictable narrative experiences.”

possibilidades interativas serem finitas, elas nem sempre são previstas. Quando o jogador realiza ações, ele escolhe como quer interferir no sistema. O resultado de suas ações e a sequência de eventos criada – quer tenham sido planejadas ou não pelo criador da obra – geram uma narrativa da qual o jogador se sente autor.

Salen e Zimmerman (2003) acreditam que as duas modalidades de narrativa, além de serem inerentes a toda experiência de jogo, atingem um equilíbrio quando bem trabalhadas. Este equilíbrio, por sua vez, é o que permite a criação de experiências narrativas únicas, possíveis apenas nos jogos.

Essa culminação valorizada pode ser vista como uma forma de simbiose. Quando coexistindo em equilíbrio, as narrativas embutida e emergente promovem uma relação mutualmente vantajosa de comunicação e colaboração. Entidades separadas que, juntas, desempenham o papel de um único organismo, no caso a narrativa como um todo, oferecendo uma participação significativa que, por sua vez, pode vir a promover uma simbiose entre o jogo e o jogador.

Há diversos jogos que foram elogiados por criarem estas louváveis experiências narrativas. *Heavy Rain* e *Fallout: New Vegas* (ambos de 2010), por exemplo, propõem mecânicas de interação drasticamente diferentes, mas se destacam por almejar o equilíbrio de narrativas mencionado anteriormente.

O primeiro é do gênero aventura, conduzido de maneira muito similar a um filme, mas sempre demandando participação e interferência do jogador para determinar como a história irá progredir. Já o segundo jogo, *Fallout*, adota uma postura aberta e livre, em que o mundo habitado pelo jogador é amplo e não apresenta objetivos obrigatórios. Ambos os jogos buscam contar histórias por meio de seus sistemas e regras, mas oferecem uma grande ênfase na criação de uma narrativa emergente a partir da contextualização oferecida pela narrativa embutida.

Ainda assim, estes dois jogos são produtos comerciais. Há, contudo, uma vasta produção independente de jogos eletrônicos que se valem de uma liberdade criativa maior por não apresentarem amarras financeiras e comerciais. Nestes casos, diversos jogos apresentam uma preocupação narrativa muito grande e, conseqüentemente, visam promover uma melhor integração entre mecânica e história.

Dois jogos de reconhecido impacto conceitual são *Passage* e *Today I Die*. O primeiro, da criação de Rohrer em 2007, propõe uma rápida experiência na qual o

jogador controla um personagem ao longo de sua vida, e assim deverá passar a refletir sobre sua própria. *Today I Die*, de Benmergui em 2009, por outro lado, se aproxima de uma poesia interativa e usa palavras e conceitos para lidar com as possibilidades de interpretação a fim de ativar a progressão do jogador.



Figura 29: Today I Die

Contudo, ambos os jogos lidam com formas de interação extremamente simples, e não necessariamente inovadoras. Resta, portanto, questionar se estas construções permitiram um encadeamento entre a narrativa emergente e a narrativa embutida. Salen e Zimmerman (2003) destacam que, por vezes, há jogos que tendem para um outro tipo de narrativa quando dizem que

a estrutura de um jogo de aventura, com suas configurações e quebra-cabeças fixos, se aproxima da narrativa embutida na medida em que seu jogador libera conteúdo novo ao longo do tempo. Outros jogos, como

*The Sims*, incorporam uma abordagem mais próxima de um design baseado no Sistema, no qual as regras do jogo representam um espaço de possibilidades de narrativa emergente e se desenrola de maneira diferente toda vez [tradução do autor] (SALEN; ZIMMERMAN, 2003, p. 10086-10088)<sup>19</sup>.

Em essência, todos os jogos mencionados diferem largamente na forma como o jogador deve interagir com os mesmos, mas todos possuem narrativa embutida, e podem criar a narrativa emergente. É crucial que o jogador desempenhe uma participação significativa, e esta experiência somente é possível se a estrutura oferecida pela narrativa embutida oferecer condições de uma narrativa emergente única, que se manifeste a partir das escolhas do jogador.

Por isso, é extremamente importante que a narrativa traga significado para a experiência de jogo. Sem ela, a motivação e a sensação de finalidade do jogador podem se esvaír, ou nunca existir no ato de jogar. Sobre este tópico, os autores discutem a conexão desse assunto com o jogo de tabuleiro *Settlers of Catan*.

Não estamos dizendo que jogadores jogam *Settlers of Catan* para interpretar personagens ficticiais. Contudo, o jogar narrativo claramente é parte integrante do apelo do jogo. Sem sua estrutura narrativa, projetada para operar em conjunto com o conflito do jogo, *Settlers of Catan* traria a sensação de ser um exercício matemático no cálculo de números. [tradução do autor] (SALEN; ZIMMERMAN, 2003, p. 10187-10189)<sup>20</sup>.

Dessa forma, fica claro que a narrativa nos jogos definitivamente não se resume a pedaços de uma história que existem para atrair o jogador a progredir, mas uma atividade contínua que promove engajamento com as mecânicas de interação por meio de escolhas e possibilidades. Elementos como a incerteza do jogador diante de situações futuras e a chance de se expressar por meio de decisões morais, por exemplo, são situações que encorajam o envolvimento do jogador.

---

<sup>19</sup> No original, “the structure of an adventure game, with its fixed settings and puzzles, lends itself to embedded narrative content that a player unlocks piece by piece over time. Other games, such as *The Sims*, embody a more system-based design approach, in which the game rules represent a space of emergent narrative possibility that plays itself out differently every time.”

<sup>20</sup> No original, “We are not saying that players engage with *Settlers of Catan* in order to role-play fictional characters. But narrative play is clearly part of the game’s appeal. Without its narrative framework, designed to function in concert with the game conflict, *Settlers of Catan* would feel like an exercise in number shuffling”.



Figura 30: Settlers of Catan

Afinal, os jogos e as representações presentes nos mesmos não existem de maneira isolada do restante da cultura. Pelo contrário, há uma série de elementos que derivam de outras mídias e, por isso, exibem elementos que frequentemente são familiares para os jogadores. Afinal, se adotarmos os estudos de Ricoeur (1994) e Goulemot (1996) como base, entenderemos que o ser humano a todo momento lê situações e histórias ao longo de sua vida, o que resulta em um contínuo acréscimo da biblioteca pessoal e criação de novas mimeses.

A título de exemplificação, esta lógica é reforçada pelas constatações de Heider e Simmel (1944). Apesar de não trabalharem com jogos, ambos oferecerem um arcabouço de grande aproximação para esta discussão. Em um estudo experimental sobre comportamento, um curto filme mudo exibia três figuras geométricas se deslocando em várias direções e velocidades.

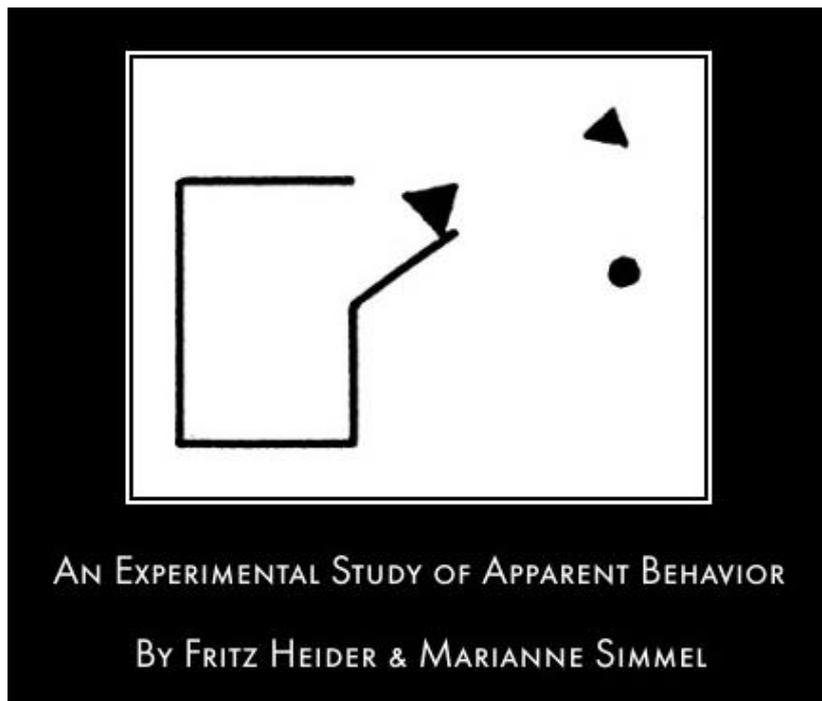


Figura 31: Experimento conduzido por Heider e Simmel

Entrevistados tiveram de escrever o que era observado em tela durante o pequeno filme e poucos foram os casos em que a descrição era literal. Apenas três entrevistados descreveram que o filme era sobre “três formas geométricas se movendo em diferentes direções e distintas velocidades”. Os outros 111 respondentes indicaram suas próprias interpretações para a sequência de eventos representada. As formas geométricas assumiam o papel de personagens em variados cenários, enquanto a sequência de eventos demonstrava evidência de uma relação entre as formas, que poderiam se assemelhar a amigos, um casal e um amante ou tantas outras possibilidades.

A pesquisa, naturalmente, é significativamente mais aprofundada, mas a intenção em resgatá-la aqui é revelar que cada entrevistado elaborou sua mimese, e deu significado aos eventos retratados para que os mesmos fizessem sentido. O mesmo é o caso das narrativas embutidas e emergentes no jogo. Ambas lidam com o simples ato de oferecer sentido para o que poderia ser um sistema fechado abstrato.

Precisamente por isso é que Salen e Zimmerman (2003) afirmam que a criação de narrativas de jogos significa brincar e jogar com os campos da cultura, bem como convenções da cultural popular, literatura, entretenimento, arte e mídias em geral. Nenhuma representação é neutra e, em um jogo, quanto mais

relevantes forem, maior a chance de estimularem uma experiência convidativa e engajante.

Tal pode ser considerado o caso dos RPGs tradicionais, em que diversos jogadores se reúnem para viver uma aventura criada colaborativamente. Um dos jogadores assume o papel de mestre, que atua como uma espécie de maestro, mediando as regras pré-estabelecidas do sistema fechado. Contudo, este deve simultaneamente oferecer elementos da narrativa embutida na mesma medida em que deve aceitar e lidar com a narrativa emergente dos jogadores manifestada na forma de improvisações orais.

Esta combinação resulta em uma experiência orgânica, pois conta com regras, um complexo sistema e jogadores que são capazes de se valer da sua liberdade para flexibilizar os limites das possibilidades finitas.

Consequentemente, as ações realizadas no jogo sempre expandem e dão progressão à história em questão (muitas vezes concebida ou idealizada pelo mestre), enquanto incorporam ramificações e desvios sugeridos (e frequentemente imprevistos) por parte dos jogadores. O equilíbrio entre narrativa embutida e emergente fica evidente, pois as experiências criadas são fruto da participação significativa de todos reunidos.

Davidson (2008) prossegue com a discussão sobre narrativa nos jogos, e afirma que a narrativa é o tecido por meio do qual nós costuramos nossas vidas e damos sentido aos nossos mundos. Graças à interatividade dos jogos, torna-se possível viver histórias hiper midiáticas nesse processo de significação. Este é o caso do jogo *Ultima Online*, que propõe um universo a ser constantemente construído por cada jogador que adentra seus mundos.

Grip (2012) apresenta outra visão complementar. Para o autor, uma história é a unidade que engloba tema, cenário, personagens, trama e narração. O tema seria a essência ou significado da história, enquanto os personagens seriam os indivíduos que a integrariam e viveriam a trama, esta última a sequência de eventos decorrentes do percorrer da história, enquanto a narração estaria representada pela forma como a história é contada. Embora algumas definições e terminologias sejam divergentes da base apresentada no subcapítulo anterior, o intento é revelar como estes elementos são articulados no plano da interatividade oferecida pelo jogo.

Por isso, ao abordar a narrativa interativa, o autor menciona que trata-se de uma história a qual o *player* joga, e não apenas observa. Nesse sentido, ele critica a forma mais comum de se contar histórias nos jogos, que ainda é se valer de pequenos filmes exibidos entre os trechos interativos controlados pelo jogador para apresentar o desenrolar de eventos. Esta técnica não é ideal, pois ela nega em muitos aspectos a relevância narrativa do jogador dentro daquele sistema complexo do jogo.

Por isso, o autor acredita que jogos de horror são muito focados em histórias interativas e se destacam, pois possuem a meta de imergir o jogador na narrativa e no universo ficcional. Assim, Grip (2012) propõe que, para que a narrativa se consolide como mecânica de jogo, é necessário que ela convirja com o caminho ideal proposto pelo jogo como sistema. Somente assim poderá ser estabelecido um vínculo emocional com a obra em vez de um vínculo mecânico. Em suas palavras,

Para que uma boa história seja contada nos jogos, é imperativo que o caminho da otimização do jogo seja o mesmo de um percurso emocional. Por exemplo, quando um jogador mata seus inimigos em razão de seu instinto emocional em um jogo de tiro, fica evidenciada uma convergência com a estratégia ideal [tradução do autor] (GRIP, 2012, p. 73-75)<sup>21</sup>.

O desenvolvedor de jogos prossegue, e afirma que jogos podem realizar as mesmas atividades e terem o mesmo impacto que outras mídias. Contudo, jogos podem se adaptar ao jogador oferecendo conteúdo que conforme suas escolhas. Nesse sentido, jogos são capazes de estimular uma profunda reflexão no jogador quanto ao seu ser e, por isso, distinguem-se de outras mídias que contam histórias.

Jogos convidam jogadores para seus mundos virtuais, onde permitem que cada jogador molde seu ser a partir de suas decisões, e assim sintam tristeza, amor ou admiração. Isto, contudo, só é possível com a valorização da presença do jogador dentro do universo do sistema e, em muitos aspectos, se aproxima do conceito de participação significativa.

Bissell (2010) complementa essa discussão ao oferecer terminologias diferentes, mas que demonstram grande aproximação com os conceitos

---

<sup>21</sup> No original, “In order to have good storytelling it is imperative that the path of optimization is the same as the emotional one. For instance, when a player kills the bad guys from emotional instinct in shooter, this is also in line with the optimal strategy.”

apresentados. Segundo o autor, jogos com qualquer tipo de estrutura narrativa geralmente apresentam duas formas de contar histórias. Uma é a narrativa emoldurada do jogo, que se passa no “presente ficcional” do jogo, nas animações e filmes, e geralmente ocorre de maneira independente e fora do controle do jogador. A outra modalidade seria a “ludonarrativa”. Em outras palavras, a narração da sequência de eventos desencadeados e ocorridos em razão das decisões e participação do jogador naquele universo ficcional.

Segundo Bissell (2010), este contraste entre as duas formas de narrativa – que se aproximam das definições de narrativa embutida e emergente propostas por Salen e Zimmerman (2003) – geram uma grande dificuldade para a gerência das histórias em jogos. Afinal, um modelo é rígido e imutável, enquanto o outro é fluído e livre. Ainda assim, em um jogo ou sistema interativo, é evidente que elas coexistem.

O autor critica também a forma como a narrativa emoldurada visa trazer significado e relevância para os eventos que o jogador testemunha, enquanto a ludonarrativa está apenas preocupada em criar situações excitantes para o jogador. Assim,

O primeiro não dá agência ao jogador e, portanto, não tem ressonância emocional porque o segundo, com sua ilusão de agência, não faz nada para reforçar que atirar na cabeça do seu amigo não é bom. Acreditar na ficção de um jogo geralmente se torna tão difícil quanto obedecer ordens de um hipócrita. Para um jogo de temáticas simplistas como *Call of Duty 4*, esse é um problema de pequena consequência. Contudo, para jogos com ambições maiores, o problema se torna exponencialmente maior [tradução do autor] (BISELL, 2010, p. 506-512)<sup>22</sup>.

Bissell (2010) destaca que, sem uma comunicação entre as duas modalidades narrativas, não é possível superar o contraste que existe entre elas e o estranhamento que surge. No entanto, segundo o autor, há jogos que se valem da ludonarrativa para promover mudanças na narrativa emoldurada, como *Fallout 3* e *Fable 2*, e que muitas vezes esse reconhecimento vem tanto na forma da percepção de outros personagens quanto da figura do jogador.

---

<sup>22</sup> No original, “The former grants the player no agency and thus has no emotional resonance because the latter, with its illusion of agency, does nothing to reinforce what that resonance might be, other than that shooting your friend in the head is bad news. Believing in the game’s fiction often becomes as difficult as obeying orders issued by a world-class hypocrite. For a game of *Call of Duty 4*’s simplistic themes, this is a problem of glancing consequence. For games of greater ambition, however, the problem becomes exponentially larger.”



Figura 32: Fallout 3

Assim, para o autor, um jogo que consegue contornar suas limitações técnicas a fim de promover uma relação direta entre as duas modalidades torna-se uma forma de contar histórias inovadora. Trata-se de uma história autônoma, mas que precisa da ajuda do jogador para ser criada. Isso ocorre porque nunca há uma rendição completa em jogos.

Afinal, sempre que um jogador participa da experiência de jogo, ele é controlado, mas também tem controle. Isso identifica uma dualidade autoral onde, independentemente da liberdade oferecida, o jogador sabe que está habitando uma realidade criada por outrem. Na mesma medida, o jogador também é capaz de criar sua própria liberdade a partir da interferência naquele mundo e, para Bissell (2010), essa mistura torna os jogos uma forma de entretenimento extremamente sedutora.

Segundo o autor, embora muitos jogos eletrônicos sejam comparados com filmes, suas formas de contar histórias são significativamente diferentes. O cinema é capaz de escolher exatamente o que mostrar em tela, e assim comprime suas histórias. Já os jogos não costumam impor esta determinação sobre seus jogadores e, neste aspecto, ganham valor ao demonstrarem a importância de observar uma constelação em vez de uma única estrela.

Dessa forma, muitas convenções tradicionalmente utilizadas para contar histórias acabam por não se sustentar quando aplicadas à estrutura dos jogos. Bissell (2010) reforça que a comparação com outras mídias é inócua, pois os padrões operados são significativamente diferentes, e frequentemente carecem das mecânicas de participação que são tão importante pra os jogos. Ele reforça que

jogos, filmes e romances são economias distintas e separadas, que lidam com a moeda corrente “histórias”.

Por isso, os jogos devem fortalecer o modelo único que apresentam, em vez de buscar um sucesso comparativo. O problema, segundo o autor, é que em muitos aspectos os esforços narrativos dos jogos tem sido inexpressivos ou mal sucedidos.

Gomes (2009a) também traz luz a essa discussão ao identificar este dilema narrativo vivido pelos jogos.

O dilema, no qual se situam os jogos narrativos, apresenta, de um lado, a tentativa de dar ao *iterator* toda liberdade que o meio pode lhe propiciar e, de outro, a necessidade de circunscrever suas atitudes a um mínimo de estrutura dramática na experiência do game (GOMES, 2009a, p. 67).

O mesmo contraste abordado por Grip (2012) e Bissell (2010) sob as divisões de narrativa embutida e emergente de Salen e Zimmerman (2003) é expresso nestas palavras de Gomes (2009). A autora prossegue identificando que muitos jogos parecem tender a um dos dois extremos dos tipos de narrativa – o que já vimos que não parece ser ideal.

Gomes (2009a) aponta que há também jogos que se distinguem por apresentar pretensões narrativas. Contudo, ao passo que muitos destes jogos deem ênfase ao ato de contar histórias, como os RPGs, muita atenção é reservada aos elementos da narrativa embutida, como sofisticadas tramas. Assim, a narrativa emergente é deixada de lado, e o jogador é confinado aos trilhos da história.

Em contrapartida, jogos que tendem a oferecer grande liberdade ao jogador enfatizam a narrativa emergente, e oferecem experiências abertas que muitas vezes carecem de valor dramático. Mais uma vez, fica claro que o equilíbrio é uma solução muito almejada para equacionar este dilema.

A autora inclusive exemplifica algumas dessas inconsistências por meio do jogo do gênero de aventura e RPG *Shenmue*. Ela pontua que, talvez, o jogo tenha sido a frente do seu tempo, mas que no momento de seu lançamento exibiu diversos momentos de contradições criadas na tentativa de estabelecer um nível maior de complexidade narrativa. Alguns desses casos estariam caracterizados em situações em que o jogador ficaria de mãos atadas diante de um evento dramático que instigasse, mas que não permitisse resposta do mesmo; e a necessidade de realizar atividades tediosas confinadas a períodos de espera obrigatória no universo ficcional.

Assim, *Shenmue* representaria uma obra fracassada em valorizar a imersão, ou a participação, do jogador por oferecer uma experiência tão distinta e divergente de padrões estabelecidos na mídia dos jogos eletrônicos.

Gomes (2009a) destaca, contudo, que há jogos bem sucedidos conforme a recepção do público, ainda que sejam de gêneros distintos. *Doom*, um jogo de tiro em que um soldado espacial combate demônios; *Myst*, um jogo de aventura e investigação em que o protagonista está isolado em uma ilha misteriosa; e *Tomb Raider*, um jogo de exploração no qual uma arqueóloga se aventura por antigas tumbas; parecem resultar em

Um interessante equilíbrio alcançado pelos criadores de sua dinâmica de jogo, implementando, na melhor medida, a identificação de atividades relativamente simples – correr, pular, atirar, mergulhar – com a execução de tarefas gratificantes, conquanto ainda um tanto elementares. Atrelando o êxito à realização destes pequenos objetivos de curto prazo a funções narrativas – eliminar o oponente; achar uma moeda de ouro; eliminar os guardas do tesouro; escapar do inimigo -, estes games conseguiram promover o que em boa parte do jogo é uma das mais fluídas e consistentes experiências lúdicas, e que, ainda assim, carrega a sensação de fluxo diegético. Unindo o desenvolvimento narrativo ao percurso espacial, criando, por definição, uma sequência de eventos, esses jogos acabam por promover, até certo ponto, a transição, para o universo digital, de uma estrutura narrativa bastante antiga, que nos remete ao romance grego de aventura (GOMES, 2009a, p. 70-71).

Por fim, ao se discutir a articulação de estruturas de mecânicas de participação e narrativa nos jogos, vale mencionar Krawczyk e Novak (2006). As autoras demonstram que, além dos gêneros – dos quais já abordamos vários nos subcapítulos anteriores -, um jogo pode se assumir numa variedade de estruturas narrativas.

Três distinções referentes à linearidade dos enredos merecem destaque. Krawczyk e Novak (2006) destacam que a todo momento, logo antes de tomar uma decisão, o jogador se depara com um momento de não-linearidade similar ao paradoxo do gato do Schroedinger. Significa dizer que instantes antes de tomar uma decisão, todas as possibilidades são válidas para o jogador. O fato de ele não ter escolhido ainda abre um leque de ramificações narrativas que coexistem em um mesmo momento sob a perspectiva do jogador. Uma vez tomada a decisão, no entanto, a gama de caminhos se esvai e cede espaço para *aquela* decisão tomada pelo jogador.

Enxergar um jogo por esta ótica é natural; condiz com a lógica de um sistema que compreende um número limitado de possibilidades, mas ainda assim garante (alguma) liberdade de atuação ao jogador. Feita esta distinção, contudo, vale destacar que é possível haver jogos lineares.

Inclusive, a maioria dos jogos eletrônicos é linear. Boa parte dos estágios, personagens, enredos em jogos são apresentados de forma que haja um início, meio e fim claramente estabelecidos. Há alguma liberdade que diz respeito especificamente às mecânicas de interação, mas frequentemente trata-se de um trilho bem definido, pois qualquer desvio não previsto é impedido pelas limitações do sistema ou recepcionado com uma tela de “fim de jogo”.

Assim, um jogo que apresenta uma trama e/ou uma ordem de fases a ser seguida em que não há variação é considerado um jogo linear. Em muitos aspectos é como se o jogador estivesse confinando a uma locomotiva que deve percorrer um único trilho. Na maioria dos jogos, ele pode escolher a velocidade em que deseja percorrer esse metafórico caminho (e em outros nem isso), mas não há muito o que se fazer a não ser remover os obstáculos que se apresentam adiante – que podem assumir as formas de inimigos ou eventos dramáticos. Chama-se essa estrutura de história linear.

Por outra perspectiva, jogos que conferem ao jogador a possibilidade de escolher quais destes caminhos ele deseja percorrer são considerados jogos ramificados. Naturalmente, em retrospecto, trata-se de um jogo linear. Afinal, apenas um caminho (ainda que composto por diversos caminhos menores) foi percorrido, mas a lógica é que o jogador teve a oportunidade de optar entre trilhos.

Assim, a história e seus personagens podem assumir novas facetas. É possível seguir adiante, ainda que figuras importantes morram ou missões sejam fracassadas. É irônico por um lado, porque o “fracasso” do jogador é computado como um “sucesso alternativo”, já que um fracasso tradicional resultaria no fim do jogo. Assim, cria-se uma estrutura muito parecida com um fluxograma que prevê todos os trilhos possíveis diante de decisões previstas pelo desenvolvedor do sistema. Fica estabelecida, assim, a história ramificada.



Há, também, um terceiro tipo de história que não é completamente diferente dos dois primeiros, mas apresenta uma espécie de evolução. A história aberta é o enredo que permite ao jogador habitar o mundo ficcional de maneira livre, sem ser pressionado para prosseguir. É comum que existam motivos que instiguem o jogador a prosseguir, mas fala-se de um jogo em que o sistema não irá penalizar o jogador por explorar o universo no seu próprio tempo, nem determinar seus próprios objetivos.

Um jogo de história aberta não significa que a trama não possua objetivos, ou até mesmo linearidade. Em verdade, as histórias abertas podem ser apresentadas desta forma durante toda duração do jogo, ou então serem caracterizadas por oferecerem uma grande liberdade durante um momento específico da experiência. Ainda assim, metaforicamente, seriam trilhos que desembocassem em um terreno baldio. Ainda que eventualmente seja necessário levar a locomotiva para o próximo trilho que sai do terreno baldio, existem determinados espaço e tempo que oferecem uma grande liberdade ao jogador.

Em inglês, este modelo de história e estrutura interativa é identificado pelo termo “*sandbox*”, que é o equivalente a uma caixa de areia onde geralmente crianças brincam. O que será feito com a areia cabe ao jogador, mas a ênfase nessa proposta está em permitir que o jogador crie sua própria história a partir de suas decisões.

São apresentadas portanto, três modalidades de estrutura narrativa que impactam diretamente o trajeto que seus jogadores percorrem. Estas distinções, juntamente com todas as outras abordadas anteriormente, são importantes para caracterizar as diferentes concretizações e concepções do papel desempenhado pela narrativa no prisma dos jogos eletrônicos.

### 4.3

#### Considerações Parciais

A meta principal dos capítulos iniciais foi estabelecer uma base consensual para entender a narrativa conforme as limitações e peculiaridades da mídia do jogo. Por isso, diante da compreensão estabelecida para narrativa em um plano mais abstrato, foi crucial identificar a multiplicidade de visões de autores

referentes ao segmento dos jogos eletrônicos. Mais uma vez, embora as nomenclaturas pudessem divergir, houve uma aproximação de conceitos e uma base consensual.

Para finalidades de simplificação, este trabalho adotou como base os termos utilizados por Salen e Zimmerman (2003). Narrativa embutida e narrativa emergente são, respectivamente, as duas modalidades narrativas que identificam, nos jogos, os eventos que foram criados e fornecidos pelo desenvolvedor na condição de criador, bem como os eventos criados pelas ações do jogador durante o momento de interação.

Ficou evidente que os jogos operam narrativas de forma diferente de muitas mídias, e a sua inerente interação altera padrões substanciais. Concluiu-se que não levar em conta a participação do jogador, ou subestimá-la, pode levar à criação de uma experiência muito próxima de outras mídias e muito aquém do potencial das mídias digitais interativas.

Curiosamente, também ficou constatada uma aproximação muito grande entre os conceitos de Design e narrativa. Ambos são dotados de objetos de uso, visam fins específicos e estão muito próximos de sistemas. Esta conveniente similaridade suscita a discussão de que, assim como o jogo sofre um processo sistematizado de planejamento e execução, o mesmo ocorre com a narrativa de um jogo. Pensar no planejamento da narrativa de um jogo desvinculada de seu sistema é desconsiderar as particularidades da mídia. Afinal, se há o processo de design de jogos, logo há também o design de narrativa.

Por fim, apesar dos diversos olhares referentes aos tópicos e conceitos expostos nestes capítulos, houve uma ótica em particular que não foi incluída. Este capítulo foi fundamentado conforme a argumentação de teóricos, pesquisadores e profissionais das áreas de gênero, narrativa ou jogos. Assim, a visão do leitor, um dos principais atores no processo de qualificação e significação de qualquer mídia, permaneceu sem voz. No caso dos jogos, naturalmente este leitor é conhecido como jogador. São suas impressões, interpretações e reações às obras interativas que lhe conferem vida e longevidade, conforme destacou Ricoeur (1994) por meio do processo de mimeses.

Por isso, o próximo capítulo buscou sanar esta questão ao promover um contato direto com os jogadores na condição de entrevistados e respondentes de pesquisas de campo. A intenção é comparar a fundamentação teórica com a voz

dos jogadores e descobrir quais são suas impressões quanto ao que constitui a narrativa de um jogo e qual sua relevância.

## **5 Entre jogadores: Olhares sobre os jogos eletrônicos**

### **5.1**

#### **Metodologia de Pesquisa**

Este capítulo é dedicado à pesquisa de campo relativa aos conceitos discutidos e abordados nos capítulos anteriores. Com o objetivo de conhecer diferentes olhares sobre a relevância da narrativa para a experiência de um jogo eletrônico, foi realizada uma coleta de depoimentos de jogadores. A culminação do tecer de todas as ideias discutidas anteriormente leva a uma pesquisa de natureza aplicada com objetivos explicativos e procedimentos que incluíram estudos de caso e pesquisa de campo.

A pesquisa de campo desenvolvida ao longo deste trabalho foi em parte exploratória e em parte descritiva. Exploratória porque, conforme Gil (2002), tem o objetivo de proporcionar maior familiaridade com o tema de narrativa nos jogos eletrônicos à luz das opiniões dos jogadores e, nesse processo, oferecer análises de exemplos que estimulem o aprimoramento de ideias e a compreensão dos conceitos abordados. Descritiva porque visa identificar e registrar a visão do jogador sobre o jogo e seus lugares narrativos a partir da coleta de dados (GIL, 2002).

A metodologia escolhida determinou a divisão da pesquisa em duas etapas, cada uma correspondente a um questionário. A escolha pelo questionário se deu em função de ser um instrumento, segundo Motta (2008), com a finalidade de coletar dados a partir de um conjunto organizado de perguntas e meios de registrar suas respostas. Gil complementa a utilidade do questionário ao afirmar que é uma ferramenta apta a realizar questões fechadas, mas capaz de abrigar uma ampla gama de respostas. O questionário também permitiu a realização de uma gradação nas perguntas realizadas – que começaram mais simples, e posteriormente se tornaram mais complexas. Em suma, o método escolhido permitiu a tradução de objetivos da pesquisa em itens bem redigidos (GIL, 2002).

Precisamente por isso, o primeiro questionário promoveu uma abordagem exploratória que priorizou, por meio de suas perguntas abertas orientadas e de

múltipla escolha, o levantamento dos perfis dos sujeitos, de suas sensações em situação de jogo e, especificamente, do vocabulário comum aos jogadores ao referirem-se aos jogos eletrônicos. Esta primeira etapa representou uma aproximação e identificação do universo vocabular dos respondentes.

Em seguida, a segunda etapa ocorreu na forma de outro questionário, criado a partir dos dados e do vocabulário obtidos no primeiro. Assim, o segundo questionário pôde oferecer perguntas mais específicas e aprofundadas no campo dos jogos eletrônicos. Com ele, procurou-se desenvolver conhecimentos acerca das sensações valorizadas pelos jogadores no primeiro questionário, e entender os lugares ocupados pela narrativa em diferentes gêneros de jogos na perspectiva dos jogadores.

Ao final do segundo questionário, após uma série de perguntas fechadas em formato de múltipla escolha, havia perguntas abertas livres em que respondentes deveriam identificar e justificar a escolha de um jogo que considerassem um destaque no quesito “narrativa”. Os cinco jogos mais escolhidos foram identificados e selecionados para análise no capítulo seguinte.

## 5.2

### Sujeitos e contexto

O contexto atual da mídia dos jogos eletrônicos demonstra claramente a variedade de experiências disponíveis, tanto a título de produto como experimento. Por isso, o ponto de partida desta pesquisa de campo foi a de que qualquer pessoa pode ser um jogador e ter interesse em um jogo eletrônico de cunho narrativo.

Tendo isso em mente, a primeira etapa da pesquisa de campo foi mais abrangente, buscando atingir uma gama maior de sujeitos em função da diversidade de jogadores e jogos disponíveis. Não havia um público-alvo específico, nem perguntas complexas, apenas o objetivo de atingir toda e qualquer faixa etária que compreendesse respondentes que se identificassem como jogadores – independentemente da frequência que jogassem.

A segunda etapa, representada pelo segundo questionário, foi direcionada especificamente para grupos de jogadores, a fim de lidar com respondentes que fossem familiarizados com um repertório mínimo de jogos eletrônicos e

dominassem o vocabulário deste universo. Perguntas específicas quanto a gêneros de jogos e estruturas narrativas foram feitas a fim de aprofundar a discussão e aproximá-la do recorte da pesquisa. Ainda assim, este segundo questionário também foi construído de forma que qualquer sujeito pudesse respondê-lo – independentemente de qualquer envolvimento com o primeiro questionário.

Acredita-se que, a partir dos dados coletados em ambas as etapas, tenha sido possível formar uma representação dos olhares de jogadores em relação ao papel da narrativa nos jogos eletrônicos. Os dados quantitativos fundamentam as respostas dissertativas oferecidas ao final do segundo questionário que, por sua vez, direcionou a pesquisa a realizar uma análise dos cinco jogos mais selecionados.

A título de ressalva, é importante notar que, embora a intenção de ambos os questionários tenha sido estabelecer vínculos com entrevistados desconhecidos para o pesquisador, esta ambição é extremamente difícil de ser atendida. A divulgação de questionários na internet depende muito de uma ampla rede de contatos que estejam dispostos a encaminhar e disseminar a pesquisa a outros potenciais respondentes.

Dessa forma, é inegável que muitos respondentes que tiveram acesso ao questionário conheciam o meu trabalho como pesquisador ou crítico de jogos. Este conhecimento pode ter influenciado entrevistados a favorecerem o foco da pesquisa em suas respostas – que é a narrativa. Inclusive, alguns entrevistados (como será observado no segundo questionário) já eram familiares com os termos “narrativa embutida” e “narrativa emergente”. Isto não elimina a importância dos resultados obtidos ou a eficácia da pesquisa, pois a intenção foi colher a percepção de jogadores em relação a jogos e isto inclui o público-alvo interessado em narrativa. Ainda assim, é importante atentar para esta questão a fim de compreender os dados apresentados adiante sob essa ótica e de maneira ilustrativa.

## 5.3

### O primeiro questionário

Page 1 of 1

#### Questionário de Pesquisa: Narrativa nos Jogos

Esse questionário é a primeira parte da pesquisa de campo integrante da dissertação do mestrando em Design, Arthur Protasio, pela PUC-Rio. Trata-se de uma análise voltada para a compreensão da narrativa nos jogos de acordo com a percepção do jogador.

Ao responder este questionário, você autoriza o autor da pesquisa a utilizar estes dados para fins acadêmicos, preparo e publicação de sua dissertação de conclusão de mestrado junto à Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. A sua identidade será mantida em sigilo e seu nome, sobrenome e email nunca serão divulgados, publicados ou compartilhados. Em caso de dúvida, você pode entrar em contato com o autor enviando um email para

#### PERFIL

**NOME\***

**SOBRENOME\***

**EMAIL\***

**MASCULINO\***

Masculino

Feminino

**IDADE\***

**REGIÃO EM QUE RESIDE\***  
Se residir fora do Brasil, preencha o país em "outro"

- Acre (AC)
- Alagoas (AL)
- Amapá (AP)
- Amazonas (AM)
- Bahia (BA)
- Ceará (CE)
- Distrito Federal (DF)
- Espírito Santo (ES)
- Goiás (GO)

Figura 34: Primeira página do primeiro questionário

Elaborou-se, primeiramente, um questionário com 14 indagações gerais sobre os perfis dos sujeitos, bem como suas relações com os jogos eletrônicos. Embora o questionário garantisse o anonimato de todo respondente, estas informações (identificadas por Motta como dados de identificação) foram solicitadas para promover uma relação quantitativa entre o perfil dos entrevistados. Além disso, o email fornecido por cada entrevistado era necessário apenas para futuramente identificar respondentes que quisessem alterar quaisquer de suas respostas sem precisarem responder o questionário inteiro novamente.

Sendo assim, este primeiro questionário não teve a intenção de se aprofundar em questões narrativas relativas aos jogos, pois se priorizou a identificação de sentimentos provenientes da experiência de jogo.

Apenas três perguntas (nº 12, 13 e 14) foram abertas. Estas abordaram a percepção dos jogadores quanto aos sentimentos relativos a experiências de jogo

desejadas e indesejadas. Os sujeitos responderam citando o que os desmotivava como jogadores, o que lhes motivava a jogar e três adjetivos que descreviam como se sentiam jogam-no ato de jogar.

O questionário foi auto aplicado, ou seja, disponibilizado digitalmente na internet para que qualquer sujeito pudesse respondê-lo individualmente no seu próprio tempo, em seu computador. Não houve orientação direta do pesquisador, mas cada pergunta contava com um breve texto explicativo, e a maioria era composta por questões relativas a dados objetivos de identificação do perfil do jogador.

O acesso ao questionário foi divulgado por vias específicas, como email e grupos fechados de redes sociais, com a intenção de não estimular a participação de sujeitos que pudessem ficar desestimulados com a solicitação do segundo questionário nas semanas seguintes. Ao final de sua disponibilização, por 15 dias ininterruptos, um total de 85 sujeitos responderam ao questionário. A análise dos dados obtidos no questionário foi, portanto, de base estatística e quantitativa.

Dentre os 85 sujeitos, diversos perfis foram identificados a partir das perguntas de qualificação do indivíduo. A classificação de escolaridade permitiu a identificação de uma minoria não representativa de dois sujeitos que ainda não haviam finalizado o ensino fundamental. Os 83 sujeitos restantes responderam que: 24 tinham fundamental incompleto, 4 tinham ensino médio (completo ou incompleto) e 55 tinham ensino superior (completo ou incompleto).

Conclui-se que o grande número de sujeitos cursando (ou já tendo finalizado) o ensino superior ilustra como o jogo eletrônico não é necessariamente uma mídia superficial incapaz de transmitir ideias. Embora seja extremamente possível que os sujeitos joguem para vivenciar uma experiência superficial e escapista, a probabilidade não é tão grande – especialmente em razão das sensações e prioridades citadas adiante.

As perguntas de nº 1 a 8 foram feitas a fim de traçar um perfil dos sujeitos. Uma delas era relativa à idade e o sexo dos sujeitos, enquanto eram outras focadas na região em que residiam e áreas de atuação. Constatou-se que a maioria dos sujeitos é do sexo masculino, pois a divisão ficou entre 61 masculino e 19 feminino.

Embora o público consumidor de jogos eletrônicos esteja variando, ainda permanece uma maioria masculina. A amostragem fornecida por esta pesquisa é

parcial devido aos meios de distribuição e comunidades de redes sociais utilizada, mas o fato de haver um montante feminino também demonstra que a mídia não é de interesse exclusivo de homens.

Quanto à faixa etária, constataram-se 15 sujeitos entre as idades de 11 aos 18 anos, 31 sujeitos entre 19 e 25 anos, 23 sujeitos entre 26 e 30 anos, 10 entre 31 e 38 anos; e 3 acima de 40. Assim, a maioria dos sujeitos que responderam às perguntas compõe um grupo de jovens adultos entre os 19 e 30 anos. As duas faixas etárias com o maior número de sujeitos foram as de 20 e 29 anos, ambas com nove sujeitos em cada.

As faixas etárias reveladas a partir da coleta de dados demonstraram claramente a predominância de jovens adultos consumidores de jogos eletrônicos. Embora tenha sido observado que existem alguns sujeitos acima dos 30 e 40 anos, há um número extremamente superior na faixa dos vinte anos – alguns abaixo de 25 e outros acima. Isso indica que, ao passo que novas gerações vão nascendo e consumido jogos eletrônicos desde cedo, as gerações que jogam desde as décadas de 70 e 80 também permanecem em contato com a mídia.

Boa parte dos sujeitos informou que reside no estado do Rio de Janeiro (62) e os restantes ficaram distribuídos em baixos números pelo restante do Brasil. São Paulo foi o estado com o segundo maior número de residentes, mas ainda assim contou com apenas 9 sujeitos.

O fato de que boa parte dos sujeitos informou que reside no estado do Rio de Janeiro se deve principalmente à rede de contatos do pesquisador. Ainda que os próprios sujeitos possam indicar novos sujeitos, a base de pesquisa é a PUC-Rio e, por isso, a disponibilização de um questionário online auxilia na distribuição nacional, mas a motivação principal surge nos sujeitos com contato físico ou pessoal. Felizmente, a distribuição online também permitiu, mesmo que em baixo número, a presença de sujeitos de qualquer outro estado brasileiro.

Por fim, quanto à área de conhecimento de atuação conforme o CNPQ, as quatro áreas com o maior número de sujeitos foram Ciências Humanas (20), Ciências Exatas e da Terra (16) e Ciências Sociais Aplicadas (14) e Linguística, Letras e Arte (13).

A divisão de áreas destacou principalmente a variedade de sujeitos. Embora as Ciências Humanas tenham predominado com um total de 20 sujeitos, as outras áreas permaneceram próximas e ilustraram como o interesse por jogos eletrônicos

independe de formação acadêmica ou profissional. Acredita-se tratar de uma mídia que promove o engajamento com o jogador e possa, inclusive, apresentar diversos elementos dessas áreas de conhecimento.

A nona pergunta relativa a jogos no questionário indagava aos sujeitos quanto tempo eles jogam **eletrônicos** no período de uma semana. O objetivo desta questão é identificar dois pontos: primeiro, se os sujeitos se consideram “jogadores” (independentemente do número de horas) e, em seguida, qual o tipo de jogador em questão. Em relação ao número de horas jogadas por semana, 32 sujeitos responderam que jogam até 6h (seis horas) por semana, 38 responderam que jogam entre 6h e 24h; e nove disseram que jogam mais que 24h por semana.

O grande número de sujeitos que joga até 6h combinado com o dos que jogam entre 6h e 24h destaca o perfil da maioria dos jogadores. Trata-se de jogadores casuais ou medianos. Muitos deles podem jogar poucos minutos por semana, mas acredita-se que a maioria promova um equilíbrio de algumas horas diárias ou algumas com maior ênfase nos fins de semana.

Por outro lado, há nove sujeitos que representam os *hardcore gamers*, ou seja, jogadores que jogam aproximadamente 4h por dia e provavelmente apresentam uma familiaridade mais aprofundada com a mídia.

A questão nº 10 perguntou aos sujeitos há quanto tempo jogam. A intenção desta pergunta é identificar a familiaridade dos jogadores com a mídia dos jogos eletrônicos (independentemente da quantidade de horas que jogam por semana, e se esse período tem sido contínuo ou interrompido). Dois sujeitos responderam que jogam jogos eletrônicos há 1 ano, 13 responderam que jogam entre 1 e 6 anos e 64 responderam que jogam há mais de 6 anos.

No que diz respeito há quanto tempo os jogadores tem contato com a mídia dos jogos eletrônicos, a larga maioria afirmou que há mais de seis. Isso revela que, em combinação com o número de horas jogadas, muitos desses jogadores devem jogar poucas horas diárias, mas apreciam a mídia e gostam de estar em contato. Possivelmente, trata-se de sujeitos que não contam com muito tempo disponível para jogar, mas gostariam de fazê-lo com mais frequência.

Em contraposição, apenas dois sujeitos responderam que conhecem a mídia dos jogos há um ano e isso indica claramente que a disseminação do jogo como produto comercial e artefato cultural tem sido expansiva nos últimos anos.

O elemento principal deste primeiro questionário, que levou à elaboração do segundo, foram as perguntas relativas aos sentimentos que os sujeitos sentiam enquanto jogavam. A partir de uma análise de conteúdo, identificada por Motta como um processo de análise quantitativo de dados qualitativos, realizou-se o agrupamento de termos relacionados a partir de palavras-chave fornecidas pelos respondentes nas perguntas seguintes (MOTTA, 2008).

Quando perguntados o que lhes motivava a jogar, os sujeitos responderam em sua maioria “diversão” (26), e outros termos relacionados (14). O termo “narrativa” (3), e outros termos relacionados (6) se destacaram como segunda temática mais citada.

A partir das respostas fornecidas, realizou-se uma análise de conteúdo e cruzamento de dados para agrupar os termos de acordo com temáticas em comum.

No entanto, diante da grande quantidade de substantivos e adjetivos identificados, optou-se por realizar uma listagem dos principais substantivos recorrentes, com base em seus eixos temáticos, e separar os adjetivos de acordo com as sensações e emoções a que se referiam.

Ao total, foram selecionados nove termos e uma décima categoria para sensações e emoções – incluindo relações de oposição. Portanto, a seguinte lista foi elaborada a partir de uma síntese temática de termos:

1. Diversão
2. Desafio
3. Narrativa
4. Socialização
5. Jogabilidade
6. Gênero do jogo
7. Imersão/Engajamento
8. Acúmulo de experiência
9. Curiosidade
10. Emoções:
  - a. Relaxado x Agitado;
  - b. Motivado x Entediado.

A questão nº 13, focada em que elemento mais desmotivava os sujeitos a jogarem, contou com diversas menções a “(ausência de) tempo” e termos

relacionados, bem como “repetição” e termos relacionados. A seguinte lista foi elaborada a partir de uma síntese temática de termos recorrentes, embora tenha havido pouca menção a sensações e emoções:

1. Tempo
2. Repetição/Monotonia
3. Derrota/Frustração
4. Preço
5. Superficialidade VS. Complexidade
6. Vício
7. Jogabilidade
8. Adequação tecnológica/Qualidade
9. Narrativa
10. Fuga da realidade

Por fim, a última pergunta (nº 14) pediu aos sujeitos que listassem três adjetivos que descreviam como eles se sentiam quando jogam. Muitos não responderam com adjetivos, mas substantivos.

Por isso, identificou-se unidades temáticas e termos recorrentes que pudessem ser listados a fim de exemplificar as respostas. Novamente, houve a distinção entre substantivos e adjetivos para abranger um maior número de respostas.

1. Tempo
2. Imersão/Concentração/Foco
3. Desafio
4. Acúmulo de experiência
5. Curiosidade
6. Vício
7. Narrativa/Criatividade
8. Habilidade
9. Emoções:
  - a. Relaxado x Agitado;
  - b. Motivado x Entediado;
  - c. Feliz x Frustrado;
  - d. Tranquilo x Ansioso;
  - e. Calmo x Raivoso;

- f. Medo/Insegurança;
- g. Controle/Poder.

A listagem de sensações relativas à experiência de jogo nos permite extrair uma série de conclusões. Em primeiro lugar, afirma-se que a variedade de termos é proporcional à variedade de perfis dos sujeitos e à vasta seleção de sensações que cada um deles busca.

Ainda assim, o termo “diversão” sempre se manifestou nos resultados como um dos principais atrativos. O termo “narrativa” também demonstrou direta conexão com o objeto e finalidade desta pesquisa.

Por outro lado, a preocupação com a “indisponibilidade de tempo” para jogar faz uma conexão direta com outros fatores como a faixa etária dos jogadores e a quantidade de horas que jogam por semana.

Por fim, foi possível realizar unidades temáticas com as sensações descritas para promover escalas de importância no próximo questionário. Sem sombra de dúvida, termos ou expressões como “tempo”, “imersão”, “desafio”, “acúmulo de experiência”, “curiosidade”, “vício”, “narrativa”, “habilidade” e emoções relativas a poder, insegurança, ansiedade e relaxamento foram identificados como pilares da experiência de jogo.

Dessa forma, com base nestas respostas, foram incorporadas ao segundo questionário indagações que situassem estes termos em polos, identificando assim a importância que os jogadores atribuem a eles, e como os mesmos se encaixam na experiência de jogo.

A análise de dados desta primeira etapa foi concentrada na compreensão da importância da vivência do jogador, incluindo a narrativa. Nem todos os jogadores se interessam por jogos narrativos e, por isso, foi importante entender quais elementos promovem esse (des)interesse, e se os mesmos possuem conexão com o gênero de jogo.

## 5.4

### O segundo questionário

Page 5 of 5

**SOBRE SUAS PREFERÊNCIAS...**

**EM QUAIS PLATAFORMAS VOCÊ COSTUMA JOGAR?\***

- Console (Xbox 360, PlayStation 3, Wii U, OUYA etc.)
- Console Portátil (PSP Vita, Nintendo 3DS etc.)
- Tablet (iOS ou Galaxy Tab etc.)
- Mobile ou Smartphone (iPhone, Samsung Galaxy etc.)
- Computador (Desktop, Notebook etc.)

**QUAL A IMPORTÂNCIA DO GÊNERO DO JOGO PARA SUA EXPERIÊNCIA?\***  
Gêneros são categorias usadas no mercado para classificar os jogos com base nas suas mecânicas de interação.

1 2 3 4 5

Sem importância (não tenho restrições com gêneros) ● ● ● ● ● Muito importante (o gênero é determinante na escolha do jogo)

**COM BASE NOS GÊNEROS ESCOLHIDOS...**

**QUAL A IMPORTÂNCIA DA DIVERSÃO PARA SUA EXPERIÊNCIA DE JOGO?\***

1 2 3 4 5

Sem importância ● ● ● ● ● Muito importante

**QUAL A IMPORTÂNCIA DO DESAFIO PARA SUA EXPERIÊNCIA DE JOGO?\***

1 2 3 4 5

Sem importância ● ● ● ● ● Muito importante

**QUAL A IMPORTÂNCIA DA NARRATIVA PARA SUA EXPERIÊNCIA DE JOGO?\***

1 2 3 4 5

Sem importância ● ● ● ● ● Muito importante

**QUAL A IMPORTÂNCIA DA SOCIALIZAÇÃO PARA SUA EXPERIÊNCIA DE JOGO?\***

1 2 3 4 5

Sem importância ● ● ● ● ● Muito importante

Figura 35: Trecho do segundo questionário voltado para a discussão de gêneros

Após o fornecimento de respostas para o primeiro questionário, houve um intervalo de um mês entre o fim daquele e a abertura do segundo. Este, por sua vez, foi explicitamente voltado para comunidades de jogadores na internet que contivessem membros ativamente participantes em discussões e diálogos. Não houve a intenção de entrevistar apenas jogadores interessados na narrativa dos jogos, por isso, apesar de não tão abrangente quanto no primeiro questionário, o público-alvo desta segunda etapa ainda foi bastante amplo.

Novamente, repetiu-se uma estrutura geral de perguntas, segundo as definições de Motta (2008): escalonadas, compostas principalmente por múltiplas escolhas e caixas de seleção (no caso de mais de uma resposta), e abertas.

A primeira leva de perguntas (nº 1 a 10) era idêntica ao do primeiro questionário, simplesmente para identificar os entrevistados e seus perfis. Sendo assim, novamente coletou-se dados de identificação como sexo, faixa etária, escolaridade etc. Os entrevistados que já haviam respondido ao primeiro questionário poderiam pular esta primeira leva ao fornecerem seus endereços de e-mails.

Em seguida, foram realizadas perguntas especificamente relativas ao segmento dos jogos eletrônicos, com base no vocabulário depreendido no primeiro questionário. Elaborou-se, primeiro, um questionário com indagações gerais sobre os perfis dos sujeitos, bem como suas relações com os jogos eletrônicos. Este primeiro questionário não teve a intenção de se aprofundar em questões narrativas relativas aos jogos, pois se priorizou a identificação de sentimentos provenientes da experiência de jogo.

Ao final do segundo questionário, foram realizadas duas perguntas abertas livre para que os jogadores pudessem identificar, e justificar, um jogo que se destacasse, conforme seus olhares, no quesito narrativa.

Este questionário também foi auto aplicado, disponibilizado digitalmente na internet para que qualquer sujeito pudessem respondê-lo individualmente no seu próprio tempo, em seu computador. Não houve orientação direta do pesquisador, mas cada pergunta contava com um breve texto explicativo.

O acesso ao questionário foi divulgado por vias específicas, como email e grupos fechados de jogos em redes sociais, com a intenção de estimular a participação apenas de sujeitos que já estivessem familiarizados ou interessados no segmento de jogos eletrônicos. Ao final de sua disponibilização por 15 dias ininterruptos, um total de 315 sujeitos respondeu ao questionário.

Dentre os 315 sujeitos, 70%, ou seja, a maioria identificou que estaria cursando o ensino superior ou já teria finalizado. 18% dos entrevistados responderam que estão cursando ou já finalizaram uma pós-graduação, 25 para especializações, 28 para mestrado e 3 para doutorado. Por fim, 7% afirmou que já teria finalizado o ensino médio e 4% ainda estaria cursando. O 1% restante foi diluído entre as categorias de ensino fundamental 2 (completo e incompleto).

Evidentemente, diante dos dados obtidos, o público respondente revelou-se possuir educação formal e isso afetou, conseqüentemente, a complexidade das respostas abertas.

Quanto ao sexo dos respondentes, não houve grande mudança em relação ao primeiro questionário. Constatou-se que a maioria dos sujeitos permaneceu sendo do sexo masculino, pois a divisão ficou entre 83% masculino e 17% feminino.

Em se tratando de entrevistados que sejam familiarizados com jogos eletrônicos, reforça-se a tendência de que este ainda é um segmento principalmente ocupado por homens.

A última pergunta do segundo questionário relativa a dados de identificação geral, a de número sete, foi quanto à área de conhecimento de atuação profissional. Novamente, adotou-se como parâmetro as categorias especificadas pelo CNPQ. A divisão entre as cinco áreas com o maior número de sujeitos foram: Ciências Exatas e da Terra (27%), Linguística, Letras e Arte (24%), Ciências Humanas (20%), Ciências Sociais Aplicadas (14%) e Engenharias (13%). Os 3% restantes foram distribuídos entre Ciências da Saúde e Ciências Biológicas.

Em comparação com o primeiro questionário, houve uma alteração na distribuição de sujeitos conforme as categorias. Não mais houve predominância do número de sujeitos das Ciências Humanas, mas das categorias de Ciências Exatas e da Terra e Linguística, Letras e Arte. Essa alteração refletiu o perfil dos jogadores encontrados nas redes sociais em que o questionário foi distribuído e divulgado, bem como do público interessado em fazer parte da pesquisa. Ainda assim, houve uma distribuição razoavelmente equilibrada das partes, como é possível identificar no gráfico.

Para avaliar a familiaridade dos respondentes com o ato de jogar, o segundo questionário também reprisou a leva de perguntas de identificação relativa ao contato com jogos.

Quando perguntados quantas horas jogavam por semana, 32% respondeu que joga até 6h (seis horas) por semana, 46% respondeu que joga entre 6h e 24h; e 20% disse que joga mais que 24h por semana. O 1% restante afirmou que não joga e, portanto, não participou do restante da pesquisa, mas ainda assim foi útil para demonstrar interessados no segmento de jogos que não se consideram jogadores.

A maior categoria, portanto, é a dos jogadores que joga entre 6h e 24h por semana. Esta categoria é abrangente o suficiente para incluir pessoas que jogam aproximadamente de uma a três horas por dia, em sessões distribuídas ao longo

dos dias, ou concentradas em poucos dias. Ainda assim, todos os jogadores nesta categoria possuem contato semanal significativo com jogos, e são minimamente familiarizados com o segmento.

Perguntou-se também aos sujeitos há quanto tempo jogam. No caso das respostas do segundo questionário, a tendência ficou ainda mais estabelecida. 94% dos respondentes afirmaram que jogam há mais de seis anos, 5% entre 1 e 6 e apenas 1% há um ano. Isso apenas confirma que boa parte dos respondentes tem contato há anos com jogos e a mídia provavelmente é uma representação cultural ou de entretenimento corriqueira em suas vidas.

Por fim, a última pergunta da leva de questões de identificação relativa ao segmento de jogos (nº 10) pediu para que os respondentes categorizassem seu envolvimento com a área de jogos. A maioria (58%) se identificou como jogador, ou seja, um consumidor de jogos. Em seguida, 20% dos respondentes afirmaram que eram desenvolvedores de jogos e 13% estudantes do ramo de jogos. Houve uma pequena parcela de jornalistas e pesquisadores, respectivamente 5% e 4%.

Estas respostas foram particularmente esclarecedoras para apresentar as motivações por trás das respostas às perguntas seguintes. Embora jogadores geralmente estejam apenas preocupados com uma experiência de entretenimento, pesquisadores, estudantes, desenvolvedores e jornalistas lidam diretamente com o jogo como um objeto profissional e, por isso, podem vir a apresentar respostas mais analíticas e minuciosas. Ainda assim, em todos os dois questionários, as questões solicitaram respostas de seus entrevistados na condição de jogadores.

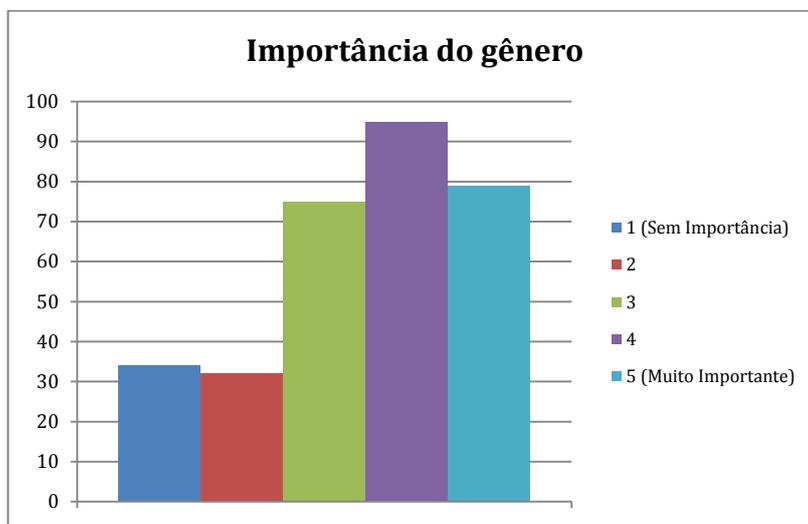
A leva seguinte de perguntas do segundo questionário (nº 11 a 30) focou-se no estudo das preferências de jogadores em relação aos gêneros de mercado. Perguntou-se primeiramente quais as plataformas utilizadas para jogar, questão em que os respondentes podiam selecionar mais de uma alternativa. A plataforma computador, provavelmente por ser a mais abrangente, foi a mais escolhida com 35% dos votos dos entrevistados. Em seguida, consoles de mesa (27%), como Xbox 360 e PlayStation 3; celulares (17%) incluindo smartphones, consoles portáteis (12%) e, por último, Tablets (9%). Vale lembrar, no entanto, que as categorias não são exclusivas, e que o jogador de uma plataforma também pode ser o jogador de qualquer outra, ou ainda todas.

A questão nº 12 pediu para que os jogadores definissem a importância do gênero de jogo. Esta foi a primeira pergunta em escala do questionário. Sua

necessidade derivou do primeiro questionário, em que jogadores identificaram o “gênero de jogo” como um dos fatores que os motivava a jogar.

Conforme Motta (2008), a pergunta em escala é um dos métodos adequados para questões que exigem mensuração e discriminação de medida de determinado elemento. Neste caso, por se tratar de uma medida objetiva (a importância do gênero) com apenas uma pergunta, mas polos opostos, criou-se uma escala simples, não-comparativa, explícita e multicotômica com cinco categorias (MOTTA, 2008).

Significa dizer que respondentes tinham de identificar entre 1 e 5, 1 sendo o equivalente a “sem importância” e 5 sendo “muito importante”, a resposta para a indagação. A categoria no centro, número três, indica que o elemento é importante e as extremidades inferiores (dois ou um) e superiores (quatro ou cinco) indicam pouca importância ou muita importância, respectivamente. Além disso, havia no questionário uma breve explicação indicando que para esta pergunta, o gênero “sem importância” era dispensável, enquanto o gênero com “muita importância” era determinante.



Quadro 2: Importância do gênero

A categoria mais escolhida foi 4, com 30% dos votos, e 5, em seguida, com 25%. Esta questão complementou a pergunta anterior ao demonstrar que a maioria dos jogadores (79%) considera o gênero do jogo um fator no mínimo importante, e que 25% considera isso extremamente importante. Essas respostas são extremamente elucidativas, pois revelam que os jogadores procuram jogos específicos, ou experiências com características distintas, desde ação até

elementos narrativos. Caso o gênero não fosse importante, jogadores não fariam questão de imergirem em jogos específicos, e isso revelaria que as diferenças entre as formas de interação não seriam de grande relevância.

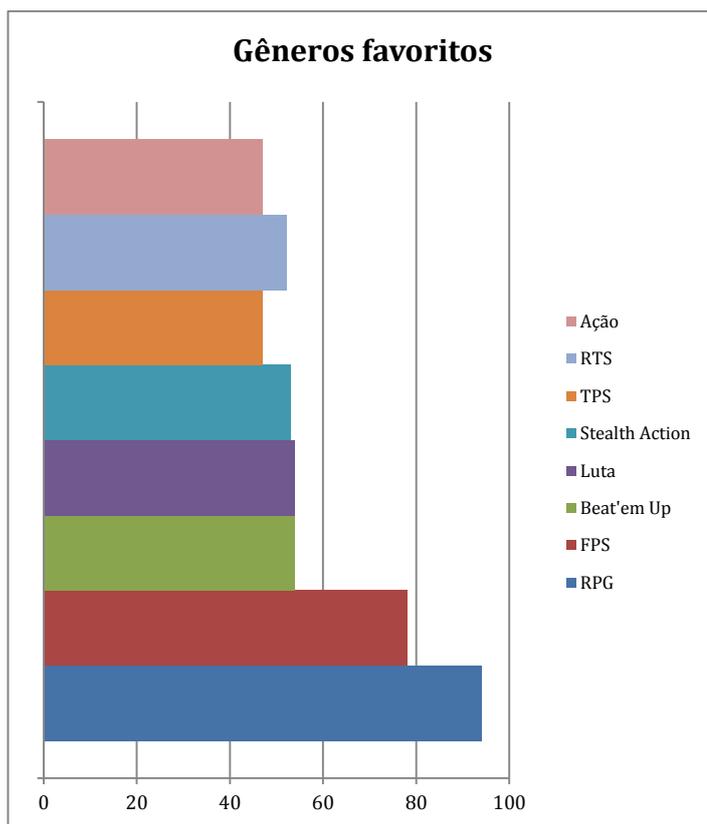
Naturalmente, a plataforma em que um jogo está disponível interfere diretamente na forma como o jogador interage com o mesmo, e isso, conseqüentemente, direciona os gêneros existentes em cada uma delas. O computador ainda é a plataforma com mais facilidade de acesso a jogos e variedade de gêneros. Por isso, é possível traçar uma das possíveis relações entre a escolha do computador como a plataforma mais usada para jogar, bem como a alta importância dada ao gênero de jogo.

A fim de desenvolver a questão da importância do gênero, a questão nº 18 perguntou ao respondente quais seus três gêneros de jogo favoritos. Diante de uma listagem de 24 gêneros de jogo, jogadores eram obrigados a selecionar três deles. Os gêneros eram:

1. Advergame
2. Arcade
3. Ação
4. Adventure
5. Beat'em Up
6. Cartas
7. Corrida
8. Dança
9. Esportes
10. Puzzle ou quebra-cabeça
11. RTS ou estratégia em tempo real
12. TBS ou estratégia por turnos
13. FPS ou tiro em primeira pessoa
14. Luta
15. MMORPG ou RPGs Massivos Online
16. Party Games
17. Plataforma
18. Ritmo
19. RPG ou Role-Playing Games
20. Serious Games

21. Shoot'em Up
22. Simuladores
23. Stealth Action ou jogos de furtividade
24. TPS ou tiro em terceira pessoa

Embora tenha sido uma ampla listagem de jogos, houve ao menos cinco gêneros que receberam apenas 1% dos votos. Ocorreu, no entanto, uma predileção dos respondentes por gêneros específicos. Os cinco gêneros mais votados foram RPGs (12%), FPS (10%), Beat'em Up (7%), Luta (7%) e Stealth Action (7%).



Quadro 3: Gêneros favoritos

Essas estatísticas chamam a atenção por causa da variedade de gêneros selecionada. Embora possa-se afirmar que a maioria dos gêneros selecionados tenham a presença de “ação” como elemento principal da interação, ou seja, a promoção de algum confronto direto dentro do jogo, é possível também questionar a presença do RPG em primeiro lugar.

O RPG, já apresentado no capítulo 4, é um gênero de jogo conhecido por sua ênfase narrativa, na presença de muitos diálogos (muitas vezes em forma de texto) e complexos enredos. Essas características fogem ao padrão dos outros

gêneros (embora existam exceções dentro de cada gênero) e revelam que podem qualificar positivamente a experiência dos RPGs.

Em suma, caberia uma pesquisa específica para entender sobre o porquê de o RPG e o FPS sejam os gêneros mais votados, pois embora existam jogos que unam características de ambas categorias, geralmente os estilos dos jogos de um são bem diferentes do outro por priorizarem dinâmicas distintas.

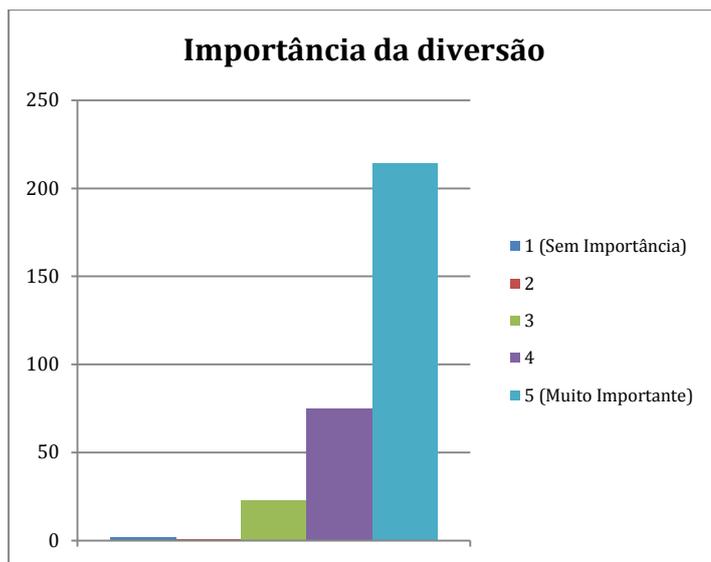
Contudo, a fim de não basear as preferências dos jogadores apenas na questão do gênero, o segundo questionário promoveu uma série de perguntas em escala se valendo do vocabulário utilizado pelos respondentes das questões abertas do primeiro questionário.

Nele, realizou-se um agrupamento temático de cinco substantivos destacados no vocabulário dos respondentes que fossem relevantes para a pesquisa. Sendo assim, lidou-se com temas apontados pelos próprios jogadores como questões de relevância para sua relação com o jogo eletrônico.

Pedi-se, então, que os respondentes determinassem a importância, em escala, dos termos abaixo. A escala utilizada seguiu o mesmo padrão da escala da pergunta sobre “importância do gênero”, em que um polo indicava “sem importância”, e outro “muito importante”.

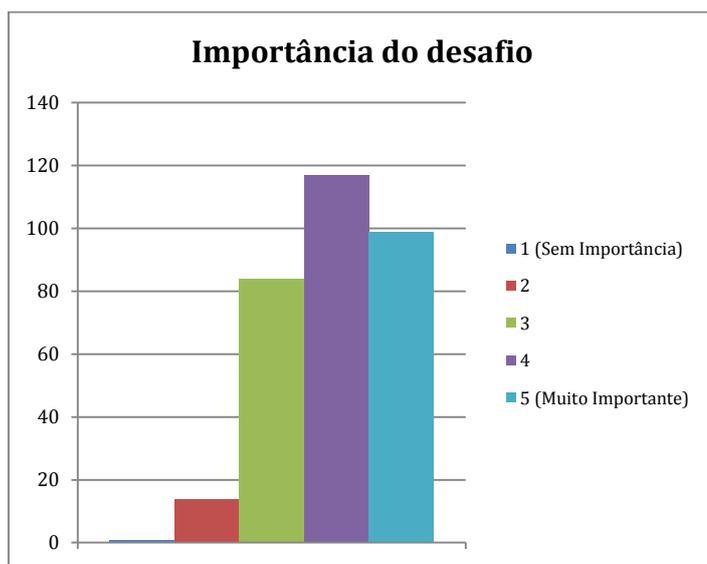
1. Diversão
2. Desafio
3. Narrativa
4. Socialização
5. Preço do jogo

Quanto a diversão, não houve divergência. Praticamente todos os respondentes (99%) afirmaram que diversão era no mínimo importante, e 214 (68%) pontuaram que é extremamente importante. Entende-se que o termo diversão, conforme o vocabulário dos respondentes, seja uma referência ao potencial de engajamento do jogo e sua eficácia em manter o jogador interessado.



Quadro 4: Importância da diversão

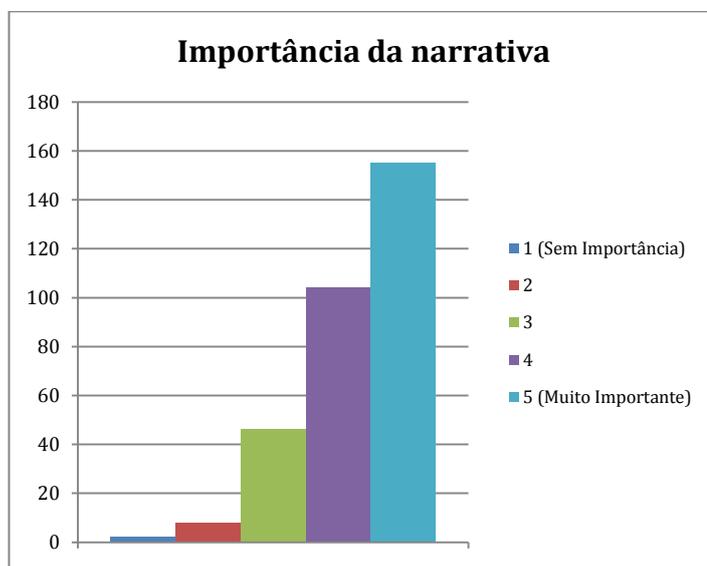
Uma tendência similar ocorreu em relação ao desafio do jogo. 95% dos jogadores selecionaram que o desafio é no mínimo importante, embora a maioria dos jogadores (37%) tenha indicado que não é extremamente importante. Entende-se que o termo “desafio”, nesse caso, seja melhor explicado pela teoria do estado de fluxo de Csikszentmihalyi (1990) em que o jogador almeja por uma experiência ideal de forma que os obstáculos estejam à sua altura sem serem difíceis ou fáceis demais. Em outras palavras, entende-se que o jogador se refere à importância do desafio por utilizar como referência a experiência que nem é tediosa, nem causa ansiedade em demasia.



Quadro 5: Importância do desafio

Quando questionados sobre a importância da narrativa para a experiência de jogo, ou seja, o foco desta pesquisa, as respostas foram menos distribuídas. Uma minoria (3%) indicou que a narrativa era pouco importante ou dispensável e, conseqüentemente, o restante (97%) indicou que era no mínimo importante. Desses 97%, 46 indicaram que era importante, 104 muito importante e 155 extremamente importante.

É interessante notar que há um interesse crescente na narrativa. Em outras palavras, o número de respondentes favorável à grande importância da narrativa cresce conforme a escala e destacou que, nos olhos dos jogadores, a narrativa é determinante para a experiência de jogo.



Quadro 6: Importância da narrativa

Em seguida, perguntou-se para os respondentes qual era a importância da socialização para a experiência de jogo. Neste caso, entende-se “socialização” como a utilização do jogo pelo jogador para interagir com outros indivíduos e participar de experiências coletivas. Trata-se da utilização do jogo para promover o contato entre diferentes jogadores.

No caso desta questão (nº 16), as respostas foram inversas e favoreceram o polo da ausência de importância. Significa dizer que embora a maioria dos respondentes (36%) tenha dito que a socialização é importante, 140 (44%) afirmaram que a socialização é de baixa importância ou dispensável.

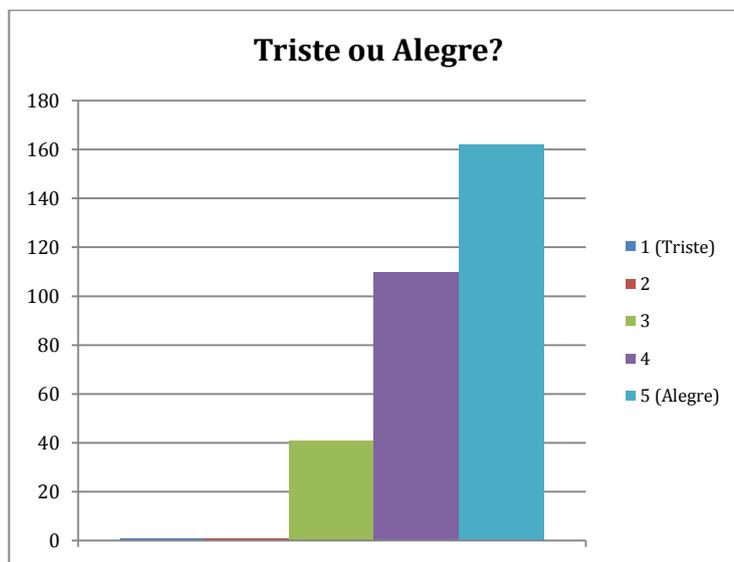
Por fim, perguntou-se aos respondentes qual é a importância do preço do jogo. Embora o preço não seja uma questão central desta pesquisa, é um elemento que foi identificado no vocabulário do jogador como um dos elementos que

desmotivava o consumo de jogos, e, inevitavelmente, compõe um fator que influencia a experiência de jogo.

As respostas revelaram que embora o preço seja um fator de importância para a maioria dos jogadores, é um elemento que assume diferentes valores na escala. Por exemplo, 21% identificou que o preço é um elemento de pouca ou nenhuma importância, 27% identificou que é importante e 51% que é de elevada ou muita importância. Na prática, o preço é um fator determinante para permitir o acesso aos jogos.

Em seguida, foi realizada uma questão (nº19) referente ao vocabulário de sensações e emoções que os respondentes do primeiro questionário utilizaram para qualificar suas experiências de jogo. Para facilitar a identificação dessas sensações, promoveu-se uma disposição dos termos em escala de forma que sensações opostas ocupassem extremos, e no centro houvesse um ponto neutro. Solicitou-se também que jogadores respondessem estas escalas usando como parâmetro seus gêneros favoritos selecionados nas questões anteriores.

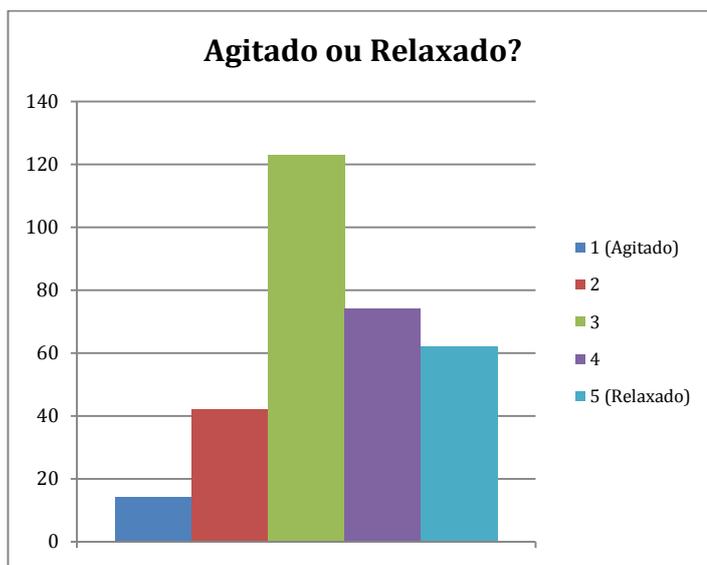
A primeira escala envolveu os polos “triste” e “alegre”. Quando perguntados como se sentiam quando jogavam, 51% dos respondentes afirmou que se sentia alegre. Sem dúvida houve uma constatação da predominância a se sentir alegre durante a experiência de jogo.



Quadro 7: Triste ou alegre?

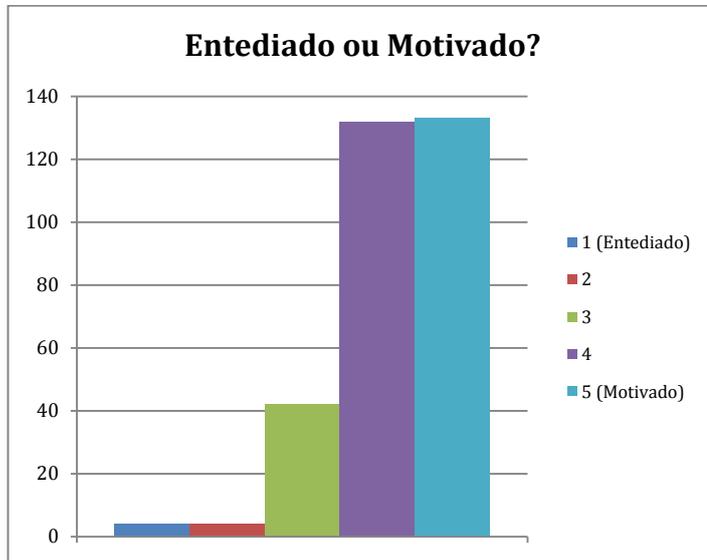
Em seguida, perguntou-se aos jogadores se sentiam-se relaxados ou agitados enquanto jogavam. Neste caso, houve uma predominância de respostas tendendo à indiferença, pois 39% dos respondentes marcou a posição neutra na

escala. Os remanescentes ficaram divididos entre 43% tendendo a estar relaxado e 17% agitado.



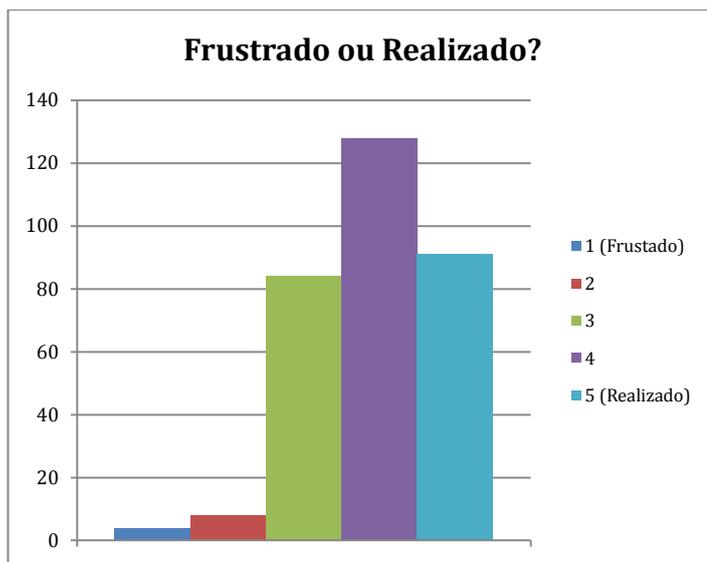
Quadro 8: Agitado ou relaxado?

A escala seguinte indagou se os jogadores sentiam-se entediados ou motivados quando jogavam. Neste caso, 265 (84%) respondentes indicaram que se sentem levemente ou totalmente motivados durante a experiência de jogo.



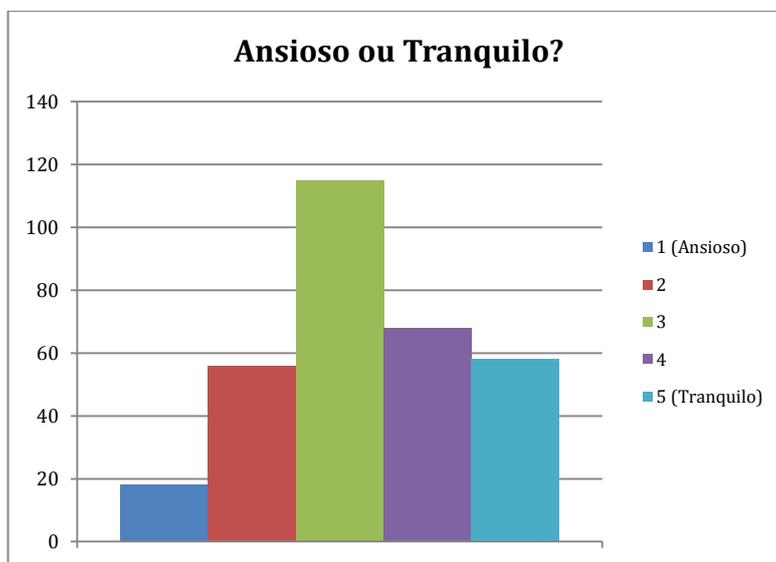
Quadro 9: Entediado ou motivado?

Na escala dividida entre os polos “frustrado” e “realizado”, 128 (41%) respondentes sinalizaram que sentiam levemente realizados. O restante se dividiu entre 91 (29%) que indicou se sentir realizado, 84 (27%) que afirmou se sentir indiferente ou neutro e apenas 3 (4%) tendendo à frustração.



Quadro 10: Frustrado ou realizado?

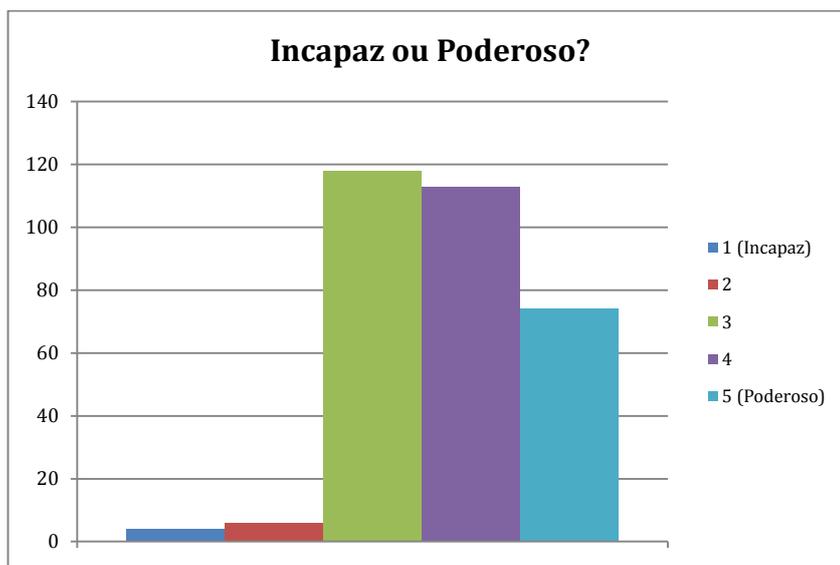
Em relação aos polos “ansioso” e “tranquilo”, mais uma vez houve predominância de uma posição neutra. Ao total, 115 (37%) respondentes indicaram a posição neutra para representar como se sentiam ao jogar. Isto nos leva à interpretação de que muitos jogadores buscam uma experiência equilibrada entre essas sensações, o que novamente remete ao estado ideal da teoria do fluxo de Csikszentmihalyi. Contudo, vale destacar que 126 (40%) respondentes indicaram se sentirem parcial ou totalmente tranquilos e 74 (24%) ansiosos.



Quadro 11: Ansioso ou tranquilo?

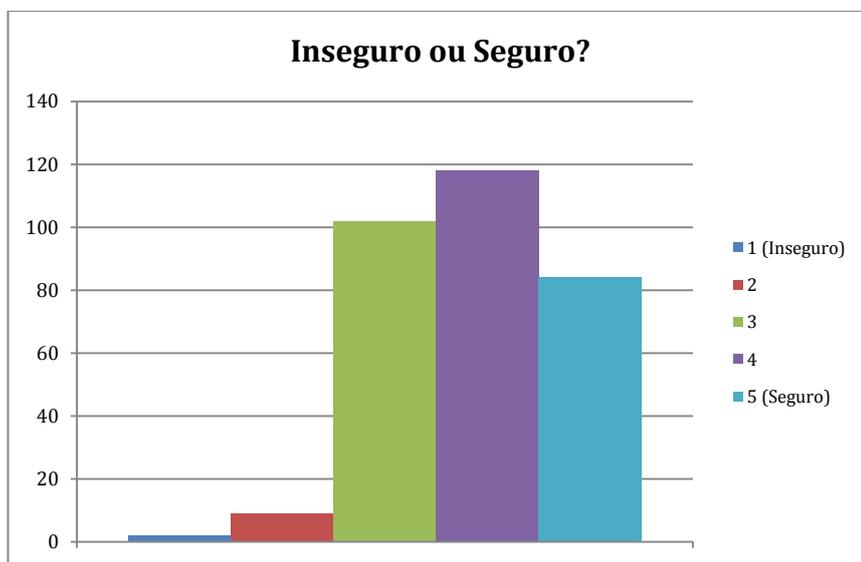
Quando perguntados se sentiam incapazes ou poderosos ao jogar, poucos jogadores (3%) sinalizaram se sentirem incapazes. Uma grande parcela (37%)

marcou a posição central e os remanescentes 187 (59%) respondentes indicaram que se sentem parcial ou totalmente poderosos.



Quadro 12: Incapaz ou poderoso?

Por fim, a última escala em relação a polos de sensações indagou se jogadores se sentiam seguros ou inseguros. Apenas 11 respondentes (4%) indicou que se sentiam inseguros, 102 (32%) marcaram a opção central neutra, enquanto a maioria, composta por 202 (64%) entrevistados, sinalizou que se sentia parcial ou totalmente seguro ao jogar.



Quadro 13: Inseguro ou seguro?

As perguntas seguintes do questionário (nº 20 a 30) foram elaboradas para focar especificamente no papel da narrativa no jogo de acordo com o olhar do jogador. Por isso, as perguntas partiram da definição de narrativa, compreendida a

partir de análises teóricas, e seguiram adiante questionando técnicas e métodos observados em jogos com ênfase no enredo, como diferentes finais e ramificações no roteiro.

Primeiramente, perguntou-se para o jogador o que é a narrativa de um jogo. A pergunta oferecia três respostas no formato múltipla escolha, e cada entrevistado tinha de selecionar apenas uma. As definições utilizadas para cada uma das opções foram baseadas nos estudos de Salen e Zimmerman (2003), apresentados no capítulo 4. Uma opção voltada para a compreensão de que a narrativa de um jogo está limitada à sua história, ou seja, sua narrativa embutida; outra para indicar que a narrativa do jogo está limitada às ações do jogador, ou seja, sua narrativa emergente; e, por fim, uma última opção que indicasse que a narrativa do jogo é a união da história com a participação do jogador, ou seja, a união das narrativas embutida e emergente.

A minoria, composta por 13 (4%) respondentes, afirmou que a narrativa é a “história que o jogador cria ao jogar”. Em seguida, 106 (34%) respondentes indicaram que a narrativa é a “história que o jogo conta para o jogador”. A terceira opção que afirmava que a narrativa é “a experiência de jogo como um todo – história contada para e criada pelo jogar” contou com a maioria dos votos, totalizando 196 (62%) respondentes.

Isso demonstra que a maioria dos jogadores compreende que dentro de um jogo, atualmente, a narrativa não se resume ao enredo, mas sim toda a experiência construída a partir da interação do jogador. Ainda assim, há uma parcela significativa de jogadores que enxerga o roteiro do jogo como sinônimo de narrativa.



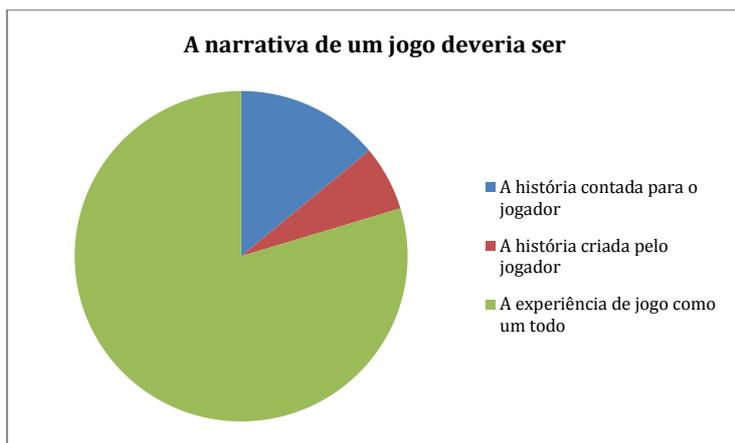
Quadro 14: A narrativa de um jogo é

A fim de compreender melhor a visão do jogador e promover um contraste entre o que é o considerado prático e o que é ideal, a pergunta seguinte apresentou os mesmos elementos sob uma nova luz. Questionou-se o que a narrativa de um jogo deveria ser, ou seja, qual a definição apropriada de narrativa em um jogo, e não a forma que ela assume no mundo.

Neste caso, 44 (14%) respondentes indicaram que a narrativa deveria ser a história contada para o jogador pelo jogo, 20 (6%) deles disseram que a narrativa deveria ser a história criada pelo jogador por meio da interação, enquanto os outros 251 (80%) afirmaram que seria a experiência de jogo como um todo. Em outras palavras, a grande maioria dos jogadores acredita que, idealmente, a narrativa deveria ser tanto a história contada pelo jogo, quanto a história criada pelo jogador.

A revelação intrigante desta questão é que houve um acréscimo de 18% em relação à porcentagem da resposta “a experiência como um todo” na comparação com a pergunta anterior. O resultado pode significar dizer que, embora grande parte dos jogadores enxergue a narrativa de um jogo como a história de dupla função (contada e criada), outra parcela acredita que, atualmente, a narrativa de um jogo assume apenas a forma da história contada pelo desenvolvedor, mas não o seu ideal, que é unir os dois.

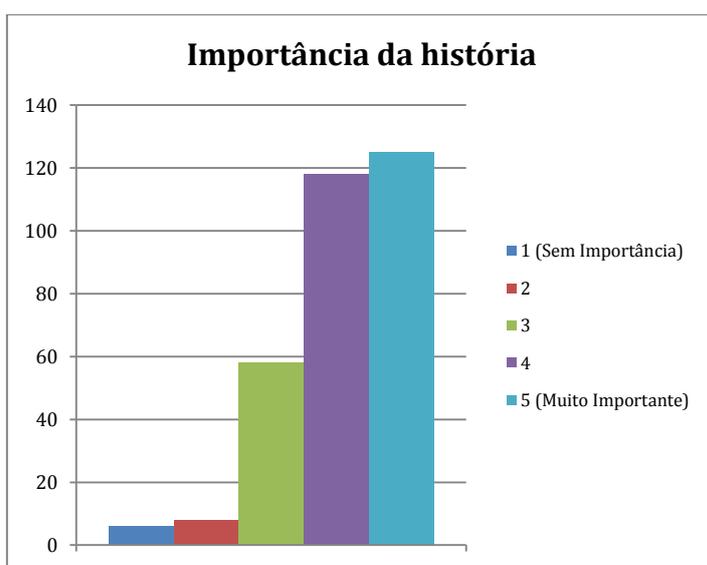
Por um lado, é positivo que grande parte dos jogadores acredite que a narrativa de um jogo esteja assumindo sua forma ideal; contudo, por outro, fica evidente que uma parcela de jogadores não identifica dessa forma. Ainda assim, acabo por destacar, também, que há os respondentes que acreditam que a narrativa seja, de fato, a história contada pelo jogo ou, alternativamente, criada pelo jogador. Nesses casos, também há confirmação, ainda que em menor escala, de que o jogo está cumprindo sua função ideal conforme o olhar do jogador.



Quadro 15: A narrativa de um jogo deveria ser

Após estas duas questões focadas na identificação da definição do que é a narrativa de um jogo para o jogador, foram realizadas perguntas específicas (nº 22 a 27) sobre o segmento da narrativa em jogos em formato de escala.

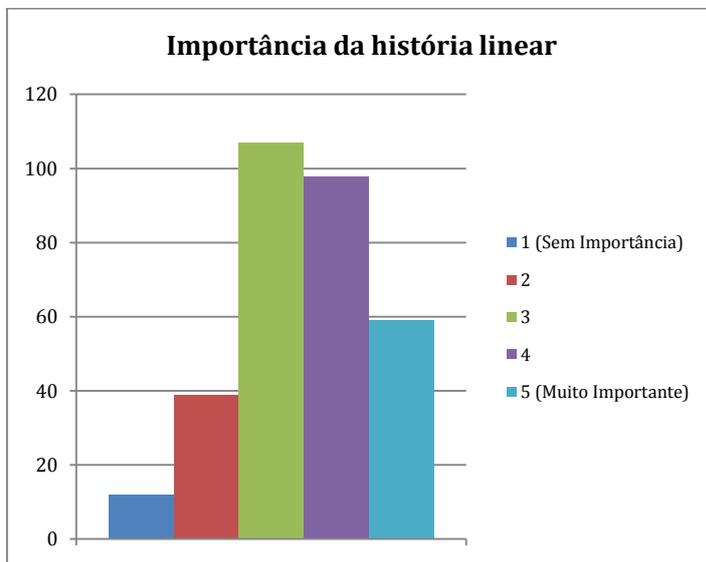
A primeira delas (nº 22) perguntou qual a importância de uma história (ou enredo) em um jogo. A fim de auxiliar a compreensão da pergunta, um breve texto explicativo informava o respondente que o gênero RPG, por exemplo, tipicamente apresenta complexos enredos, enquanto jogos do gênero quebra-cabeça, como Tetris, não costumam conter um. Respondentes indicaram, em sua maioria (95%), que a história é no mínimo importante para um jogo. Acredita-se que estas respostas fundamentem a importância de um contexto e um propósito que ditem finalidade para o jogador, a fim de promover engajamento e envolvimento com a experiência.



Quadro 16: Importância da história

A partir da identificação da relevância do enredo para a maioria dos jogadores entrevistados, as questões mais específicas destinaram-se às diferentes variações destas histórias. Indagou-se qual a importância de uma história linear em um jogo. Informou-se ao jogador que uma "história linear" é o enredo que dificilmente muda com base nas ações do jogador, e é executado sempre da mesma forma do início ao fim. Jogos exemplificados foram a série *Uncharted*, *Call of Duty*, *The Last of Us* e *Halo*.

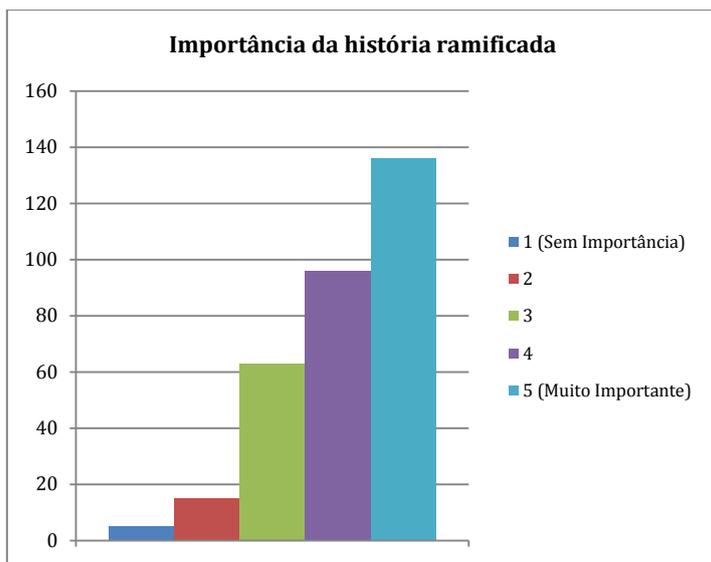
Respondentes indicaram que enredos lineares são importantes, mas não muito. A maioria (34%) marcou a opção central, enquanto um número similar (31%) indicou uma importância elevada, embora não extrema, para um enredo linear.



Quadro 17: Importância da história linear

A pergunta nº 24 questionou a importância de histórias ou enredos ramificados. Entende-se por "história ramificada" o enredo que oferece diversos caminhos a serem percorridos, geralmente escolhidos pelo jogador. Assim, a história do jogo apresenta variações de acordo com os caminhos escolhidos, como é o caso em *Mass Effect*, *The Witcher* e *Way of the Samurai*.

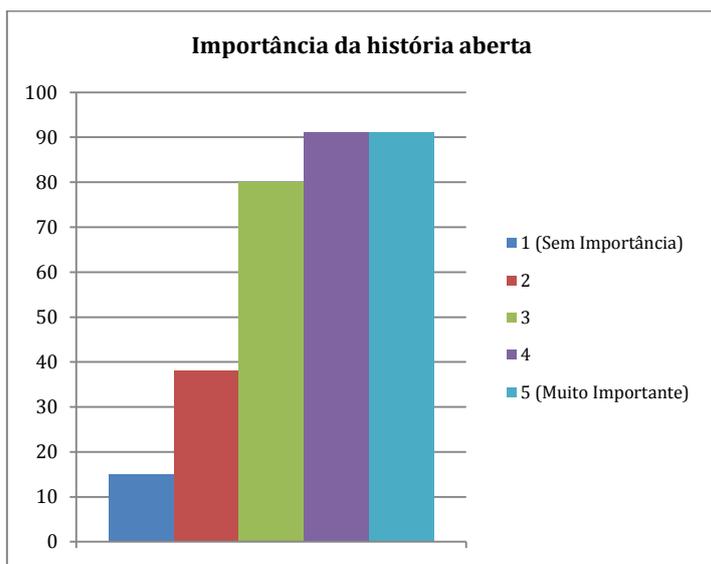
Nesta ocasião, ficou destacada uma clara preferência dos jogadores por enredos ramificados, ao contrário dos enredos lineares. Ao total, 136 (43%) respondentes indicaram que histórias ramificadas são muito importantes, enquanto as categorias anteriores foram decrescentes na escala.



Quadro 18: Importância da história ramificada

Uma terceira variação de enredo possível é a de “histórias abertas”. Estas histórias são caracterizadas por apresentarem um enredo livre, permitirem que o jogador escolha o que fazer sem se sentir pressionado a completar objetivos ou metas específicas, ainda que exista uma trama principal. Após serem apresentados a alguns exemplos, como *MineCraft*, *Skyrim*, *GTA* e *The Sims*, jogadores foram indagados quanto à importância desta modalidade.

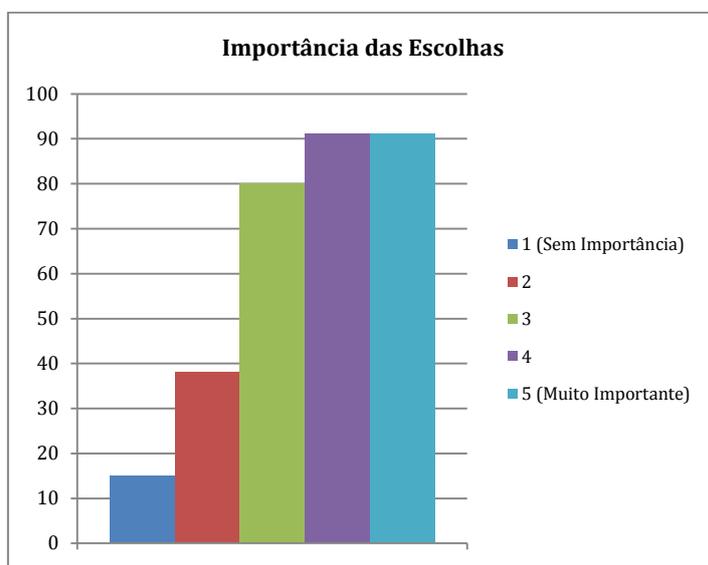
As respostas foram próximas quanto à tendência de uma elevada importância, com 91 (29%) respondentes indicando que um “enredo aberto” é muito importante, e um número muito próximo nas escalas anteriores.



Quadro 19: Importância da história aberta

Um fator muito importante, intrinsecamente ligado às modalidades de histórias apresentadas, é o poder de decisão do jogador e a sua capacidade de influenciar rumos dentro do jogo. Por isso, perguntou-se aos respondentes qual era a importância que atribuíam às escolhas que pudessem afetar as histórias de um jogo.

Destacou-se que estas escolhas podem ser representadas por quaisquer decisões do jogador que alterem qualquer percurso, ainda que pequeno, no enredo, e ocorra por qualquer mecânica de interação (diálogo, combate, gerência etc.). A condição, no entanto, é que jogadores obrigatoriamente atinjam resultados diferentes a partir de suas decisões. Mais uma vez, jogadores sinalizariam a elevada importância deste elemento, pois 147 (47%) respondentes indicaram que estas escolhas são muito importantes.

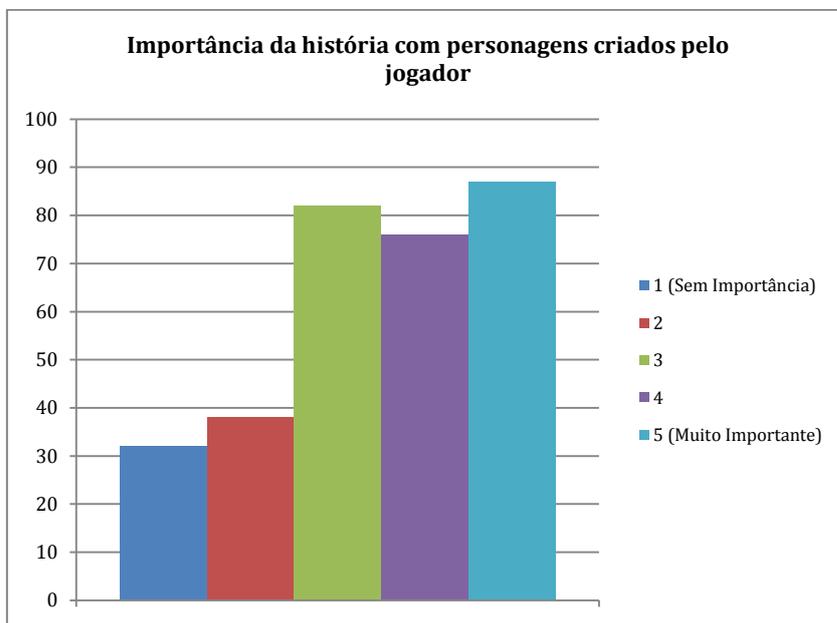


Quadro 20: Importância das escolhas

Por fim, a última pergunta em escala do segundo questionário (nº 28) focou na modalidade de história que permite ao jogador criar seus próprios personagens. Trata-se, portanto, de jogos como *The Elder Scrolls V: Skyrim*, as séries *Saints Row* e *Mass Effect*, em que o jogador crie e customize o protagonista, ao contrário da série *Uncharted* e do jogo *The Last of Us*, em que jogadores necessariamente controlam personagens pré-definidos.

Neste caso, mais uma vez houve predominância da elevada importância deste elemento. Contudo, em comparação com as respostas das perguntas anteriores, houve uma distribuição significativa favorecendo uma importância reduzida quanto à criação de personagens por parte do jogador. Inclusive, 70

(22%) respondentes sinalizaram que criar seu próprio personagem não é um elemento de grande importância, ainda que a maioria 163 (52%) tenha indicado que sim.



Quadro 21: Importância da história com personagens criados pelo jogador

Ao final destas questões específicas sobre a narrativa e o enredo dos jogos foi possível identificar que a maioria dos jogadores enxerga a narrativa como a união da história contada para e criada pelo jogador. Ainda assim, houve um claro favorecimento de elementos que deixem a experiência narrativa sob o controle do jogador, e lhe deem a sensação de poder para influenciar os rumos do enredo.

Os jogadores constataram que uma história é muito importante para o jogo, mas favoreceram histórias ramificadas e abertas em detrimento das lineares. Ao passo que não houve um unânime favorecimento pela opção de criar seus próprios personagens, respondentes evidenciaram que escolhas que afetem os rumos do enredo são muito importantes.

Ao final do segundo questionário, duas perguntas livres e dissertativas (nº 29 e 30) foram feitas aos respondentes. Estas levaram a mais desdobramentos em relação a possíveis jogos que destaquem os elementos de preferência dos próprios jogadores.

### 5.4.1

#### Jogos destacados

As duas últimas perguntas do segundo questionário (nº 29 e 30) foram do gênero abertas livres, em que os respondentes deveriam escolher um jogo que, na sua visão, fosse um destaque em relação a narrativa e, em seguida, justificar a escolha. O texto exato da penúltima pergunta era “No que diz respeito à história, cite um jogo que você acha que se destaca.” e no campo seguinte da última questão “Explique e justifique sua escolha de jogo”.

Ao total, 134 jogos diferentes (incluindo séries e lançamentos individuais) foram selecionados pelos respondentes. A quantidade de votos, por se tratar de uma resposta discursiva aberta, foi extremamente variada, com 112 jogos recebendo entre 1 e 5 votos. Ainda assim, em meio a um campo amplo de possibilidades, foi impressionante constatar os cinco jogos e séries mais votados.

Em razão da similaridade de padrões e tendências em relação aos gêneros de diversas séries de jogos, foi realizada, no entanto, uma contagem separada entre estas duas categorias, a fim de evitar parcialidade.

Todo voto destinado a um jogo específico era convertido para um voto à série, caso existisse. Assim, um jogador que votasse no jogo *Final Fantasy VII*, por exemplo, estaria realizando um voto em favor do sétimo jogo da série, bem como a série como um todo. Contudo, quando um jogador optava por votar apenas na série, este voto não era revertido para uma de suas obras. Por exemplo, o respondente que votasse na série *Mass Effect* não estaria replicando o seu voto para a obra *Mass Effect 3*.

As cinco séries mais votadas por respondentes foram listadas abaixo:

1. *Final Fantasy*
2. *Mass Effect*
3. *Metal Gear Solid*
4. *Bioshock*
5. *Grand Theft Auto*

*Final Fantasy* foi a série mais votada e acumulou 23 votos. O provável motivo desta seleção se deu em função da série ser um importante marco no gênero de RPGs, especialmente RPGs orientais, e contar com diversos lançamentos, muitos aclamados, desde 1987 até os dias atuais.

*Mass Effect* é uma série de RPG ocidental de temática de ficção científica. Composta por uma trilogia, com o primeiro jogo sendo lançado em 2007 e o último em 2012, a série reuniu 17 votos.

*Metal Gear* é uma série de atuação furtiva, espionagem e ação que teve seu início em 1987. Desde então, a série tem lançado diversas obras com ênfase em uma complexa história sobre espionagem, que muitas vezes é comparada a uma experiência cinematográfica.

*Bioshock* é uma série de jogos de tiro em primeira pessoa com elementos de RPG e ênfase em uma história complexa e temáticas marcantes. Composta por três lançamentos, a série, conhecida por seu universo narrativo focado em distopias, acumulou 13 votos.

A quinta série mais indicada foi *Grand Theft Auto*. Conhecida por sua liberdade oferecida ao jogador e seus recordes na indústria de entretenimento, a experiência oferecida é aberta e típica de gêneros de jogos de ação e aventura que não confinam jogadores a um percurso linear. Oito respondentes votaram nesta série.

Após a contabilização das séries, houve uma contagem dos jogos individuais mais votados. O objetivo desta análise é poder constatar elementos destes jogos específicos que angariassem maior recepção dos respondentes. Estes jogos foram, em ordem decrescente:

1. *Mass Effect*
2. *The Last of Us*
3. *Chrono Trigger*
4. *Heavy Rain*
5. *The Elder Scrolls V: Skyrim*

Conforme observado na listagem, *Mass Effect* (o primeiro jogo da série) foi o mais votado. O jogo acumulou 17 votos, em seguida *The Last of Us*, com 16 votos, *Chrono Trigger*, com 13, *Heavy Rain*, com 12 e *The Elder Scrolls V: Skyrim*, com nove. Significa dizer que a probabilidade de jogadores votarem em jogos específicos, ao contrário de séries, é muito menor.

Diante da listagem, percebeu-se que estes jogos, por terem sido os cinco mais votados, merecem uma análise mais cautelosa. Assim, o capítulo seguinte é destinado à análise destas obras e das características que as destacam.

## 5.5

### Considerações Parciais

Quando analisados lado a lado, os dados obtidos a partir das respostas dos jogadores revelam interessantes conexões entre as respostas das diferentes categorias.

O perfil dos jogadores, por exemplo, está primordialmente centrado em pessoas do sexo masculino que possuem entre 19 e 30 anos, já tenham iniciado ou terminado o ensino superior, e possuem familiaridade com a mídia dos jogos por jogarem há mais de 6 anos. Além disso, grande quantidade dos respondentes revelou usar o computador e o console como plataformas principais. Esta base de respondentes nos leva a crer que, embora possam existir diferentes perfis de jogadores nestas respostas, há um certo consenso em termos de preferências. Afinal, a maioria dos jogadores revelou que gêneros (conforme a definição do mercado) são importantes no momento da escolha de um jogo. Escolher um gênero geralmente significa que o jogador está especificando com quais mecânicas de interação prefere lidar, e qual a sensação ou experiência está buscando. Nesse sentido, é curioso notar que a maioria tenha selecionado RPGs como seu gênero favorito.

De fato, RPGs são extremamente populares no mundo inteiro. Ainda assim, os maiores lançamentos da indústria geralmente são dos gêneros de ação, aventura e/ou tiro em primeira pessoa. Além disso, a maior parte dos jogadores destacou a narrativa em si como um elemento de extrema importância para a experiência de jogo. Esta informação complementa a escolha do gênero, pois RPGs costumam dar uma grande ênfase à narrativa do jogo – geralmente a embutida.

Por outro lado, o segundo gênero mais votado foi de tiro em primeira pessoa. Atualmente, há diversos jogos no mercado que combinam mecânicas de interação e perspectivas típicas do gênero de tiro em primeira pessoa com outros modelos, como o RPG. Isso ficou evidenciado nas escolhas de séries de jogos e lançamentos individuais com os títulos *Bioshock* e *Skyrim*. Embora não sejam destaques tradicionais do gênero, ambos figuram mecânicas de interação que são típicas do gênero.

Jogadores também destacaram que a diversão é um elemento absolutamente crucial para sua experiência de jogo. Se retomarmos as definições e conceitos

apresentados por Koster (2005), Csikszentmihalyi (1990) e Salen e Zimmerman (2003), é possível compreender esta escolha sob o prisma da participação significativa. Em outras palavras, trata-se de jogos em que as mecânicas de participação promovem engajamento nos seus jogadores, atingindo um equilíbrio ideal, como estipula a teoria do fluxo.

Não é coincidência, portanto, o fato de que a maioria dos jogadores afirmou que o desafio na experiência de jogo é importante, mas não de extrema importância. Continuando esta lógica, jogadores disseram que geralmente estão alegres quando jogam e em uma espécie de meio termo entre os polos agitado e relaxado. Reforçando esse entendimento, a maior parte disse que geralmente se encontra realizado, mas não completamente; e novamente entre meio termos que variam entre ansioso e tranquilo; e incapaz e poderoso. Todas as respostas reforçam claramente o quanto os jogadores apreciam o equilíbrio na experiência de jogo, e como ele influencia positivamente na experiência.

Quanto às impressões sobre narrativa nos jogos, foi curioso notar que a grande maioria apresentou uma visão coincidente com os conceitos propostos por Salen e Zimmerman (2003). Embora a maioria concorde que atualmente a narrativa nos jogos seja a experiência de jogo como um todo, ou seja, a união da narrativa embutida com a narrativa emergente, uma parcela significativa dos jogadores revelou que hoje considera que os jogos sejam principalmente representados pela narrativa embutida. Evidência disto é que um número ainda maior de jogadores afirmou que a narrativa de um jogo deveria ser a união da narrativa embutida com emergente.

A preferência pela narrativa embutida de um jogo, ou seja, a história, também ficou clara. Muitos jogadores notaram a grande importância da história de um jogo, mas revelaram que dão preferência a histórias ramificadas ou abertas. Ficou clara também a grande importância que os impactos das escolhas dos jogadores devam ter na decorrência da história – o que na verdade indica uma relação de causa e consequência entre a narrativa emergente e embutida - e a significativa relevância de histórias que permitem ao jogador criar seus próprios personagens.

O que se observa é que há diálogo entre as respostas. Em grande parte, perfis consistentes revelaram tendências de valorização da narrativa (tanto embutida quanto emergente) nos jogos. Em especial, narrativas que dão liberdade

de escolha e impacto às decisões realizadas pelo jogador para que o próprio possa moldar sua experiência da forma como quiser. Inclusive, os jogos mais votados confirmam estas preferências, e é precisamente por isso que cabe uma análise mais aprofundada de cada um deles.

## 6 Análise de Casos

Este capítulo é dedicado à análise das obras selecionadas a partir das perguntas finais do segundo questionário. Sua existência se faz necessária, pois representa uma investigação aprofundada de determinados jogos a partir da opinião do jogador. Enquanto o capítulo anterior demonstrou a importância de uma pesquisa de campo mais ampla, este é voltado para a compreensão minuciosa de elementos que compõem cada um dos jogos selecionados.

Assim, a análise dos jogos permite a identificação de características distintas, ou similares, entre eles, bem como os relatos de seus jogadores promovem uma conexão entre estes elementos. A pesquisa de campo se demonstra relevante na medida em que a opinião crítica já é de conhecimento público, mas as preferências dos jogadores (que muitas são os próprios consumidores e compradores) garantem um caráter valioso a essa investigação.

Conforme destacado anteriormente, as duas últimas perguntas foram abertas e livres, de forma que os respondentes deveriam escolher um jogo que fosse destaque em relação a narrativa e, em seguida, justificar a escolha. O texto exato da penúltima pergunta era “No que diz respeito à história, cite um jogo que você acha que se destaca.” e no campo seguinte da última questão “Explique e justifique sua escolha de jogo”.

Assim, diante da contabilização de votos, identificou-se os cinco jogos mais votados pelos jogadores e, a fim de compreender elementos semelhantes e diferentes entre eles, optou-se por promover uma comparação a partir de categorias específicas.

Portanto, o objetivo deste capítulo é comparar as características de cada um dos cinco jogos selecionados para identificar padrões, ou preferências, nas opiniões dos jogadores, além de tecer considerações a partir da articulação dos diferentes critérios.

## 6.1

### Metodologia da análise

A análise realizada ao longo deste capítulo é fundamentada em uma metodologia dividida por tópicos de caracterização dos jogos. Cada um dos cinco jogos analisados será comparado com base em categorias específicas que sejam capazes de promover um paralelismo entre as obras, e enxergá-las sob a mesma luz.

A ordem escolhida para apresentar os cinco jogos selecionados é decrescente de acordo com o número de votos dados por jogador.

É importante ressaltar também que, embora alguns dos jogos selecionados pelos jogadores, como *The Last of Us* e *Chrono Trigger*, tenham modos de jogo para um ou diversos jogadores, todas as análises são referentes às campanhas “*single player*”, ou seja, os enredos voltados apenas para um único jogador. Isso não significa que não existam diversos jogos com modos de jogo para vários jogadores que não contenham narrativas elaboradas. Contudo, a seleção realizada pelos jogadores entrevistados focou-se na experiência para um único jogador.

Além disso, alguns jogos, como *Mass Effect* e *Chrono Trigger*, foram lançados para mais de uma plataforma de jogo. Neste caso, a análise se refere à essência narrativa do jogo que permaneceu inalterada. Diferentes versões de jogos frequentemente apresentam mudanças técnicas, mas raramente modificam o conteúdo criativo relativo ao enredo.

A seguir, os critérios utilizados para promover as análises.

#### 6.1.1

##### Descrição Oficial

O primeiro critério utilizado é o da descrição oficial dos jogos. O intento de exibir uma descrição oficial é se valer de um texto publicitário que seja a principal forma de comunicação entre o jogo, que se encontra como produto pronto para ser comprado, enquanto o jogador, que atua como consumidor, forma sua decisão de aquisição a partir da descrição fornecida.

A descrição publicitária exibida em jogos geralmente é fruto de uma comunicação oficial feita pela distribuidora do jogo, porque é distribuída a partir

do envio de “press releases”, uma mensagem padronizada veiculada a jornalistas e profissionais do segmento de venda. Essa descrição é o que consta nas embalagens físicas do jogo ou em seus sites é, até hoje, a forma mais tradicional de comunicação direta com o público comprador.

Nesta ocasião, diante da forte presença da distribuição digital de jogos e do crescente hábito de compra pela internet, optou-se por utilizar os textos publicitários oficiais encontrados em lojas online como, por exemplo, Nuuvem<sup>23</sup> e Saraiva<sup>24</sup>, que contam com ampla repercussão em território nacional, além de descrições oficiais na língua portuguesa.

Em caso da inexistência de um determinado jogo nas lojas, procurou-se por sua descrição publicitária em suas páginas oficiais na internet.

Nesse sentido, não há grandes preocupações quanto à diferença de fontes, pois desde que sejam pontos de venda oficial do produto, a descrição do jogo é a padronizada, fruto de uma comunicação oficial – conforme destacado anteriormente.

### **6.1.2**

#### **Descrição do pesquisador**

Em seguida, é realizada uma descrição do jogo a partir do olhar do pesquisador. Diante da qualificação exposta na introdução deste trabalho, que me caracteriza como uma referência no segmento de jogos eletrônicos, especialmente em relação à pesquisa, crítica e o desenvolvimento, teço minhas impressões em relação a dois aspectos importantes da narrativa de um jogo: história como o principal representante da narrativa embutida, e mecânicas de participação como o principal representante da narrativa emergente.

A descrição da história se faz necessária para abordar o enredo (caso haja um) transmitido pelo jogo, enquanto a descrição da mecânica de jogo promove uma explicação da forma como o jogador interage com a obra, e a qual gênero pertence.

Estas descrições foram elaboradas a partir da minha experiência direta com os jogos. Joguei todos os jogos selecionados pelos jogadores, e pude avalia-los

---

<sup>23</sup> Disponível em: <<http://www.nuuvem.com.br/>>.

<sup>24</sup> Disponível em: <<http://www.livrariasaraiva.com.br/>>.

através das óticas de um jogador, pesquisador e produtor com especialidade em design de narrativas.

Ainda assim, estas descrições não pretendem tecer detalhes sobre os jogos ou apresentar uma sinopse, contendo todos os principais acontecimentos do enredo. A intenção delas é destacar elementos distintos, que tornam a experiência de jogo característica, e que podem não ter sido explicados de maneira clara na descrição oficial do jogo.

### **6.1.3**

#### **Fortuna da obra**

O terceiro critério de análise dos jogos diz respeito à repercussão financeira, ou prêmios, que determinado jogo já tenha recebido a partir de sua repercussão no mercado e em festivais.

Todos os cinco jogos selecionados podem ser caracterizados como produtos comerciais. Por isso, a principal fonte utilizada para identificar o êxito mercadológico do jogo é o website VGChartz<sup>25</sup>, que promove uma relação de quantas unidades foram vendidas em determinados períodos de tempo.

No que concerne a premiações que os jogos podem ter recebidos, esta informação geralmente é fornecida pelo próprio produtor ou distribuidor do jogo.

### **6.1.4**

#### **Recepção crítica**

O quarto critério de comparação é fundamentado na recepção crítica do jogo. Para esta pesquisa, a opinião geral de críticos dos jogos é principalmente observada a partir da nota calculada para o jogo pelo site Metacritic<sup>26</sup>.

Este site é de particular relevância porque atua como um agregador de avaliações de inúmeros veículos de análise de jogos espalhados pelo mundo – incluindo revistas impressas e websites. Sendo assim, toda avaliação realizada por veículos notórios de análise de jogos é computada e, ao final, uma média é gerada a partir dos diferentes valores.

---

<sup>25</sup> Disponível em: <<http://www.vgchartz.com/>>.

<sup>26</sup> Disponível em: <<http://www.metacritic.com/>>.

Além disso, o site também seleciona citações emblemáticas de cada avaliação para destacar quais pontos foram mais elogiados, ou criticados, nas obras. Portanto, o resultado é a união de diversas críticas. Ressalto ainda que empresas já afirmaram utilizar a nota média do site para avaliar o sucesso de seu produto.

Vale destacar que o site é de extrema importância no mercado porque, além de muitas desenvolvedoras e distribuidoras utilizarem a média agregada como sinônimo de êxito, o fazem também como critério para definição de remuneração de empregados (ROSE, 2012). Embora a prática seja criticada por muitos, ainda é um sinal da grande importância da nota final exibida no site.

Por fim, é necessário ressaltar que diversos veículos de comunicação de avaliação de jogos já foram criticados e acusados de aceitarem pagamento para fazerem publicidade de jogos e, no processo, não tecerem comentários negativos em suas críticas (TOTILO, 2007). Embora não existam evidências da confirmação desta prática, o rumor apenas já indica um dos problemas que desafiam a credibilidade do segmento de jornalismo e crítica no ramo dos jogos eletrônicos.

Ainda assim, há diversos veículos que tecem críticas fundamentadas e responsabilmente embasadas, por isso optou-se por um website que fizesse um apanhado de diversas análises ao invés de contar com apenas um e correr um risco maior de lidar com uma avaliação intencionalmente parcial.

A metodologia utilizada nesta ocasião consiste na seleção de três análises, de diferentes veículos, que necessariamente citem ou expliquem um destes elementos narrativos específicos, como menção explícita (1) à história ou enredo do jogo, (2) aos seus personagens, (3) ao impacto emocional; e (4) à mecânica de interação.

Duas análises devem, necessariamente, fazer parte dos veículos que deram as notas mais altas para o determinado jogo, e a terceira análise, necessariamente, deve fazer parte do grupo de veículos que deu as piores notas.

### **6.1.5**

#### **Opinião dos entrevistados**

O quinto critério de análise é baseado nas opiniões dos entrevistados que participaram do segundo questionário desta pesquisa.

A metodologia neste caso é fundamentada na geração de um breve relato geral de todas justificativas oferecidas para um determinado jogo e seleção de opiniões individuais.

Em seguida, realizou-se uma seleção de comentários a partir dos mesmos elementos narrativos utilizados no critério da recepção crítica. Estes são menção explícita (1) à história ou enredo do jogo, (2) aos seus personagens, (3) ao impacto emocional; e (4) à mecânica de interação.

O objetivo deste critério é identificar a forma como os jogadores enxergam os motivos que qualificam determinados jogos como destaques narrativos e, adiante, hierarquizar estas opiniões. Assim, os três comentários exibidos são aqueles que atenderem ao maior número de elementos narrativos.

Por fim, optou-se por manter as identidades dos entrevistados anônimas a fim de facilitar o debate e a livre discussão dos temas em questão.

### **6.1.6**

#### **Considerações preliminares**

O último critério de análise do jogo consiste apenas na síntese de questões que tenham se demonstrado pertinentes ao longo dos itens anteriores, a fim de promover uma breve descrição de possíveis padrões, conexões, semelhanças ou divergências observadas entre o olhar dos críticos, dos jogadores, do pesquisador e o desempenho mercadológico da obra.

## 6.2

### Mass Effect

#### 6.2.1

#### Descrição Oficial

O jogo *Mass Effect* está disponível para compra na loja Nuuvem, e sua descrição oficial diz

Você assume o papel do Comandante Shepard na nave Normandy, a última esperança para todas as formas de vida na galáxia. Saren, um membro corrupto da força de elite Spectre, descobriu um segredo capaz de lançar uma força apocalíptica sobre a galáxia, e você é o único que pode detê-lo. Para salvar bilhões de vidas, você deve fazer o que for preciso para deter Saren e impedir o retorno de uma antiga força dedicada à destruição total dos seres vivos<sup>27</sup>.



Figura 36: Mass Effect: tela de gerenciamento de habilidades do protagonista

<sup>27</sup> Disponível em: <<http://www.nuuvem.com.br/produto/518-mass-effect>>.

## 6.2.2

### Descrição do pesquisador

#### 6.2.2.1

#### História

A história de *Mass Effect* é focada em colocar o jogador no papel do Comandante Shepard, uma espécie de agente especial encarregado de garantir a segurança da galáxia. Embora o jogador possa escolher e moldar diversas características físicas e psicológicas de seu personagem, incluindo seu sexo, o enredo do jogo traça, desde seu início até seu fim, uma jornada de crescimento e evolução.

Embora o enredo possua um mesmo início, decorrer e fim, vários elementos ao longo da história podem ser modificados de acordo com as decisões dos jogadores. Dessa forma, o jogo *Mass Effect* apresenta um enredo central que é o principal emblema de sua temática, mas oferece uma série de variações de situações como, por exemplo, a boa relação com determinados personagens, que refletem as intenções dos jogadores.

O/A protagonista passa a descobrir evidências cada vez mais preocupantes que indicam uma iminente invasão de uma agressiva raça alienígena, e precisa, posteriormente, se mobilizar para se defender. Essas ações do personagem principal desencadeiam uma série de relações e consequências no universo ficcional, que fazem parte tanto das esferas pessoais, quanto sociais e políticas.

Vale destacar também que, ao longo do enredo, o protagonista forma alianças com até seis personagens que passam a acompanhá-lo em sua jornada. A forma como o jogador escolher lidar e tratar estes personagens influencia diretamente na relação entre o protagonista e seus aliados, incluindo a possibilidade de descobrir novas histórias e missões.

Ao final, todos os jogadores são encarregados de defender uma das principais cidades da galáxia contra uma invasão alienígena, mas existem diferentes decisões que precisam ser tomadas ao longo da defesa, além de inúmeras outras que ocorreram ao longo do processo de investigação prévio.

Assim, apesar de diversos jogadores trilharem o mesmo caminho na história que narra o crescimento de um humilde comandante militar até sua heroica defesa

de uma importante cidadela, eles são capazes de moldar diversos detalhes que tornam a experiência pessoal e única.

### 6.2.2.2

#### Mecânica

*Mass Effect* pertence principalmente ao gênero de jogo RPG. Embora isso signifique uma evidente ênfase em contar uma complexa história por meio de leitura de textos e inúmeros diálogos com uma grande quantidade de personagens, o jogo também possui momentos de ação. Inclusive, tanto o posicionamento da câmera quanto as batalhas do jogo são caracterizadas por elementos típicos de um jogo de tiro em terceira pessoa. Nelas, o jogador precisa se valer das suas armas de fogo, habilidades especiais (geralmente conectadas à classe, ou à “aptidão” escolhida no início do jogo) e articulação com os membros da equipe.

Sendo assim, *Mass Effect* habita um gênero híbrido em que considera-se a obra um RPG em função de sua experiência narrativa e progresso no enredo, embora os embates retenham diversas características que fazem alusão à forma como um jogador de um jogo dinâmico e acelerado agiria.

Quando não está em batalhas, o jogador controla seu/sua comandante Shepard a partir da exploração de variados cenários, gerenciamento de recursos (alguns úteis para batalhas, outros para missões) e participação de longas conversas entre personagens. Estas conversas permitem o andamento do enredo, sendo visualmente muito semelhantes às câmeras utilizadas em filmes para indicar diálogos.

Contudo, estes diálogos não se restringem a uma abordagem cinematográfica. A forma como um jogador opta por conduzir suas conversas com variados personagens influencia diretamente no rumo do enredo, criado a partir das decisões do jogador, e afeta uma balança moral do jogo. Dividida em dois polos, “Paragon” e “Renegade”, esta balança serve para indicar se o jogador está tomando decisões mais agressivas e impulsivas, ou pacíficas e solidárias. Quanto mais o jogador realiza mais ações de um dos dois tipos de “moralidade”, melhor sua habilidade em conduzir ações de uma forma mais agressiva ou harmoniosa.



Figura 37: Mass Effect: cena de combate no jogo

### 6.2.3

#### Fortuna da obra

Conforme o site VGChartz, o jogo *Mass Effect* foi desenvolvido pela empresa Bioware e distribuído pela Microsoft Game Studios. Apesar de ter sido eventualmente lançado para PC, o jogo foi inicialmente publicado para a plataforma Xbox 360 no dia 20 de novembro de 2007, na América do Norte. Especificamente para esta plataforma, em sua primeira semana, foram vendidas 371.676 unidades e, até o dia 23 de novembro de 2013, foi contabilizada a venda de 2,79 milhões de unidades ao redor do mundo<sup>28</sup>.

De acordo com o site oficial do jogo, *Mass Effect* já recebeu 40 prêmios de variados festivais, incluindo diversos de “Melhor RPG”, que é o gênero ao qual o jogo pertence<sup>29</sup>. Além disso, o site IGN premiou *Mass Effect* em 2007 por “Melhor história” do ano<sup>30</sup>.

<sup>28</sup> Disponível em: <<http://www.vgchartz.com/game/7635/mass-effect/Global/>>.

<sup>29</sup> Disponível em:

<<http://web.archive.org/web/20060822065945/http://masseffect.bioware.com/awards.html>>.

<sup>30</sup> Disponível em: <<http://bestof.ign.com/2007/overall/17.html>>.

## 6.2.4

### Recepção crítica

O jogo *Mass Effect* foi originalmente lançado para o console Xbox 360, em 2007. Nesta ocasião, o site Metacritic registrou um total de 74 avaliações para o jogo. Em uma escala de 0 a 100, 70 críticos deram uma nota ao jogo entre 75 e 100 e quatro entre 50 e 74. Dessa forma, o cálculo da avaliação média do jogo foi de 91 e constatou-se que, conforme a classificação de rótulos do site, o jogo foi “aclamado mundialmente”<sup>31</sup>.

Das 74 avaliações, diversas citações de críticos elogiaram a narrativa do jogo e sua abordagem cinematográfica. Cerca de dez veículos deram a nota máxima de 100 ao jogo *Mass Effect* e duas avaliações articuladas que mencionaram explicitamente a narrativa do jogo. Estas avaliações selecionadas foram dos veículos AceGamez e GameCritics.

O veículo *AceGamez* afirmou que

Mass Effect certamente tem algumas falhas, mas é facilmente a aventura espacial mais fascinante que já foi criada para uma plataforma de vídeo game. Honestamente, faz a narrativa de Halo parecer amadora! [tradução do autor]<sup>32</sup>.

A revista *GameCritics* disse em sua avaliação, feita por Gallaway (2007), que *Mass Effect* é

Um feito incrível a partir de qualquer ponto de vista. Mass Effect define o novo padrão para os jogos com ênfase em histórias, e, sem dúvida, superou todas as outras para se tornar a mais proeminente franquia de ficção científica de hoje. [tradução do autor] (GALLAWAY, 2007).

A pior avaliação oferecida que explicitamente mencionou a narrativa do jogo foi do veículo *The A.V. Club*, por Dahlen (2007), que ofertou nota 67 a *Mass Effect*. A crítica disse que

<sup>31</sup> Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/xbox-360/mass-effect>>.

<sup>32</sup> Disponível em: <[http://www.acegamez.co/reviews\\_x360/Mass\\_Effect\\_X360.htm](http://www.acegamez.co/reviews_x360/Mass_Effect_X360.htm)>.

Mass Effect se parece com os dois primeiros atos de uma grande ópera espacial<sup>33</sup>, mas o vilão principal e as partes mais intrigantes da história foram removidas e guardadas para uma sequência. Os personagens que não são controlados pelo jogador, mas que ficam junto do protagonista, também representam um grande retrocesso, pois têm menos diálogo e nenhum dos confrontos espontâneos (ou paquera sutil) dos últimos marcos de alta qualidade da BioWare, como "Baldur's Gate II" e "Knights of the Old Republic [tradução do autor] (DAHLEN, 2007).



Figura 38: Mass Effect: tela de seleção de personagens

## 6.2.5

### Opinião dos entrevistados

Em primeiro lugar, vale destacar que *Mass Effect* foi o jogo mais votado por respondentes do segundo questionário. Sendo assim, significa dizer que uma grande quantidade de jogadores concorda quanto ao fato de que é uma obra de grande destaque narrativo.

Dentre as respostas fornecidas, inúmeros jogadores elogiaram a cativante história, personagens carismáticos, e, especialmente, a importância das decisões do jogador no decorrer do enredo.

A seguir, três justificativas foram selecionadas a partir da articulação e fundamentação em explicar diversos elementos narrativos. Os dois primeiros

<sup>33</sup> Entende-se por “Ópera Espacial” o nome dado ao sub-gênero da ficção especulativa ou ficção científica que enfatiza a aventura romântica, cenários exóticos e personagens épicos.

comentários fazem menção explícita à história do jogo e a importância das decisões do jogador no enredo. O último comentário aborda a narrativa do jogo e sua conexão com o impacto emocional.

*“A narrativa é bem amarrada e cativante o suficiente para fazer o jogador pensar no decorrer do jogo, como se as suas decisões importassem de verdade no seu dia (emocionalmente, elas importam, inclusive)”.*

*“É um jogo cuja história muda completamente de acordo com as opções escolhidas, o que incentiva a jogá-lo diversas vezes até ver todos os finais/ramificações possíveis”.*

*“Mass Effect, embora possua um final controverso, é um dos jogos mais completos já criados em termos de narrativa, diversidade, liberdade e apelo emocional. É realmente um modelo a ser seguido pelos jogos que estão por vir nessa e nas próximas gerações”.*

## 6.2.6

### Considerações preliminares

Conforme observado, a partir dos critérios de seleção, *Mass Effect* foi um jogo extremamente elogiado, e que obteve grande sucesso com as suas vendas e repercussão com premiações.

A narrativa de *Mass Effect* foi elogiada como um marco no segmento de jogos, e observou-se que os entrevistados levaram esse conceito adiante ao mencionarem a importância do impacto emocional das decisões realizadas ao longo do jogo. Naturalmente, as decisões morais mencionadas anteriormente desempenharam um grande papel em garantir aos jogadores um sentimento de controle do enredo, e também de qualificarem o protagonista conforme seus anseios e preferências.



Figura 39: Mass Effect: tela de exibição de opções de diálogo

## 6.3

### The Last of Us

#### 6.3.1

#### Descrição Oficial

De acordo com a loja oficial da empresa Sony no Brasil, a distribuidora oficial do jogo *The Last of Us*, a descrição oficial é:

The Last of Us é uma experiência que promete redefinir o gênero com uma mistura de sobrevivência e ação, contando uma história centrada nos personagens, sobre uma praga moderna que dizima a espécie humana há 20 anos atrás. A natureza invade a civilização, forçando os poucos sobreviventes a lutar por comida, armas e o que mais puderem encontrar. Joel, um sobrevivente durão, e Ellie, uma jovem corajosa e bem mais esperta do que aparenta sua idade, precisam trabalhar juntos para sobreviver nesta jornada pelo que sobrou dos Estados Unidos<sup>34</sup>.

<sup>34</sup> Disponível em:

<[http://store.sony.com.br/br/site/catalog/ProductDisplay.jsp?stockType=A&parentCatId=cat6510004&ref=catalogue&category=dvd&ProductCount=29&tabNum=1&id=THE+LAST+OF+US&marketing=compreaqui\\_SS\\_games](http://store.sony.com.br/br/site/catalog/ProductDisplay.jsp?stockType=A&parentCatId=cat6510004&ref=catalogue&category=dvd&ProductCount=29&tabNum=1&id=THE+LAST+OF+US&marketing=compreaqui_SS_games)>.

## 6.3.2

### Descrição do pesquisador

#### 6.3.2.1

#### História

Em *The Last of Us*, o jogador assume o papel de um homem em torno de seus 50 anos, chamado Joel. Joel é um sobrevivente de uma espécie de cenário pós-apocalíptico (originado pelo fungo Cordyceps) que ocorre por volta de 2033. Apesar de experiente, e já habitar esse mundo devastado há vinte anos, Joel tem um sério trauma: a morte de filha – um evento testemunhado no início do jogo e da epidemia.

Durante boa parte do jogo, contudo, Joel é responsável por escoltar uma pequena garota chamada Ellie até um grupo de guerrilheiros conhecidos pela alcunha “Fireflies”. Ellie é uma jovem adolescente de 14 anos que contém algum tipo de imunidade à infecção do fungo que tomou conta do planeta.

Ao longo da história, Joel desenvolve uma relação de amizade e paternal com a garota. Ambos conversam muito, e gradualmente se aproximam. Contudo, as diferenças das personalidades de cada um revelam como Joel é egocêntrico e ainda tem uma forte dificuldade de aceitar o passado, ao passo que Ellie ainda está tentando aceitar a sua presença.

Ao final, Joel gera uma forte relação de afeto com Ellie, e ambos realizam sacrifícios para permanecerem juntos. Contudo, o destaque do enredo do jogo se dá principalmente na forma como a evolução dos personagens exhibe características que tendem a fugir dos padrões esperados de modelos tradicionais presentes em outros jogos.

O enredo de *The Last of Us* apresenta discussões morais e uma temática que reflete uma visão mais madura e crua de um cenário de devastação. Apesar da natureza violenta do jogo, não há uma veneração da mesma, mas uma aceitação de que é um mal necessário para sobrevivência dos personagens. Assim, há um destaque maior para a emoção dos personagens.

Ainda assim, a história de *The Last of Us* é absolutamente linear. Significa dizer que nenhuma das ações dos jogadores é capaz de interferir nos eventos previamente roteirizados. O roteiro do jogo apresenta clara influência temática e

narrativa de outras obras, como os filmes *Onde os fracos não tem vez*<sup>35</sup> e *Filhos da Esperança*<sup>36</sup> e o livro *A Estrada*<sup>37</sup>, mas não oferece liberdade de modificação.

O jogador vivencia a história do jogo principalmente a partir de pequenos filmes ou animações não-interativas, diálogos entre personagens, ou leitura de documentos durante os momentos de exploração.



Figura 40: The Last of Us: personagens principais, Joel e Ellie, se escondendo de um inimigo.

### 6.3.2.2 Mecânica

*The Last of Us* apresenta uma câmera em terceira pessoa que geralmente acompanha os movimentos do protagonista a partir de uma visão traseira do personagem. O gênero do jogo é classificado como ação-aventura em função da atuação dinâmica do jogador ao longo de sua jornada. Sempre é necessário estar atento para ameaças de humanos infectados pelo fungo (que lembram monstros como “zumbis”) ou bandidos que queiram machucar Joel e Ellie.

Para atacar, se defender, e avançar no jogo, o jogador controla os movimentos de Joel, que deve fazer uso de combate corpo-a-corpo, armas brancas e de fogo, e técnicas de infiltração para conseguir ouvir seus inimigos e identificar suas posições. Munições são escassas, e todas as armas são rudimentares, degradáveis, eventualmente quebrando com o uso.

<sup>35</sup> Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0477348/>>.

<sup>36</sup> Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0206634/>>.

<sup>37</sup> THE ROAD. In: Wikipedia.

Em se tratando de um mundo devastado, o jogador também precisa construir suas armas e ferramentas, como bandagens, a partir de sucata e recursos encontrados à deriva pelo mundo. Isso caracteriza a constante presença de escolhas estratégicas e ação realista no jogo.

Quando o jogador não está envolvido em combates ou se infiltrando em território hostil, Joel explora variados ambientes em busca de pistas e recursos. A mecânica, nesse sentido, mais uma vez reforça a temática da narrativa ao permitir que o jogador acione conversas opcionais com Ellie, que revelam características adicionais sobre os personagens, e encontre documentos deixados por outros sobreviventes.

Ambos os elementos são considerados parte da mecânica do jogo, ainda que não representem a mecânica central de avanço do enredo.

A mecânica evidencia, portanto, a intenção de que o jogador nunca aja de maneira descuidada, sob pena de subitamente ser atacado e ver o protagonista falecer. Da mesma forma, a saúde do personagem não regenera com o tempo (uma das tendências estabelecidas em diversos jogos do gênero) e, por isso, o jogador precisa ser mais conservador e planejar suas ações.

Há, portanto, uma grande ênfase em expor a fragilidade do jogador e destacar a pressão que os personagens sofrem para sobreviverem nesse mundo impiedoso.



Figura 41: The Last of Us: Joel e Ellie enfrentam um inimigo

### 6.3.3

#### Fortuna da obra

Conforme o site VGChartz, o jogo *The Last of Us* foi desenvolvido pela empresa Naughty Dog e distribuído pela Sony Computer Entertainment America. Foi lançado exclusivamente para a plataforma PlayStation 3, no dia 13 de junho de 2013, na América do Norte. Em sua primeira semana, foram vendidas 1.274.714 unidades, e até o dia 23 de novembro de 2013 foi contabilizada a venda de 3,46 milhões de unidades ao redor do mundo<sup>38</sup>.

*The Last of Us* recebeu mais de 25 prêmios<sup>39</sup>, incluindo “Melhor Narrativa” pelo renomado festival anual Golden Joystick Awards (HUSSAIN, 2013).

### 6.3.4

#### Recepção crítica

Desde o seu lançamento em junho de 2013, o jogo *The Last of Us* foi avaliado por 98 veículos, conforme o site Metacritic.

Em uma escala de 0 a 100, 97 críticos deram uma nota ao jogo entre 75 e 100, e apenas um entre 50 e 74. Dessa forma, o cálculo da avaliação média do jogo foi de 95, e constatou-se que, conforme a classificação de rótulos do site, o jogo foi “aclamado mundialmente”<sup>40</sup>.

Das 98 avaliações, diversas citações de críticos elogiaram a narrativa do jogo e seu impacto emocional. Cerca de 34 veículos deram a nota máxima de 100 ao jogo *The Last of Us* e duas avaliações mencionaram explicitamente a narrativa e mecânica de interação do jogo. As avaliações selecionadas foram dos veículos AceGamez e GameCritics.

No veículo Thunderbolt, Kelley (2013) afirmou que

The Last of Us é uma conclusão sensata ao relacionamento da desenvolvedora Naughty Dog com o PlayStation 3. É o melhor jogo do estúdio até à data, e promove a união da mecânica com a ficção de forma

<sup>38</sup> Disponível em: <<http://www.vgchartz.com/game/70350/the-last-of-us/Global/>>.

<sup>39</sup> THE LAST OF US. In: Wikipedia.

<sup>40</sup> Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/playstation-3/the-last-of-us>>.

melhor que qualquer um dos jogos da série Uncharted. Às vezes é um jogo que assombra, às vezes é bonito, mas, mais do que qualquer outra coisa, traz a sensação de que é real, que você e Joel são vulneráveis a essa realidade.” [tradução do autor] (KELLEY, 2013).

No site DarkZero, Sheard (2013) disse em sua avaliação que

No final das contas, apenas um detalhe importa sobre The Last of Us: sua campanha para um jogador. A Naughty Dog aplicou o aprendizado adquirido durante a elaboração da franquia Uncharted e transformou essa experiência em uma aventura realista pé-no-chão, que brilha com a sua excelência narrativa, grandioso sistema de combate, clima tenso e altíssima qualidade na apresentação, fazendo com que The Last of Us seja um dos melhores exclusivos da Sony na crescente biblioteca de grandes jogos do PS3. [tradução do autor] (SHEARD, 2013).

Por fim, a pior avaliação oferecida que explicitamente mencionou a narrativa do jogo foi do veículo Toronto Sun, em que Tilley (2013) ofertou nota 80 ao jogo. A crítica disse que

Apesar da justaposição incômoda entre a sua história e sua mecânica, The Last of Us é um marco do entretenimento interativo. Provando que até jogos de ação podem contar histórias maduras e pensativas com personagens que não soam como uma variedade de arquétipos e clichês. [tradução do autor] (TILLEY,2013).



Figura 42: The Last of Us: Joel tenta se livrar de um inimigo infectado

### 6.3.5

#### Opinião dos entrevistados

*The Last of Us* foi o segundo jogo mais votado por respondentes do segundo questionário.

Diversos jogadores destacaram a importância dos cativantes personagens, o impacto emocional do roteiro e a existência de um percurso linear. A seguir, as seguintes justificativas foram selecionadas a partir da menção aos critérios estabelecidos na metodologia, em especial, os personagens:

*“Embora seja um pouco clichê uma infecção que se espalha no mundo e ter alguém que seja imune a isso e vira o salvador, no The Last Of Us pra mim não passou como clichê, pois os personagens que ali estão presentes fazem a diferença, então tudo se complementa. De que adiantaria ter um enredo excelente se não tem personagens carismáticos suficientes para sustentar esse enredo? O The Last Of Us foi uma ótima experiência para mim, senti o drama dos personagens, o medo e o enredo que te prende que te faz querer saber o que vai acontecer com os personagens”.*

*“As sutilezas do roteiro - como pequenos documentos que situam o mundo do game, conversas entre personagens que mostram mais sobre ele e etc - transformam The Last of Us em algo muito maior. A história central, por si só, já é ótima e tocante. Mas tudo fica muito melhor se você prestar atenção aos detalhes”.*

*“Até o momento o jogo que mais me tirou o fôlego no quesito história foi a trilogia Uncharted, toda a experiência cinematográfica do game e os personagens cativantes. Mas The Last of Us chegou com uma narrativa densa e complexa, com um tema simples e ao mesmo tempo muito complexo, personagens tão cativantes que em determinado momento do jogo você passa a gostar tanto dos personagens que você chega a se preocupar com os mesmos”.*



Figura 43: The Last of Us: Joel luta por sua vida enquanto Ellie se aproxima para ajudar

### 6.3.6

#### Considerações preliminares

Diante de todos os critérios expostos, fica evidente que *The Last of Us* é um jogo de grande êxito comercial e narrativo.

Embora críticos e jogadores tenham mencionado o aspecto negativo de o jogo ser linear, tanto na sua mecânica quanto história, não houve menção de que esse fator ofuscou as qualidades da obra. Assim, fica claro que o jogo se destaca em função da forma como optou por abordar o tema de um cenário pós-apocalíptico juntamente com questões maduras e personagens realistas.

Destaque deve ser dado para a recorrente menção de críticos e jogadores aos personagens do jogo, e a forma realista e envolvente como o enredo se desenvolveu.

## 6.4

### Chrono Trigger

#### 6.4.1

##### Descrição Oficial

Conforme o site da empresa Nintendo, a descrição oficial é do jogo *Chrono Trigger* é:

O milênio. Um portal abriu-se. A cadeia do tempo quebrou-se. Um jovem é transportado para o passado, alterando o curso da História e o futuro. Ele deve encontrar o seu caminho de volta para casa, mas primeiro deve viajar pelo tempo para reparar sua cronologia. Pelo caminho, ele encontra estranhos amigos e inimigos, utiliza dispositivos e veículos incríveis, enquanto penetra e neutraliza as fortalezas do passado, presente e futuro. Foi criado um paradoxo. Se ele não conseguir restaurar a ordem do tempo, nada mais será o mesmo. Ele tornar-se-á um herói. Ele é Crono. [tradução do autor]<sup>41</sup>.

#### 6.4.2

##### Descrição do pesquisador

#### 6.4.2.1

##### História

*Chrono Trigger* conta a história de um jovem chamado Crono<sup>42</sup>, que um dia é sugado por uma máquina do tempo sendo demonstrada na feira local. A máquina, ainda em fase experimental, acidentalmente envia Crono para o passado e, a partir desse momento, a história começa a se desenvolver de maneira complexa e articulada. Crono descobre que uma ameaça alienígena chamada Lavos irá aniquilar a sociedade e o planeta. Diante dessa previsão de óbito, o

---

<sup>41</sup> Disponível em:

<<http://www.nintendo.com/games/detail/Sle1SM12gBdPli4jNLSQMAzfoc5aYuL2>>.

<sup>42</sup> Crono é o nome definido por padrão pelo jogo. Embora o jogo permita que o jogador modifique e escolha outro nome para Crono, isto não exerce qualquer influência sobre o decorrer da história.

protagonista passa a viajar por diferentes eras da história a fim de obter aliados, enfrentar inimigos e achar formas de derrotar Lavos.

O enredo de *Chrono Trigger* apresenta diversas possibilidades de progressão, com o jogador sempre no controle de uma equipe composta de sete personagens ao total. Inclusive, em determinado momento, Crono falece e o jogador continua a controlar a equipe em sua ausência, de forma que outros personagens se tornem, ainda que temporariamente, protagonistas.

A listagem de personagens possíveis é extensa, e faz referência às diferentes eras que o jogador visita. A título de exemplificação, há desde uma jovem amiga cientista de Crono, chamada Lucca, que habita o presente junto com ele, um cavaleiro medieval transformado em sapo e até um robô do futuro.

Todos estes personagens participam do enredo na medida em que suas histórias estão ligadas à trama principal, e missões secundárias diretamente vinculadas aos próprios podem ser executadas. Além disso, dependendo dos personagens que estiverem presentes na equipe, diferentes diálogos e conversas são acionadas, o que possibilita mais revelações sobre a personalidade e passado de cada um deles.

Ao final, a história de *Chrono Trigger* também apresenta mais de treze desfechos diferentes com base na combinação de ações (sutis ou óbvias) e decisões tomadas pelo jogador ao longo do enredo. Uma das representações mais evidentes desta gama de possibilidades é o fato de que o jogador pode escolher quando enfrentar Lavos. Derrotar o alienígena no passado, presente ou futuro implica em diferentes consequências e repercussões para o mundo que os personagens habitam.

Por fim, destaque também deve ser dado à variedade de personalidades dos personagens e suas biografias. Trata-se de seres particularmente distintos, que promovem um forte vínculo emocional com Crono, e acabam por afetar o próprio jogador.

#### **6.4.2.2**

#### **Mecânica**

No que diz respeito à sua interação, *Chrono Trigger* é um tradicional exemplo de jogos eletrônicos do gênero RPG para a plataforma Super Nintendo.

Boa parte dos jogos deste gênero apresentavam uma câmera com uma visão superior dos cenários, mas representações laterais de todos os personagens.

Assim, em termos estéticos, *Chrono Trigger* fica muito próximo de seus pares. Quando o jogador controla o protagonista Crono, ou qualquer outro membro da equipe, ele deve percorrer cenários, conversar com outros personagens e participar de batalhas em duas dimensões.

A mecânica do jogo, no entanto, apresenta algumas variações em comparação o tradicional modelo utilizado na década de 1990. Além de poder viajar para diferentes eras no tempo, as batalhas do jogo representam um grande diferencial para a experiência. Em vez de funcionarem por turnos, como em muitos outros RPGs, *Chrono Trigger* utiliza o sistema “Active Time Battle” da série *Final Fantasy*, em que o tempo de recuperação de personagens para realizar novas ações em um confronto varia de acordo com suas estatísticas e dados individuais.

Assim, é possível que inimigos tenham vantagem sobre os personagens do jogador - que podem ser extremamente lentos ou ágeis no combate com base na forma como o jogador optou por gerenciar seus atributos e pontuação. Adicionalmente, o sistema de batalhas de *Chrono Trigger* permitiu que diferentes personagens misturassem suas habilidades para realizar ataques com diferentes alcances ou efeitos. Por exemplo, Crono usa uma espada para atacar seus inimigos e Lucca, sua amiga, possui uma habilidade de lançar fogo. Portanto, é possível misturar as duas habilidades e fazer com que Lucca lance fogo na espada de Crono e, assim, gere mais dano ao inimigo. As combinações são diversas e algumas delas permitem, inclusive, até três personagens agindo de maneira cooperativa em um único ataque.

*Chrono Trigger* ocasionalmente também apresenta quebra-cabeças e enigmas que devem ser resolvidos. Às vezes, o jogador precisa explorar o mundo que os personagens habitam, inclusive suas diferentes eras, e isso reforça a liberdade que o jogador tem de livremente seguir seus anseios e curiosidade – quando não está sob a pressão de uma missão específica.



Figura 44: Chrono Trigger: mapa mundi do jogo

### 6.4.3

#### Fortuna da obra

Conforme o site VGChartz, o jogo *Chrono Trigger* foi originalmente desenvolvido e distribuído pela empresa Squaresoft. Lançado para o console Super Nintendo em 1995, o jogo vendeu 804.897 unidades em sua primeira semana de lançamento apenas no Japão. Desde então, o cálculo é de que, até o dia 23 de novembro de 2013, 2,31 milhões de unidades já tenham sido vendidas<sup>43</sup>.

Contudo, vale destacar que a repercussão positiva do jogo e sua eventual consolidação como clássico do gênero vieram a incentivar a criação e comercialização de vários remakes para diferentes plataformas, incluindo PlayStation, Nintendo DS e iOS.

O remake para o console portátil Nintendo DS, lançado em 2008, foi um dos que mais fez sucesso. Neste caso, o site VGChartz confirmou que 267.670 unidades foram vendidas mundialmente na semana de lançamento e, até o dia 23 de novembro de 2013, 1,22 milhões de unidades tenham sido vendidas mundialmente<sup>44</sup>.

O jogo é amplamente elogiado até hoje, e frequentemente classificado como um clássico. Por isso, diversos sites já o incluíram em listagens como “Melhores

<sup>43</sup> Disponível em: <<http://www.vgchartz.com/game/2999/chrono-trigger/Japan/>>.

<sup>44</sup> Disponível em: <<http://www.vgchartz.com/game/24237/chrono-trigger/Global/>>.

jogos de todos os tempos”. Uma das premiações obtidas foi o 28º no lugar na listagem dos “100 melhores jogos de todos os tempos” pela revista japonesa Famitsu (JAPAN..., 2006). Na listagem dos “100 melhores jogos” pelo site IGN, *Chrono Trigger* recebeu o 2º lugar (CHRONO...,s.d.).

#### 6.4.4

#### Recepção crítica

O site Metacritic não contém uma compilação de críticas para o lançamento do jogo no Super Nintendo em 1995, mas disponibiliza 57 avaliações da versão do jogo lançada para o Nintendo DS em 2008.

Em uma escala de 0 a 100, 57 críticos deram uma nota ao jogo entre 75 e 100 e, assim, o cálculo da avaliação média do jogo foi de 92. Conforme a classificação de rótulos do site, constatou-se que o jogo foi “aclamado mundialmente”<sup>45</sup>.

Das 57 avaliações, diversas citações de críticos elogiaram a narrativa do jogo, mas também a forma como a versão do jogo para o Nintendo DS é fiel e extremamente parecida com a versão original de 1995.

Cerca de 14 veículos deram a nota máxima de 100 ao jogo. Duas avaliações bem fundamentadas mencionaram explicitamente a narrativa do jogo. As avaliações selecionadas foram dos veículos D+PAD Magazine e VideoGamer.

No veículo D+PAD Magazine, Beig (2009) afirmou que

Esqueça os videogames, *Chrono Trigger* é um dos grandes exemplos de contar histórias em qualquer mídia. Em suma, é tudo que RPGs são destinados a ser, sugando-o para um mundo único até que sua identificação com o jogo seja inseparável dos personagens e seus objetivos [tradução do autor] (BEIG, 2009).

No site VideoGamer, Yin-Poole (2009) disse em sua avaliação que

*Chrono Trigger* é brilhante por um monte de razões: o combate discreto, a trama que viaja no tempo, o design de personagens incrível, a música fascinante. Mas, o que mais impressiona é o como ele funciona bem apesar do fato de que é de 14 anos atrás. *Chrono Trigger* soa novo, vibrante e inovador [tradução do autor] (YIN-POOLE, 2009).

<sup>45</sup> Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/ds/chrono-trigger>>.

Por fim, a pior avaliação oferecida que explicitamente mencionou a narrativa do jogo foi do veículo InsideGamer, que ofertou nota 83 ao jogo. A crítica dizia que

Como um fã de Chrono Trigger, preciso admitir que Chrono Trigger para o DS poderia ter realizado mais melhorias do que simplesmente ter sido adaptado para alguns controles touchscreen, adicionado um calabouço extra e um sistema de batalha de monstros. Ainda assim, este continua a ser um dos melhores jogos já feitos, e as adições ao jogo definitivamente deveriam ser testemunhadas por todos. A forma como a história envolvente, personagens interessantes, música inspiradora e (ótima?) mecânica são combinados em um jogo, é algo que RPG nenhum até à data não superou [tradução livre] (CHRONO..., 2009).



Figura 45: Chrono Trigger: tela de combate e seleção de habilidades para os personagens

#### 6.4.5

#### Opinião dos entrevistados

*Chrono Trigger* foi o terceiro jogo mais votado por respondentes do segundo questionário da pesquisa de campo.

Diversos jogadores destacaram que *Chrono Trigger* é um dos melhores RPGs já criados, bem como a grande importância dos múltiplos finais disponíveis conforme as decisões dos jogadores. A seguir, as justificativas abaixo foram

selecionadas a partir da menção aos elementos narrativos estabelecidos na metodologia, em especial, o enredo e a mecânica de interação de viagem no tempo:

*“No famoso Chrono Trigger, a história começa simples, e você procura por algo que desenrole a história. Quando a mesma começa a ser mostrada, você não tem a noção do quão profunda ela vai ser, e ela não aparenta. Porém aos poucos a história vai sendo contada fazendo com que você mergulhe no universo e sempre queira entender porque tudo está acontecendo daquela forma. No momento que você entende o porquê o mundo está dessa forma, você já está familiarizado com os personagens a ponto de querer mudar a atual realidade do jogo. Tendo realmente a vontade de chegar ao final da narrativa, podendo muitas vezes tomar decisões para mudar o final do jogo.”*

*“Primeiro vale dizer que eu não sou gamer. Fico exaurida de jogar por mais de 20 minutos e normalmente sou incentivada por amigos e namorados. Esse foi um dos poucos jogos mais abertos e mais longos que eu joguei completamente sozinha. Me envolvi muito na história, me envolvi muito com os personagens, jogava por horas e acho fantástico. Jogaria de novo. Acho que o mais bacana é a questão de ter múltiplos finais (e finais bons, complexos) que levam em conta as escolhas que você foi acumulando durante o jogo, mesmo sendo um jogo tão antigo.”*

*“Lançado em 1995 para SNES no Japão, um jogo com mais de 15 finais diferentes, dependendo as escolhas dos jogadores. Controlando um time de vários personagens, onde vc pode colocar por vezes alguns no "banco de reserva" enquanto progride partes da aventura com os que mais se adequam aos desafios. Uma história onde ações realizadas no passado podem mudar totalmente o futuro no jogo. E o mais impressionante é que isso era para um 16 bits.”*

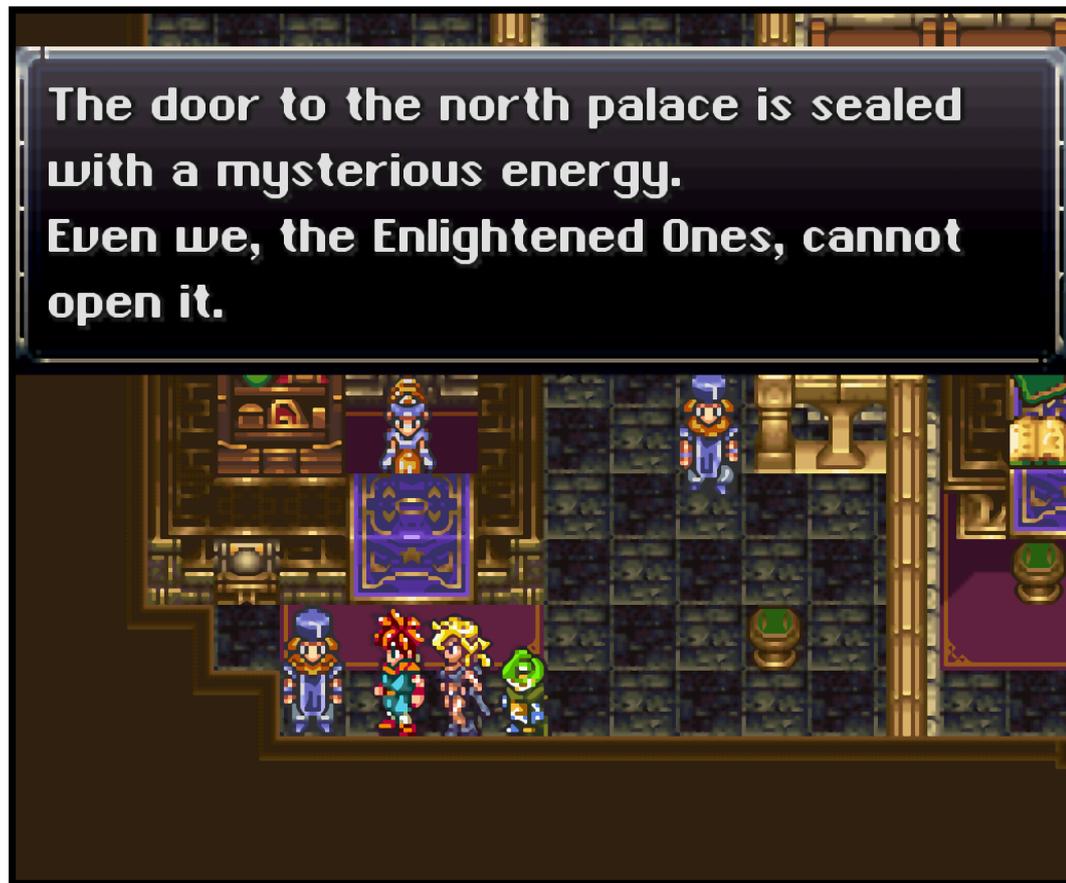


Figura 46: Chrono Trigger: um exemplo de diálogo no jogo

#### 6.4.6

##### Considerações preliminares

Quando comparados, os critérios utilizados para promover a análise de *Chrono Trigger* indubitavelmente destacam a grande relevância que o jogo atingiu por ter sido inovador à sua época de lançamento. Este RPG do Super Nintendo é citado por jogadores e críticos como um marco na produção de jogos e uma das mais impactantes experiências narrativas, não só oferecendo uma história envolvente, mas também ramificações na trama que eram acionadas conforme as ações e decisões do jogador.

Embora *Chrono Trigger* não tenha sido o primeiro jogo a fazer isso e, desde então, milhares de outros tenham seguido por este mesmo caminho, a obra retoma uma sensação nostálgica que hoje lhe confere um status de “clássico” dentro do segmento de jogos.

## 6.5

### Heavy Rain

#### 6.5.1

##### Descrição Oficial

De acordo com a loja online Saraiva, a descrição oficial do jogo *Heavy Rain* é:

Até onde você iria para salvar quem ama? Vivencie um emocionante suspense policial psicológico repleto de incontáveis reviravoltas em que até mesmo as ações e escolhas mais simples podem ter consequências dramáticas. Está aberta a temporada de caça ao assassino Origami, que recebeu tal apelido devido à sua marca registrada de deixar figuras de papel sobre as vítimas. Quatro personagens, cada um com seus próprios motivos, participam de uma tentativa desesperada de impedir que o assassino faça uma nova vítima<sup>46</sup>.

#### 6.5.2

##### Descrição do pesquisador

#### 6.5.2.1

##### História

A história de *Heavy Rain* é principalmente sobre a jornada de um pai e os sacrifícios que ele realiza para tentar resgatar seu filho, sequestrado por um assassino em série conhecido como o “Assassino do Origami”<sup>47</sup>.

O que inicialmente era uma família feliz, composta por um casal e seus filhos, muda drasticamente quando um dos filhos falece em um acidente de trânsito e o pai entra em coma por seis meses. Após o a situação traumática, o casal eventualmente se separa e o pai desenvolve episódios de perda de consciência e profunda depressão. Certo dia, enquanto está sob a guarda do pai, o

---

<sup>46</sup> Disponível em: <<http://www.livrariasaraiva.com.br/produto/2867842/heavy-rain-ps3>>.

<sup>47</sup> Em inglês o nome dado ao serial killer é “Origami Killer”.

filho remanescente desaparece e, assim, se inicia uma busca desesperada para resgatá-lo.

Ocorre, no entanto, que em torno dessa trama surgem outros personagens que estão conectados à investigação da criança desaparecida por diferentes motivos. Assim, *Heavy Rain* não é uma história em que o jogador controla apenas um protagonista, mas quatro personagens principais distintos. Estes são Ethan Mars, o pai de Shaun (a vítima sequestrada), Scott Shelby, um detetive particular contratado para investigar o caso do assassino em série, Jayden Norman, um investigador do FBI encarregado de descobrir a identidade do assassino e Madison Paige, uma fotojornalista também interessada na investigação.

O andamento e a apresentação do roteiro do jogo são muito próximos ao de um roteiro cinematográfico dos gêneros suspense e drama. Inclusive, por causa desta abordagem e da variedade de personagens que o jogador controla, o enredo assume uma variedade de facetas, e aborda diversas situações cotidianas e emocionais que podem ser consideradas inusitadas para muitos jogos eletrônicos.

Por exemplo, isso inclui desde atividades rotineiras, como escovar os dentes ou tomar banho, até diálogos românticos, interrogatórios e perseguições.

A trama do jogo apresenta uma clara preocupação em relação ao dinamismo cinematográfico. Significa dizer que o jogador sempre está desempenhando atividades de importância para a história, seja porque revelam mais informações sobre as personalidades destes personagens (incluindo seus vícios e falhas) ou avançam a investigação de forma a culminar no seu resultado.

Vale destacar que um dos principais méritos em relação à história de *Heavy Rain* é o fato de que o jogador, a todo momento, está moldando o prosseguimento da trama a partir de suas decisões. Seja por meio de uma ação física ou verbal, o roteiro de *Heavy Rain* é repleto de ramificações e, conseqüentemente, contém mais de 17 epílogos, que são combinados de acordo com as decisões do jogador para exibir o final apropriado. Nos bastidores do enredo, há um gigantesco fluxograma encarregado de oferecer caminhos para as diferentes decisões disponíveis no jogo, mas que eventualmente se encontram a fim de garantir um número restrito e plausível de possibilidades.

Em suma, a história do jogo tem destaque em oferecer uma temática inusitada para o ramo, com uma série de caminhos narrativos a serem percorridos

pelo jogador, de forma que cada um possa criar seu próprio “filme interativo” a partir de suas escolhas.

### 6.5.2.2

#### Mecânica

Em se tratando de sua mecânica de interação, *Heavy Rain* é um jogo de peculiar definição.

Se adotarmos os gêneros de jogos utilizados no mercado como referência, é possível identificar características que o classificariam como um jogo de aventura. O fato de haver uma história interativa guiada principalmente pela exploração de cenários e solução de quebra-cabeças é um forte indício do gênero. Em *Heavy Rain*, o jogador controla quatro personagens que devem explorar diferentes ambientes, conversar com outros personagens, e, ocasionalmente, solucionar enigmas para seguir adiante com a história, avançando a investigação relativa ao desaparecimento de Shaun, filho de Ethan.

Contudo, embora reflexos rápidos e exigência de precisa coordenação motora não sejam elementos típicos desse modelo, *Heavy Rain* possui diversos momentos em que o jogador deve apertar uma sequência de botões em um curto espaço de tempo. Às vezes, as combinações chegam a ficar complexas, e podem gerar um verdadeiro desafio a partir do embolar dos dedos na mão.

O nome dado a esse mecanismo no mercado é “Quick Time Event” ou, em livre tradução, Evento de Resposta Rápida. Em outras palavras, trata-se de um indicador visual na tela que demanda uma resposta do jogador em apertar um determinado botão ou realizar determinado movimento. Se este movimento não é completado, ou é realizado de maneira equivocada pelo jogador, ele fracassa. Caso contrário, obtém sucesso.

Assim, em sua busca por inovação, a mecânica de *Heavy Rain* foge de vários padrões estabelecidos pelo mercado de jogos, mas nesse processo acaba por criar uma experiência interativa híbrida que, inclusive, muitos preferem chamar de “filme interativo”.

No entanto, isso não elimina o mérito de suas diversas características que, combinadas, permitem ao jogador participar de inúmeras cenas, algumas cotidianas e lentas, outras dramáticas e ágeis. O foco desta interação é permitir a

qualquer jogador participar da história oferecida, independentemente de qualquer familiaridade com outros jogos eletrônicos.

Por isso, *Heavy Rain* consegue atingir, a partir de sua mecânica, o feito de criar uma experiência narrativa que busca conduzir a história do jogo de maneira fluída e contínua. Ainda que as ações exigidas sejam simplórias em comparação com tantos outros jogos focados em gerenciamento de recursos ou rápidos reflexos, elas cumprem a meta de dar ao jogador uma contínua sensação de controle e poder de decisão capaz de influenciar a história.

Em suma, a mecânica do jogo atua como a ferramenta para que o jogador crie sua própria história, a narrativa emergente, mas sempre com base nos trilhos do enredo definidos pela narrativa embutida.



Figura 47: Heavy Rain: Ethan Mars brinca com seu filho

### 6.5.3

#### Fortuna da obra

Conforme o site VGChartz, o jogo *Heavy Rain* foi desenvolvido pela empresa Quantic Dream e distribuído pela Sony Computer Entertainment. Foi lançado exclusivamente para a plataforma PlayStation 3 no dia 23 de fevereiro de 2010, na América do Norte. Em sua primeira semana, foram vendidas 525.710

unidades, e até o dia 23 de novembro de 2013 foi contabilizada a venda de 2,60 milhões de unidades ao redor do mundo<sup>48</sup>.

*Heavy Rain* recebeu cerca de seis prêmios<sup>49</sup>, incluindo “Melhor História” pelo renomado Game BAFTA, a divisão de jogos da Academia Britânica de Artes Televisivas e Cinematográficas (DUTTON, 2011).

#### 6.5.4

##### Recepção crítica

Desde o seu lançamento, em fevereiro de 2010, o jogo *Heavy Rain* foi avaliado por 107 veículos, conforme o site Metacritic.

Em uma escala de 0 a 100, 99 críticos deram uma nota ao jogo entre 75 e 100, cinco entre 50 e 74; e três entre 0 e 49. Dessa forma, o cálculo da avaliação média do jogo foi de 87. Constatou-se que, conforme a classificação de rótulos do site, o jogo foi “favorável em modo geral”<sup>50</sup>.

Das 107 avaliações, críticos elogiaram principalmente a intrigante narrativa do jogo e sua mecânica de interação. Cerca de 8 veículos deram a nota máxima de 100 ao jogo, e dois deles mencionaram explicitamente sua narrativa e mecânica de interação. As avaliações selecionadas foram dos veículos Gaming Nexus e GamePro.

No veículo Gaming Nexus, Lachel (2010) afirmou que

Todos podem suspirar aliviados, porque *Heavy Rain* definitivamente valeu a longa espera. Este é um intrigante mistério de assassinato que te fará constantemente tentar adivinhar o que irá acontecer até chegar ao fim. O melhor de tudo é que a narrativa é uma das melhores que já vi em anos [tradução do autor] (LACHEL, 2010).

O site GamePro disse em sua avaliação que

*Heavy Rain*, da Quantic Dream, é uma envolvente montanha-russa de emoções do início ao fim. Esta é uma experiência interativa

<sup>48</sup> Disponível em: <<http://www.vgchartz.com/game/7703/heavy-rain/Global/>>.

<sup>49</sup> HEAVY RAIN. In: Wikipédia.

<sup>50</sup> Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/playstation-3/heavy-rain/critic-reviews>>.

soberbamente trabalhada por meio de seu deslumbrante visual e personagens críveis [tradução do autor] (HEAVY..., s.d.).

Por fim, a pior avaliação oferecida que explicitamente mencionou a narrativa do jogo foi do veículo GameCritics, em que Naik (2010) que ofertou nota 40 ao jogo. A crítica dizia que

Os controles e a interação com o mundo do jogo são toleráveis na melhor das hipóteses e, no pior dos casos, absolutamente terríveis. Mesmo ignorando essas questões, continuei desapontado. O roteiro é fraco, as interações e motivações dos personagens muitas vezes não são explicadas, e a dublagem alterna entre medíocre e ruim. A única coisa que Heavy Rain realmente faz bem é a composição de algumas das cenas individuais, mas isso não é o suficiente para garantir o sucesso do jogo. Então, no final, não há muita coisa, exceto a ilusão do que poderia ter sido [tradução do autor] (NAIK, 2010).

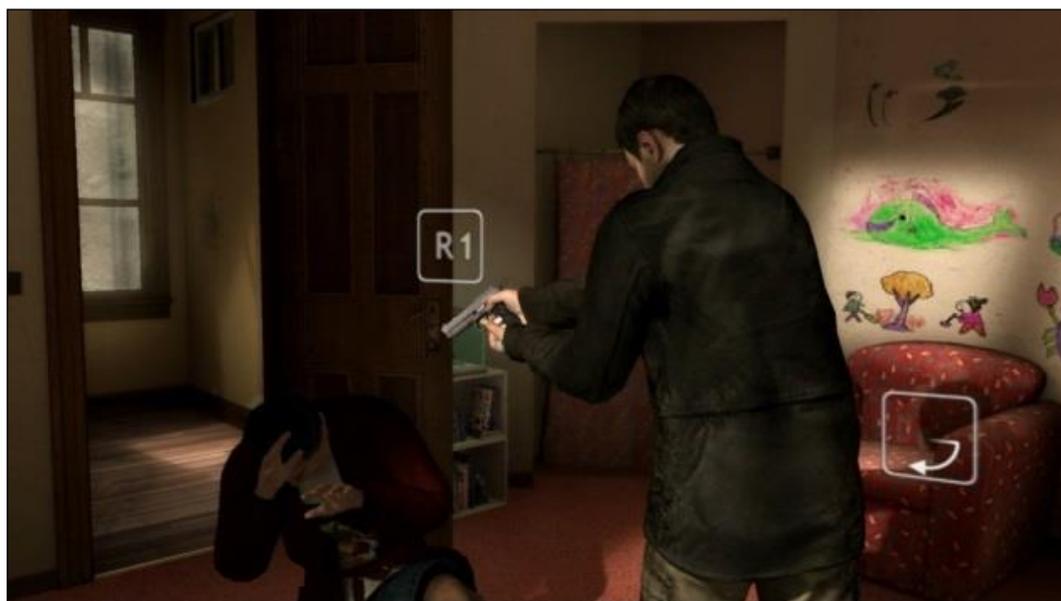


Figura 48: Heavy Rain: jogador controla Ethan e precisa decidir se mata ou deixa um traficante viver

### 6.5.5

#### Opinião dos entrevistados

*Heavy Rain* foi o quarto jogo mais votado por respondentes do segundo questionário da pesquisa de campo.

Diversos jogadores destacaram a experiência dramática da narrativa de *Heavy Rain* e o impacto das decisões do jogador nos diferentes percursos que a história pode seguir. A seguir, as justificativas abaixo foram selecionadas a partir da menção aos elementos narrativos estabelecidos na metodologia:

*“O fato de você conseguir pensar e buscar respostas para o desaparecimento de uma criança, poder jogar com diversos personagens, ter escolhas que irão mudar o seu final, são alguns dos grandes diferenciais desse jogo. A história do game consegue te deixar aflito e pode até preparar você para situações de risco. Por tal motivo é que jogos que te fazem pensar em como lidar com algumas situações atuais acabam chamando a atenção de uma maneira muito especial, fazendo com que você jogue por uns bons anos da sua vida.”*

*“É um jogo diferenciado no que se trata de sua história, inicialmente por se tratar de um drama, e segundo por sua diversidade de finais possíveis (6 finais diferentes, combinados com 16 formas de chegar até eles). Acredito que se destaca neste quesito justamente por permitir que o próprio jogador crie sua história, com base nas consequências das suas ações durante o jogo, pois o mesmo não permite segunda tentativa.”*

*“Considero a história de *Heavy Rain* bastante interessante pois aborda o tema "amor de pai" de uma maneira bem legal. Com os seus personagens desprovidos de poder, a ausência de um vilão declarado e a ausência de feedback informando se o jogador está indo bem ou não o enredo se torna muito tenso e o perigo de deixar o Shaun morrer (não "perder o jogo", deixar o Shaun morrer) é constante. Esse, para mim, foi um daqueles jogos em que você entra no mundo dele e não sai tão cedo, independente do videogame ainda estar ligado.”*



Figura 49: Heavy Rain: jogador controla Ethan e tem a opção de rejeitar ou perdoar Madison

### 6.5.6

#### Considerações preliminares

*Heavy Rain* é um jogo considerado revolucionário em muitos aspectos. Sua mecânica de interação permitiu uma nova abordagem em relação à história apresentada, de forma a criar dúvidas quanto à rotulação do seu gênero.

O fato de muitos não o considerarem um jogo, mas sim um filme interativo, demonstra que a inovação trazida afetou a narrativa da obra substancialmente. Ainda assim, conforme os critérios estabelecidos nos capítulos anteriores, *Heavy Rain* é um jogo, ainda que habite um terreno cinzento.

Essa comparação com a mídia do cinema também atuou como um aspecto positivo e negativo. Ao passo que *Heavy Rain* ofereceu uma experiência extremamente focada no ato de contar uma história, muitos consideraram-no muito bom e outros, muito ruim – como pode ser observado na recepção crítica.

Jogadores, no entanto, selecionaram a obra como um destaque no ramo da narrativa, enfatizando a importância do poder do jogador em tomar decisões que moldem o decorrer do enredo e o destino dos personagens. Nesse sentido, é possível afirmar que o jogo atingiu um resultado incomum para a grande maioria dos jogos disponíveis no mercado, e foi capaz de criar um enredo (ainda que falho) emocionalmente envolvente.

## 6.6

### The Elder Scrolls V: Skyrim

#### 6.6.1

##### Descrição Oficial

Disponível para compra na loja online Nuuvem, a descrição oficial do jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim* diz

Próximo capítulo da esperada saga Elder Scrolls revoluciona a épica fantasia de mundo aberto, possibilitando uma vida em um universo virtual totalmente livre e aberto que pode ser explorado da forma que você quiser. O Império de Tamriel está no limite. O Rei de Skyrim foi assassinado. Alianças com pretensões ao trono são criadas. No meio de todo esse conflito, um mal muito mais perigoso e antigo é despertado. Dragões, perdidos há muito tempo para as passagens de *The Elder Scrolls*, voltaram a Tamriel. O futuro de Skyrim, mesmo do Império em si, está em jogo enquanto eles esperam pela profecia de um herói nascido com o poder da voz e o único capaz de enfrentar os temíveis dragões<sup>51</sup>.

#### 6.6.2

##### Descrição do pesquisador

#### 6.6.2.1

##### História

A história de *The Elder Scrolls V: Skyrim* ocorre, como o próprio título já indica, na região de Skyrim. Skyrim é a província no norte do continente ficcional de Tamriel, onde todos os eventos narrativos da série *The Elder Scrolls* acontecem. Fica evidente que a trama do jogo tem a pretensão de criar uma experiência repleta de eventos épicos envolvendo profecias, criaturas mitológicas e heróis lendários.

Em *Skyrim*, o jogador assume, no início de sua jornada, o papel de um prisioneiro prestes a ser executado. Vale destacar que este personagem, apesar de

---

<sup>51</sup> Disponível em: <<http://www.nuuvem.com.br/produto/373-the-elder-scrolls-v-skyrim>>.

compor uma trama principal estabelecida no roteiro do jogo, pode ser livremente criado pelo jogador. É possível escolher desde o nome do personagem até sua raça (existem várias no universo de *Elder Scrolls*), habilidades e características físicas.

O contexto narrativo no qual o jogador é inserido envolve uma guerra civil entre as duas principais facções da província. Após a morte do Rei Torygg, a Legião Imperial entrou em conflito com os Stormcloaks ao acusá-los de terem assassinado o rei, e tencionam usurpar o trono. Os Stormcloaks, por sua vez, alegam que a morte do rei foi resultado de um duelo, e que a província de *Skyrim* deve se separar do Império (ao qual a Legião Imperial pertence), alegando que ele não é mais legítimo para governar, desejando assim se tornar um Estado independente, com liberdade religiosa para cultuar o deus Talos.

Além deste contexto político-bélico, o jogador também eventualmente descobre a existência de uma profecia que o aponta como o último Dovahkiin (Nascido do Dragão), um guerreiro ungido pelos deuses para combater a ameaça dos dragões em Tamriel. Esta trama se desenvolve com base no fato de que dragões, criaturas extintas há eras, ressurgem por causa das artimanhas de Alduin, o antigo líder dos dragões que dominavam o mundo e escravizavam seres humanos.

Com base na profecia, o jogador, na condição de Dovahkiin, deve aprender a língua dos dragões e usar suas propriedades mágicas para combater diversos inimigos. Eventualmente, o enredo segue de forma que a guerra civil chega a uma conclusão e a paz é restabelecida por meio da derrota da ameaça dos dragões.

No entanto, o enredo descrito até o momento consiste na trama principal do jogo. Apesar da história permitir algumas ramificações a partir das decisões do jogador, o foco principal do jogo é garantir liberdade ao seu jogador. Assim, é crucial destacar que *Skyrim* é um jogo de narrativa ou mundo aberto. Significa dizer que ele oferece um universo ficcional em que a qualquer momento o jogador pode livremente transitar e explorar qualquer região, além de simultaneamente ignorar e adiar o andamento da trama principal.

Por isso, há uma imensa variedade de histórias secundárias a serem descobertas e vividas pelo jogador, que se desdobram em missões apresentadas por diferentes personagens – desde líderes de facções até simples aldeões ou entidades sobrenaturais. Objetivos podem ser designados por outros personagens, ou o jogador estipular seus próprios.

Em suma, a história do jogo atua como uma base de elementos da narrativa embutida, que servem como convites e provocações para que o mesmo se aventure livremente e crie sua própria história, a narrativa emergente. Não há qualquer pressão em avançar a trama principal, mas simplesmente que o jogador crie a sua própria história no ritmo que desejar.

### 6.6.2.2

#### Mecânica

A mecânica de interação em *The Elder Scrolls V: Skyrim* tem como principal objetivo enfatizar a liberdade que a história oferece. Graças à combinação dos dois, o jogo é especialmente eficaz em garantir uma sensação de liberdade única no ramo dos jogos eletrônicos. Isto, por sua vez, também confere ao jogo o rótulo de RPG, em função desta grande ênfase em relação à liberdade de exploração narrativa.

Esta liberdade permite ao jogador controlar seu personagem e poder percorrer livremente a região de *Skyrim* – ainda que seja habitada por inimigos extremamente hostis e mais fortes. Contudo, a mesma mecânica também garante liberdade ao jogador por meio da escolha de vestimentas, atividades e habilidades.

Em *Skyrim*, o campo de possibilidades envolve desde poder explorar, cozinhar, cortar madeira e minerar até conversar, atacar, furtar ou assassinar. Inclusive, há muitos trabalhos que oferecem dinheiro em troca destas ações, bem como diferenças se um jogador escolhe atacar com armas, como uma espada ou um arco, e vestir diferentes roupas, como armadura ou um manto.

Sempre permanece a sensação de constante progressão, pois toda atividade desempenhada no jogo geralmente implica no aperfeiçoamento de alguma habilidade. A lógica aplicada é a de que quanto mais uma atividade for repetida, mas experiente o jogador se tornará em realiza-la. Em outras palavras, este sistema de progressão garante uma evolução mais orgânica do personagem do jogador.

Paralelamente, para acompanhar a exploração da liberdade que é motivada pela constante progressão, o jogo oferece um universo ficcional que visa emular um mundo vivo repleto de personagens, animais e natureza. Em *Skyrim*, o jogador

vive os ciclos constantes de amanhecer e anoitecer, bem como estabelece relações amistosas, ou hostis, com outros personagens, sempre com base em suas ações.

Há também uma grande ênfase na personalização por meio da liberdade, de forma que jogadores possam forjar suas próprias armaduras, criar suas próprias poções, e objetos encantados. O domínio da magia no jogo abre um novo leque de possibilidades, revelando que, embora as opções em *Skyrim* não sejam infinitas, elas certamente se parecem assim.

Em suma, a mecânica do jogo e sua história oferecem uma base de elementos da narrativa embutida que servem como convite e provocação para que o jogador se aventure livremente e crie sua própria história, a narrativa emergente.

### 6.6.3

#### Fortuna da obra

Conforme o site VGChartz, o jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim* foi desenvolvido pela empresa Bethesda e distribuído pela Bethesda Softworks. Lançado simultaneamente no dia 11 de novembro de 2011 para as plataformas Xbox 360, PlayStation 3 e PC, o jogo foi um grande sucesso comercial. No Xbox 360, em sua primeira semana, foram vendidas 1.822.763 unidades, e até o dia 23 de novembro de 2013 foi contabilizada a venda de 7,45 milhões de unidades ao redor do mundo<sup>52</sup>. No PlayStation 3, em sua primeira semana, foram vendidas 959.545 unidades, e até o dia 23 de novembro de 2013 foi contabilizada a venda de 4,93 milhões de unidades ao redor do mundo<sup>53</sup>. No PC, em sua primeira semana, foram vendidas 663.292 unidades e até o dia 23 de novembro de 2013 foi contabilizada a venda de 3,17 milhões de unidades ao redor do mundo<sup>54</sup>.

*The Elder Scrolls V: Skyrim* recebeu mais de 20 prêmios<sup>55</sup>, incluindo “Excelência em História” e “Melhor RPG do Ano” pelo renomado festival anual Interactive Achievement Awards, organizado pela Academia de Artes e Ciências Interativas (ACADEMY OF INTERACTIVE ARTS & SCIENCE, 2012).

<sup>52</sup> Disponível em: <<http://www.vgchartz.com/game/49112/the-elder-scrolls-v-skyrim/Global/>>.

<sup>53</sup> Disponível em: <<http://www.vgchartz.com/game/49113/the-elder-scrolls-v-skyrim/Global/>>.

<sup>54</sup> Disponível em: <<http://www.vgchartz.com/game/49111/the-elder-scrolls-v-skyrim/Global/>>.

<sup>55</sup> SKYRIM. In Wikipédia.



Figura 50: The Elder Scrolls V: Skyrim: dragões são a principal ameaça da trama no jogo

#### 6.6.4

#### Recepção crítica

Desde o seu lançamento, em novembro de 2011, o jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim* foi avaliado por um total de 137 veículos, conforme o site Metacritic. Destes, 32 avaliaram a versão disponível para a plataforma PC, 16 para plataforma PlayStation 3, e 89 para o Xbox 360. As críticas da versão da plataforma Xbox 360 serão utilizadas como referência nesta análise por serem mais numerosas, além de representarem a plataforma com o maior número de vendas do jogo.

Em uma escala de 0 a 100, todos os 89 críticos deram uma nota ao jogo entre 75 e 100. O cálculo da avaliação média do jogo foi de 96, e constatou-se que, conforme a classificação de rótulos do site, o jogo foi “aclamado mundialmente”<sup>56</sup>.

Das 89 avaliações, diversas citações de críticos elogiaram o grande potencial imersivo do jogo, a vasta liberdade oferecida e seu destaque como um excelente jogo do gênero RPG. Cerca de 27 veículos deram a nota máxima de 100 ao jogo, e duas avaliações bem fundamentadas mencionaram explicitamente

<sup>56</sup> Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/xbox-360/the-elder-scrolls-v-skyrim/critic-reviews>>.

elementos da narrativa do jogo. As avaliações selecionadas foram dos veículos Thunderbolt e The A.V. Club.

No veículo Thunderbolt, Banham (2011) afirmou que o jogo é

Uma magnífica colmeia de criatividade e influência técnica que exhibe um mundo tão aberto que frequentemente soa excessivo. Skyrim é charmoso, consistentemente envolvente e permite que cada jogador talhe uma aventura completamente diferente por meio de seu feitiço deslumbrante [tradução do autor] (BANHAM, 2011).

No site The A.V. Club, Teti (2011) disse em sua avaliação que

Skyrim deixa algumas de suas falhas à mostra porque sua prioridade é imergir o jogador no caos de uma experiência que o faça sentir vivo, e não apenas como uma engrenagem em um jogo pré-definido. Isso é o que distingue Skyrim de alguns de seus contemporâneos. Onde muitos jogos com valores de produção pródigos procuram direcionar a imaginação dos jogadores, Skyrim busca inflamá-la [tradução do autor] (TETI, 2011).

Por fim, a pior avaliação oferecida que explicitamente mencionou a narrativa do jogo foi do veículo Cheat Code Central que ofertou nota 90 ao jogo. A crítica de Engen (s.d.) disse que

No fim das contas, Skyrim poderá ser considerado o melhor ou pior título do ano dependendo de para quem você perguntar. Jogadores de RPG a procura de uma narrativa sutil e a possibilidade de jogar infinitamente vão adorar cada minuto. Mas os jogadores que forem ligeiramente impacientes rapidamente ficarão frustrados. Ainda assim, é impossível não admitir que Skyrim é um destaque no seu gênero – e isso não é pouca coisa [tradução do autor] (ENGEN, s.d.).



Figura 51: The Elder Scrolls V: Skyrim: o jogador pode encontrar uma variedade de inimigos enquanto explora a região

### 6.6.5

#### Opinião dos entrevistados

*The Elder Scrolls V: Skyrim* foi o quinto jogo mais votado por respondentes do segundo questionário da pesquisa de campo.

Diversos jogadores destacaram a experiência livre e personalizável do jogo, que permite não só a modificação da aparência do protagonista, mas a criação de histórias por parte do jogador. A seguir, as justificativas abaixo foram selecionadas a partir da menção aos elementos narrativos estabelecidos na metodologia:

*“Skyrim tem um universo ficcional rico, história estimulante para quem quer um objetivo central, mas não prende ou obriga o jogador. O jogador é livre para viver nesse universo com diversas possibilidades. Ou seja, o jogo proporciona uma história para o jogador e permite que ele crie a sua dentro da original”.*

*“Acredito que Skyrim seja um ótimo exemplo de narrativa emergente muito interessante: você tem liberdade desde o começo, seja pela criação estética do seu personagem até as decisões que farão o mundo ao seu redor mudar. Confesso que o mundo poderia reagir melhor às suas ações, ele se torna um fator um tanto quanto passivo frente ao que você faz; mas também entendo que essa forma de se conceber uma*

*narrativa é de certa forma nova, que exige bastante esforço pelos desenvolvedores e que Skyrim é, de certa forma, um jogo antigo”.*

*“Permite que eu explore um mundo que mais parece um livro com a temática medieval fantástico, que ainda me faz lembrar a época que jogava RPG de mesa, pois o mundo está vivo e ações são tomadas independente da minha participação”.*



Figura 52: The Elder Scrolls V: Skyrim: jogador é livre para explorar e conhecer diferentes cidades espalhadas pelo mundo

### 6.6.6

#### Considerações preliminares

Não há dúvidas de que *The Elder Scrolls V: Skyrim* é um jogo extremamente elogiado. Todos os critérios elencados, desde a fortuna da obra até a opinião dos jogadores, destacaram que a liberdade narrativa oferecida pelo jogo por meio de sua mecânica de interação é o seu elemento mais forte.

Embora algumas falhas tenham sido mencionadas, e o enredo principal não seja tão elogiado quanto as experiências individuais de cada jogador, isto apenas evidencia a importância da história criada a partir do jogar.

*Skyrim* é considerado um RPG em função das características típicas do gênero, mas se distancia dos outros jogos elencados neste capítulo na medida em que enfatiza história e mundo abertos, ao invés de ramificados. Não há uma pressão para seguir adiante, mas simplesmente seguir na direção que convier ao jogador.

## 6.7

### Considerações Parciais

Todos os cinco jogos analisados ao longo deste capítulo foram considerados destaques narrativos - pela crítica e jogadores. Contudo, é extremamente relevante notar que cada uma destas obras conseguiu atingir o êxito de maneira distinta.

*Mass Effect*, por exemplo, foi o jogo mais votado por jogadores, demonstrando sua capacidade de apresentar um envolvente enredo de temática de ficção-científica, com variadas ramificações na história que eram determinadas pelas escolhas dos jogadores. De uma maneira geral, todos os outros exemplificaram modelos em que tanto havia presença de uma envolvente história contada pelo criador, na figura de desenvolvedor, e uma experiência emergente, fruto da participação do jogador.

Embora os conceitos de narrativa embutida e narrativa emergente sejam aplicáveis a qualquer jogo, alguns exibem estes diferentes tipos em variadas escalas. *The Last of Us*, por exemplo, é o único dos cinco jogos a não apresentar qualquer modalidade de ramificação em sua história. Os destinos de Joel e Ellie e o contexto em que se encontram sempre serão os mesmos independente das ações realizadas pelos jogadores, ao contrário de variações apresentadas pelos jogos *Mass Effect*, *Chrono Trigger*, *Heavy Rain* e *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

Vale atentar também para a divisão de gênero utilizada para cada um dos jogos. *Mass Effect*, *Chrono Trigger* e *Skyrim* são considerados RPGs, enquanto *The Last of Us* é um jogo de ação-aventura, e *Heavy Rain* do gênero aventura.

Embora os títulos dos gêneros não ajudem muito a compreender a essência de cada jogo, é possível afirmar que os RPGs possuem uma ênfase em longos e complexos enredos com diversos personagens, bem como a interferência do jogador no decorrer da história por meio de sua participação.

O gênero aventura também é conhecido por sua ênfase na narrativa, embora convide o jogador a participar dela por meio da exploração e solução de quebra-cabeças. *Heavy Rain* apresenta algumas modificações em relação ao conceito do tradicional do gênero, mas ainda assim é primordialmente composto pelas características padrão. O fato de ser considerado por muitos um “filme interativo”

apenas indica que a abordagem é principalmente cinematográfica e permanece o forte intento de narrar uma história.

*The Last of Us*, contudo, é o único jogo que pertence a um gênero que não é considerado enfático no ato de contar uma história. Talvez por esse mesmo motivo é que a história de *The Last of Us* não apresente ramificações ou grande liberdade. Ainda assim, a estrutura mais limitada do jogo também garante aos seus criadores um direcionamento maior sobre o ritmo e amplitude da história. Jogos do gênero ação-aventura não são necessariamente conhecidos por seus grandes enredos, mas certamente precisam de um para motivar a participação do jogador. Assim, fica evidente que *The Last of Us*, em vez de simplesmente usar a história como um elemento acessório, a tornou em papel principal e foi extremamente aplaudido por sua execução.

Dessa forma, é possível promover uma breve análise quanto à estrutura narrativa dos jogos apresentados perante suas mecânicas. Em todos os casos, as diferentes mecânicas atuam como estruturas que sustentam a história a ser contada; no entanto, enquanto *The Last of Us* apresenta um trajeto linear, *Mass Effect* e *Heavy Rain* são extremamente ramificados durante seus percursos. *Chrono Trigger* também apresenta uma história ramificada, mas essa ganha destaque principalmente pela sua variedade de finais em vez de inúmeras possibilidades durante o trajeto. *Skyrim*, por outro lado, é um jogo que se destaca pela sua natureza aberta. Ao contrário de todos os outros quatro jogos, esse apresenta uma história aberta em que, a qualquer momento, o jogador pode optar por livremente explorar o mundo.

Conclui-se que todos os cinco jogos são particularmente distintos (com base em diversos critérios), mas ainda assim se assemelham na medida em que são considerados êxitos na meta de criar uma envolvente narrativa. Isso fica evidente de diversas formas, as quais já foram citadas anteriormente.

É possível afirmar que todos os jogos, exceto por *Skyrim*, tem um forte direcionamento para que seus jogadores percorram e vivam o enredo oferecido. As mecânicas de interação e o encaminhamento das histórias destacam a grande ênfase que há na narrativa embutida.

Contudo, de todos estes jogos, é possível afirmar que apenas *The Last of Us* seja realmente enfático neste sentido. O jogo apresenta mecânicas de interação que reforçam as situações pelas quais seus personagens passam, mas não há

qualquer forma de alterar esse enredo a partir de decisões durante o jogo. Prova disso é que foi principalmente elogiado por elementos de sua narrativa embutida, como personagens e trama. Caso esses elementos não tivessem agradado, é bem possível que a experiência como um todo não teria sido tão aplaudida.

*Skyrim*, por outro lado, se encontra no extremo oposto. Há um enredo a ser contado e, naturalmente, há narrativa embutida pronta para ser desfrutada pelo jogador. Contudo, as estruturas abertas do jogo e do enredo convidam o jogador a explorar da forma livre. Assim como no caso de *The Last of Us*, não significa que não haja um equilíbrio entre as duas formas de narrativa, mas há uma evidente ênfase na narrativa emergente, pois grande parte do conteúdo do jogo apenas é conhecido por aqueles que seguirem seus próprios rumos de maneira independente e exploratória.

*Mass Effect*, *Heavy Rain* e *Chrono Trigger* são claramente evidenciados como histórias ramificadas e narrativas sem uma ênfase particular. Há trilhos narrativos muito bem delimitados, mas são tantos que a sensação de liberdade de escolha é facilmente assimilada pelo jogador. Trata-se de uma liberdade direcionada, mas que ainda assim confere personalidade ao jogador a partir de decisões tomadas durante o enredo. Estas diversas possibilidades dão ao jogador a sensação de que a história está sendo criada (ou, no mínimo, adaptada) a partir de sua narrativa emergente.

É possível, no entanto, argumentar que a adaptação na realidade ocorre da maneira inversa. Jogadores se adaptam às estruturas dos jogos, e sentem-se agradavelmente iludidos com a suposta sensação de liberdade. Independente disso, caso suas formulas não fossem bem sucedidas, essa ilusão rapidamente se desconstruiria, e estes jogos não estariam entre os mais votados. Por isso, fica novamente destacada a importância de uma relação simbiótica entre a narrativa embutida e emergente.

## **7**

### **Refletindo sobre a narrativa nos jogos eletrônicos**

Este capítulo é dedicado às considerações decorrentes dos olhares e análises apresentados nesta pesquisa. Como foi percebido ao longo dos capítulos, diversos conceitos similares usam nomes diferentes para abordar questões muito próximas, senão idênticas. A síntese que segue destaca algumas conclusões, busca tecer contribuições e perspectivas para o futuro da narrativa na mídia dos jogos eletrônicos.

#### **7.1**

##### **Olhares convergentes**

A multiplicidade de conceitos discutidos neste trabalho destaca os diversos caminhos pelos quais a narrativa dos jogos podem trilhar. Há inúmeras formas de se aprofundar nestas análises, cada uma podendo seguir uma linha de pensamento ou abordagem específica. Ainda assim, nenhuma destas discussões existiriam se a base e objeto deste trabalho não fosse a mídia do jogo eletrônico.

Nesse sentido, as definições de jogos trazidas, dentre outros, por Huzinga (2010), Juul (2005), Salen e Zimmerman (2003), destacam a importância da mídia. Os jogos operam mediante condições específicas, e como já foi (recorrentemente) dito, são sistemas fechados, que são extremamente similares com a definição de Design proposta por Bomfim: uma práxis que se ocupa da configuração de objetos de uso e sistemas de informação visando um fim ideal.

Inclusive, é extremamente curioso notar também como a visão acerca da definição de narrativa pode ser muito próxima entre a da de Design e a de um jogo. Há objetos de uso configurados, sistemas de informação e uma prática que reúne todos os esses elementos com o objetivo de atingir um fim ideal – seja a participação significativa, a perpetuação do mito ou um novo ciclo de mimeses.

Fica evidente que as peculiaridades de qualquer mídia, neste caso o jogo, são absolutamente cruciais para se compreender os confins nos quais a narrativa é abordada. Embora muitas influências tenham advindo de outras mídias, como o cinema e a literatura, não é à toa que diversos jogos são criticados quando considerados similares a filmes repletos de cenas não-interativas. Cabe, neste

caso, resgatar as palavras de McLuhan (1964) ao afirmar que “a mídia é a mensagem”.

Conforme o autor, há uma distinção importante entre conteúdo e mídia. Quando aplicada aos jogos eletrônicos, essa distinção revela que a narrativa embutida cumpre o papel de conteúdo, pois esta não só se baseia em um modelo tipicamente escrito (que é o roteiro de cinema), como pode ser retirada e aplicada a outros formatos. O sistema em si, ou seja, as mecânicas de interação, constituem a definição de mídia, pois fazem referência direta à atuação do jogo como vetor do conteúdo. No entanto, o ponto principal desta tese de McLuhan (1964) é que o vetor em si já é uma mensagem, pois este molda e interfere na forma como o conteúdo é transmitido. Mesmo que estivesse ausente de conteúdo, a mídia por si só já transmite ideias e mensagens culturais e simbólicas.

Portanto, se a narrativa emergente é a construção da narrativa por meio da experiência de jogo a partir do contexto sedimentado pela narrativa embutida, pode-se afirmar que esta é a mensagem da mídia a ser transmitida. Assim, a mensagem transmitida na figura da mídia é diretamente afetada pelo seu projeto de jogo. Davidson (2008) reitera esse posicionamento ao afirmar que

A noção que diferentes mídias são distintas de formas profundas e significativas não é nova. Marshall McLuhan liderou uma visão da mídia resumidamente conhecida como “a mídia é a mensagem”. Quando McLuhan argumentou, “...qualquer tecnologia gradualmente forma um ambiente humano totalmente novo,” ele urgia por uma leitura aprofundada de novas mídias. A emergência de uma nova mídia necessita mais do que a maestria de um novo vocabulário. A mídia propriamente dita começa a moldar nossa visão do mundo [tradução do autor] (DAVIDSON, 2008, p. 822-825)<sup>57</sup>.

Apesar de esta constatação soar lógica, inúmeros são os jogos, dentre eles *Heavy Rain* e *Metal Gear Solid 4*, acusados de serem, em alguns aspectos, mais parecidos com filmes do que jogos propriamente ditos. *Dear Esther* e *Gone Home*, por exemplo, são jogos nos quais o jogador simplesmente transita por cenários em busca de mais informações, sem que existam mecânicas de interação

---

<sup>57</sup> No original, “the notion that different media are different in deep, meaningful ways is not new. Marshall McLuhan championed a view of media summed famously as “the medium is the message”. When McLuhan argued, “...any technology gradually creates a totally new human environment,” he pressed for a deep reading of new media. The emergence of a new medium does more than require mastery of a new vocabulary. The media itself starts to reshape our vision of the world”.

variadas ou dinâmicas. Para muitos jogadores, ambos estão mais próximos de uma instalação artística interativa do que um jogo.

Contudo, diante das definições propostas de jogo, é possível afirmar que estes ainda são jogos. Sob o prisma de uma prática dotada de objetos de uso e um sistema fechado, a principal diferença reside nas mecânicas oferecidas ao jogador. Mesmo assim, isso novamente favorece uma aproximação de olhares. Tanto teóricos quanto os próprios jogadores acreditam que um jogo bem sucedido é aquele que promove uma simbiose entre a narrativa embutida e emergente. Ou seja, é o jogo que oferece elementos dramáticos, típicos de uma história, em sua estrutura fixa, permitindo que o jogador participe desse universo de maneira coerente no contexto mediante as mecânicas de interação.

O que muitos jogadores identificam como falta de impacto nas escolhas, Grip chama de ausência de convergência entre os instintos emocionais e a estratégia do jogo; e Salen e Zimmerman (2003) de ausência de participação significativa. Galera (2010) cita Murray para explicar esta questão, pois

Um dos primeiros e mais sólidos esforços de explicar a origem do prazer de fruir uma narrativa interativa foi feito por Janet Murray em *Hamlet no Holodeck*. De acordo com Murray, as narrativas possibilitadas pelo computador (entendido num sentido genérico que engloba os videogames, a realidade virtual e todo tipo de narrativa digital interativa) acarretam três prazeres característicos que dão continuidade às tradições narrativas anteriores, mas que, sob outros aspectos, são únicos, especialmente quando combinados entre si: imersão, agência e transformação (GALERA, 2010, p. 95-99).

O que podemos perceber é que todos os elementos apresentados dizem respeito à combinação e simbiose das narrativas embutida e emergente. Os atos de se sentir transportado para um mundo ficcional (imersão), ser capaz de impactar este mesmo mundo e fazê-lo reagir diante de sua intervenção (agência); e, por fim, observar as mudanças tomando forma na trama ou no sistema em razão das suas ações (transformação), são uma grande síntese da participação que valoriza e dá um papel relevante ao jogador.

A participação é condição intrínseca da mídia e, por isso, pode haver descontentamento quando jogadores não se sentem no controle de seus destinos lúdicos. Contudo, isso não significa que um jogo necessite ser completamente aberto, e livre, para estimular essa sensação em seus jogadores. Há, sim, a necessidade de ser coerente com a proposta realizada. Afinal, se a mídia é a

mensagem, então cada jogo possui formas diferentes de apresentar seus discursos e narrativas.

As séries e jogos selecionados pelos jogadores são exemplos de títulos variados que, apesar de suas distinções quanto a restrições nas mecânica de participação e estrutura, revelaram-se convincentes narrativas. Alguns por garantirem maior liberdade exploratória, como *Skyrim*, e outros por enfatizarem o poder de decisão do jogador dentro de uma trama delimitada, mas com várias possibilidades, tal qual *Mass Effect*, *Chrono Trigger* e *Heavy Rain*. Há os jogos que são experiências bem focadas e lineares, mas apresentam participação de forma verossímil e condizente com a estrutura da narrativa embutida, como *The Last of Us*.

Cada estrutura implica em determinadas experiências e atingir essa simbiose nunca é uma tarefa fácil. Há casos em que o fracasso é reconhecido. Jogos nos quais o discurso transmitido pela mídia, ou seja, mediante a integração do jogador, não dialoga com outros elementos, como a narrativa embutida. Quando isso ocorre, o resultado mais se assemelha a uma construção de partes individuais do que uma obra orgânica que promove a integração entre conteúdo e vetor.

É possível argumentar que exemplos desta situação são jogos como *Catherine* (Atlus, 2011) e *LA Noire* (Rockstar Games, 2011). Embora tenham enredos complexos em suas narrativas embutidas, eles transmitem suas histórias variando entre trechos que, por vezes, lembram séries animadas ou filmes, e intercalam estes momentos com interatividade na forma de suas mecânicas de interação. No caso de ambos, há distinções muito evidentes entre os trechos jogáveis e os trechos não jogáveis, em certos momentos fazendo parecer como se fossem mídias diferentes reunidas em um mesmo produto.

*LA Noire* busca mais tentar se estabelecer como um equivalente a um filme *noir* interativo, mas apresenta incongruências quando o jogador, na figura de protagonista detetive, não tem a opção de incapacitar suspeitos de maneira não letal. Pelo contrário, o jogo destaca trechos de perseguição entre polícia e bandido, mas ainda que o jogador dê tiros nas mãos ou pernas do criminoso em fuga, o resultado é sempre o mesmo: morte.

Essas inconsistências revelam a ausência de um mundo que se adapte às decisões do jogador. Revelam a fragilidade da ilusão da interatividade, e levam

jogadores a acreditar que o jogo fracassou em seu fim ideal. Afinal, se o jogo não possui estrutura ou condição de arcar com esta intervenção, que não incluíse esta mecânica de participação.

Apesar disso, os enredos de ambos os jogos foram bem sucedidos no mercado, mas questiona-se até que ponto as histórias veiculadas exploraram as particularidades da mídia de maneira convincente.

Em suma, teóricos, produtores e jogadores, todos parecem buscar os mesmos objetivos – ainda que possam falar línguas distintas. O Design se aproxima do jogo, se aproxima da narrativa, e, portanto chegamos à conclusão de que todos são projetos que visam fins ideais. Jogadores querem viver o melhor das narrativas embutida e emergente, e valorizam o gênero porque são categorias que atendem a diferentes preferências. Jogadores não admitem um universo em que suas presenças não são reconhecidas de maneira apropriada e convincente. A questão não é estar lidando com um campo de possibilidades finitas, mas a sensação de que elas são infinitas. Afinal, é assim que o jogador, na condição de leitor, elabora seu discurso, dá significância à sua realidade e traz concordância ao contexto.

## 7.2 Mimeses nos jogos

Além da convergência de olhares abordada anteriormente, a narrativa nos jogos é capaz de promover uma série de outros desdobramentos. Por exemplo, as etapas de mimeses destacadas por Ricoeur (1994) podem ser diretamente aplicadas ao contexto das obras interativas.

Este é o caso do fim da saga *Mass Effect*<sup>58</sup> no segmento dos jogos eletrônicos. O dia 6 de março de 2012 marcou o mercado dos jogos eletrônicos com o primeiro dia de venda do jogo eletrônico *Mass Effect 3*. O jogo vendeu um total de 3,5 milhões de cópias apenas em seu primeiro mês (SINCLAIR, 2012), e foi muito bem avaliado por críticos como “uma das histórias mais complexamente trabalhadas na história da mídia dos jogos” (REINER, 2012).

---

<sup>58</sup> O jogo *Mass Effect* analisado no capítulo de análise de casos é o primeiro episódio da trilogia.

Em grande parte, esse sucesso já era esperado, pois o jogo foi produzido pela empresa Bioware, conhecida por seu domínio dos jogos de gênero RPG, sua experiência em lidar com enredos complexos, grandes quantidades de diálogos, e em oferecer uma intriga formada a partir de uma constante atuação do jogador por meio de escolhas.

O que não era de esperar, contudo, foi a reação do público ao jogo e, especificamente, o fim do seu enredo. Na semana do lançamento, milhares de jogadores criaram um alvoroço ao se manifestarem por toda a internet contra o desfecho da história e a forma como diversos personagens e eventos foram narrados.

Em poucas palavras, inúmeros jogadores e críticos concluíram que o desfecho da trilogia foi simplório. A conclusão se revelou extremamente aquém de toda a liberdade proposta pelas mecânicas de participação e transformação da trama ao longo dos três jogos. Ficou nitidamente destacado que não houve uma simbiose entre a narrativa embutida e emergente neste trecho final.

É curioso notar que, embora o restante da saga tenha sido extremamente elogiado, esse contraste apenas fez chamar mais atenção para este descompasso revelado ao final. Esse debate resultou em uma das controvérsias mais interessantes no que diz respeito à discussão de narrativa nos jogos<sup>59</sup>. De um lado, defensores do final argumentavam que esta tinha sido uma decisão dos criadores e os jogadores nada podiam fazer. De outro, jogadores insatisfeitos alegavam que haviam sentido sua autoria ser removida de seu controle ao observar uma sequência de eventos que negaria a individualidade do trajeto percorrido por cada participante.

Como o próprio título já indica, *Mass Effect 3* é o terceiro jogo de uma série. Uma trilogia de ficção científica que teve seu primeiro jogo lançado em 2007 e na qual o protagonista humano, Comandante Shepard<sup>60</sup>, percorre uma longa jornada para conseguir formar alianças para reunir diversas raças alienígenas espalhadas por toda a via láctea e combater criaturas que ameaçam a vida de toda criatura orgânica na galáxia.

---

<sup>59</sup> MASS EFFECT 3 CONTROVERSY. In: Wikipédia.

<sup>60</sup> Destaque deve ser dado para o fato de que nesta série, assim como em muitos RPGs, o jogador tem a liberdade de determinar várias características do protagonista, podendo definir desde o sexo até a biografia do personagem e seu alinhamento moral.

Em função disso, cada jogo é individualmente composto por inúmeras decisões a serem executadas pelo jogador. Há uma estrutura principal a ser seguida, mas cada jogador, representado na figura de seu avatar Shepard, é encarregado de estabelecer vínculos com personagens, salvar ou derrotar outros e escolher, inclusive, as linhas de diálogo. Ao final do primeiro e do segundo jogo, o progresso da jornada é salvo para que possa ser continuado no jogo sucessivo.

Em termos cronológicos, houve uma espera de cinco anos entre o primeiro jogo (lançado em 2007) e o terceiro (em 2012). Em termos de tempo investido, estima-se que cada jogo demore em torno trinta horas para que cada jogador percorra a trama de cada jogo do início ao fim. Sendo assim, após cinco anos de espera por um desfecho e aproximadamente noventa horas de jogo com alto grau de liberdade narrativa, é apenas natural que jogadores esperassem desfechos que representassem a culminação de todas as decisões realizadas até o último instante.

O público evidencia, portanto, que, quer tenha sido planejada ou não pelos roteiristas, há uma forte ruptura na conexão entre fundamentação, objetivos e consequências apresentadas (PETNYS, 2012). Inclusive, a insatisfação foi tamanha que, ao passo que muitos jogadores escreveram suas próprias críticas analisando a narrativa do jogo, outros escolheram reescrever o final na forma de conto (ARKIS, 2012), e inúmeros adotaram uma postura humorística de compartilhar o conceito de que o último inimigo do jogo, em realidade, estaria tentando poupar o jogador de testemunhar o péssimo desfecho (MARAUDER..., s.d.).

Fica claro, portanto, que todas estas manifestações são um reflexo do que Eco (2005) definiu como a obra aberta passível de mil interpretações diferentes. Nesse sentido, dentre as manifestações ocorridas, deve ser dado destaque para dois jogadores que produziram obras significativas na intenção de abordar essa situação. O primeiro elaborou um meticuloso documentário de 80 minutos que analisou o roteiro de *Mass Effect 3* (incluindo suas conexões com os outros jogos da série) e apresentou sua interpretação para o desfecho. O segundo reescreveu o roteiro do jogo, totalizando 400 páginas, a fim de aprimorar e adicionar conteúdo em relação a cenários, diálogos e, naturalmente, os finais do jogo (SCHREIER, 2014).

O documentário, intitulado “The Indoctrination Theory - A Documentary”, apresenta diversos argumentos narrativos para explicar porque os finais originais

do jogo são mal construídos, e que a melhor interpretação lógica para os eventos seria a de que o protagonista estaria sob os efeitos de uma espécie de “lavagem cerebral alienígena”<sup>61</sup>.

O cenário da controvérsia quanto ao fim do jogo *Mass Effect 3* ganhou forma definitiva quando, diante da polêmica situação e a insatisfação dos consumidores, os produtores anunciaram que iriam lançar uma versão estendida do final para melhor esclarecer os fatos apresentados (MASS..., 2012). Esse anúncio despertou um outro grande debate quanto à autoria da narrativa do jogo, e se essa posterior modificação seria uma violação da integridade artística dos criadores.

Essa sensação de autoria por parte do jogador é compreensível, afinal, por meio da narrativa emergente é que ele cria sua própria história – ainda que seja dentro dos confins estabelecidos pelos criadores. Assim, em função da interatividade diferenciada oferecida pela mídia dos jogos eletrônicos, a sensação de autoria dos jogadores insatisfeitos motivou uma manifestação que surtiu resultados. No dia 26 de junho, a versão estendida do fim de *Mass Effect 3* foi livremente disponibilizada para o público.

Embora não tenha solucionado diversos problemas estruturais com o roteiro ou confirmado a “Teoria da Doutrinação”<sup>62</sup>, o conteúdo adicional buscou apaziguar os anseios de jogadores insatisfeitos. A meta foi promover uma maior resolução narrativa a fim de expandir os finais originais e garantir uma coerência maior à experiência e à jornada narrativa trilhada pelo jogador.

Independentemente de qualquer aceitação por parte de seus consumidores, a versão estendida do final representou uma tentativa de conciliar a autoria dos produtores do jogo com a autoria dos jogadores. Não se trata de uma mudança radical, apenas do inegável reconhecimento de que houve uma mudança na tessitura da intriga.

---

<sup>61</sup>Esta “lavagem cerebral” é um elemento narrativo contextual existente no universo ficcional do jogo. O processo, conhecido como “indoctrination”, pode ser livremente traduzido para doutrinação e representa o poder de influência psicológica que determinada raça alienígena apresenta ao longo do enredo.

<sup>62</sup>“Teoria da Doutrinação” está sendo empregada aqui como a tradução livre para “Indoctrination Theory” que é o cerne da interpretação narrativa oferecida no documentário homônimo.

Nenhum destes elementos é capaz de suprimir a infinidade de interpretações que emergem de qualquer obra, e não é de esperar que isso ocorra em uma mídia que é de natureza interativa.

Portanto, diante da repercussão causada em razão do fim da saga *Mass Effect*, cabe analisar estes eventos sob a ótica dos ciclos de mimeses apresentados por Ricoeur (1994). A título de ratificação, todo esse debate ilustra como que o próprio jogo eletrônico se apresenta como esse ponto de encontro entre o Design e a narrativa.

Se buscarmos conectar as considerações de Ricoeur (1994) feitas em relação às mimeses ao cenário da repercussão a partir do fim do enredo de *Mass Effect 3*, identificaremos três ciclos de mimeses que traçam um progresso em espiral e, ao final, evidenciam como as representações ou intrigas criadas ocorrem como interpretações em reação a intrigas anteriores.

O primeiro ciclo de mimeses tem início com a realidade pré-narrativa ao lançamento do jogo *Mass Effect 3*. Nela, as referências que os potenciais jogadores têm são focadas nas experiências oferecidas pelos jogos *Mass Effect 1*, *Mass Effect 2*, e suas bibliotecas individuais. Há, portanto, muita expectativa quanto ao lançamento do jogo, pois *Mass Effect 3* é tido como o trecho final da série que trará resolução à trilogia e à saga do/a Comandante Shepard. Fica caracterizada, dessa forma, a mimese 1 do primeiro ciclo – que representa a discordância.

Em seguida, com a produção de *Mass Effect 3*, há a tessitura da intriga. A trama do jogo é criada de forma a estruturar o episódio final da trilogia, mas também oferecer respostas que muitas vezes a vida e sua angústia temporal são incapazes de oferecer. Em outras palavras, significa dizer que o enredo do jogo tem a liberdade de tratar sobre o histórico da série de forma que conflitos na vida real muitas vezes não aconteceriam. Afinal, a ação do comandante Shepard de reunir raças de toda a galáxia contra um único inimigo poderia ser abstratamente comparada ao ato de unir todos os países do planeta terra em prol de uma única causa.

Por fim, o primeiro ciclo é fechado com a mimese 3. Esta mimese se manifesta como a compreensão que o público estabelece diante da intriga do jogo *Mass Effect 3*. Dado o fato de que muitos consumidores não apreciaram o desfecho da série, entende-se que cada pessoa “refigurou” e interpretou da sua

própria maneira, mas é possível afirmar que houve, em alguma escala, uma espécie de consenso.

A mimese 1 do segundo ciclo, embora seja parecida com a mimese 3 do primeiro ciclo, não deve ser confundida. Neste caso, a realidade pré-narrativa é a já existente decepção com o fim do enredo de *Mass Effect 3*. Inclusive, não é necessário que uma pessoa tenha jogado para ficar conhecendo essa controvérsia pública. Sendo assim, a realidade já está configurada e se a perspectiva é negativa, é porque durante a mimese 3 do ciclo anterior, a intriga foi “refigurada” dessa forma.

Contudo, diante da realidade insatisfatória apresentada no início do segundo ciclo e causada pela intriga criada no primeiro, há a concretização de uma nova intriga para sanar quaisquer angústias e “feridas”. A tessitura dessa intriga é particularmente representativa porque demonstra como a produção do documentário, que visa explicar o desfecho de *Mass Effect 3*, atua exatamente como Ricoeur (1994) antecipou. Trata-se de uma intriga tecida com o objetivo de trazer concordância à discordância, pois o jogador não quer que o enredo do jogo seja inexplicável como a sua existência temporal.

Ao final do ciclo, ocorre, mais uma vez, a terceira representação. Nesse momento, é importante ressaltar que apesar de mais um ciclo ter chegado ao fim, todos eles estão lidando com a mesma estrutura em espiral. Quer dizer, não há sobreposição de ciclos, mas uma continuidade de representações que oferecem uma progressão a partir de interpretações de realidades, intrigas tecidas e leituras das intrigas.

O terceiro (e último) ciclo de mimeses a ser abordado ocorre com a configuração de uma realidade pré-narrativa a partir do lançamento de todas as intrigas produzidas, que deram novo sentido à trama de *Mass Effect 3*.

Em seguida, as etapas se repetem, pois a produtora do jogo precisa tecer uma nova intriga a fim de concretizar sua versão estendida. Essa versão estendida, no entanto, é construída em um mundo ciente das releituras da intriga original e provavelmente adorará algumas delas como base. Logo, a tessitura da intriga da versão estendida levará em conta a discordância dos materiais anteriores para sanar essas questões e trazer tranquilidade ao público.

A reviravolta, contudo, acontece após o lançamento da versão estendida do final do jogo, pois esta intriga terá de lidar com um público que já consumiu os

enredos oferecidos no segundo ciclo. As “refigurações” desse momento levarão uma série de fatores em conta, e poderão vir a concordar com as intrigas do segundo ciclo, com a intriga do terceiro ciclo ou, a partir de suas bibliotecas, formar suas interpretações individuais. Inevitavelmente, as representações são infinitas e ciclos posteriores se formaram.

É crucial destacar que estes três ciclos funcionam como uma ilustração das elucubrações de Ricoeur (1994). Trata-se de etapas que visam trazer concordância para a discordância e, por isso, precisam sempre reconhecer a realidade, alterá-la e compreendê-la. Da mesma forma, é impossível saber quantos outros ciclos serão formados a partir da discussão da intriga de *Mass Effect 3*. Sabe-se, no entanto, que enquanto houver uma insatisfação do ser humano com a ausência de respostas, como ocorre na existência temporal, haverá novas releituras e intrigas a serem tecidas.

Sendo assim, esta situação novamente evidencia a convergência de olhares mencionada anteriormente. Os papéis desempenhados pela narrativa e pelo Design, conforme as definições de Ricoeur (1994), Forty (2007) e Bomfim (1994), são extremamente similares. Ambos buscam uma situação ideal de resolução, e sempre são dotados de objetos de uso e sistemas de informação, conforme constatou-se nas mimeses.

Há uma clara aproximação entre as propostas de Ricoeur (1994) e Forty (2007) na medida em que o ser humano se apropria da narrativa e do Design do mito. Os dois compartilham a mesma proposta de apaziguar conflitos – independentemente de resignificação ou manutenção de um mesmo cenário. A princípio, poderia se concluir que, para Ricoeur (1994), a narrativa promove a resignificação (de acordo com as mimeses), e isso a diferiria da proposta “ferramental” que o Design pode vir a cumprir para empresários, conforme Forty (2007). Contudo, conforme já foi evidenciado por Bomfim, o Design não está atrelado necessariamente a essa manutenção de status.

Assim, da mesma forma como o ser humano constantemente se “ressignifica” a partir das mimeses para atingir uma resolução, é possível valer-se delas para promover a manutenção do status quo mediante os mitos. Um elemento não interfere com o outro porque o fator determinante será o fim ou a situação ideal almejada.

Contudo, nem sempre a situação ideal almejada pelo Design e pela narrativa é atingida, e quando isso ocorre, fica caracterizada a ausente simbiose entre narrativa embutida e emergente. Tal qual foi o caso do fim de *Mass Effect 3*, e que ocorre com diversos outros jogos criticados por seus jogadores.

### 7.3

#### Jogos partilhando o sensível

Outro desdobramento interessante, além da aproximação de conceitos dos autores e da aplicação dos ciclos de mimeses na esfera dos jogos eletrônicos, é como o conceito de partilha de sensível de Rancière (2005) pode se manifestar na narrativa dos jogos.

Afinal, conforme observado, diversos autores atentam para o poder de ressignificação promovido pela narrativa. Benjamin, em especial, afirma que ela é uma troca de experiências capaz de estimular o indivíduo que consome a obra a incorporar novas ideias e ser qualificado de maneira inesperada. Frasca (1999) e Manovich (2001), dentre outros, reconhecem que isso se dá tanto na forma do drama apresentado na história do jogo como por meio da participação do jogador.

Conectando os conceitos, é possível identificar como esse processo fundamenta e exemplifica muito bem o fenômeno da partilha do sensível de Rancière (2005), que promove o deslocamento social de atores a partir do reconhecimento de uma herança comum e caracteriza a arte como política.

Em outras palavras, a articulação dos conceitos ocorre na medida em que, a partir da narrativa presente nos jogos como arte, diversos indivíduos sejam afetados pela obra, independentemente de serem os destinatários originais, e operem deslocamentos sociais. Assim, há uma aproximação entre os conceitos propostos por todos os autores.

Dois jogos em particular ilustram esse conceito muito bem. Estes são *The Republica Times e Papers, Please* do desenvolvedor Lucas Pope. A narrativa de ambos ocorre no mesmo universo ficcional. Trata-se de um continente em que diversos países contam regimes totalitários e, em alguns casos, ditaduras militares.

Em *Republica Times*, o jogador assume o papel de um editor de jornal que teve sua família sequestrada pelo governo atual e precisa, para garantir a sobrevivência de seus entes queridos, manipular o jornal (o principal veículo de

comunicação do país) para propagar uma boa imagem do governo regente. Aos poucos, com o decorrer do jogo, apesar de o jogador poder se esforçar para agradar o governo, ele percebe que o mesmo não possui qualquer apreço ou preocupação com o jogador e sua família. Gradualmente, por meio de mensagens secretas, uma rebelião se apresenta ao jogador (na figura de editor do jornal) e propõe a modificação da linha editorial do jornal, passando a publicar manchetes negativas sobre o regime atual, em troca da segurança da família. A verdadeira experiência está em vivenciar estes jogos como um jogador, mas aqui se faz necessário sintetizá-los para explicar a proposta. Portanto, ao final, depois de ajudar de ajudar a rebelião, ocorre um golpe de Estado e o jogador percebe que está inserido um novo regime totalitário que apenas difere de nome do primeiro, mas opera pelas mesmas regras.

Em *Papers, Please*, a narrativa adota um tom mais pessoal porque o jogador assume o papel de um oficial de imigração encarregado de realizar a tediosa e enfadonha tarefa de fiscalizar toda a documentação de indivíduos que estejam tentando ingressar no país. Isso, naturalmente, acaba escalando para uma situação mais problemática, uma vez que o jogador percebe que o seu regime também é totalitário e que há, tanto pessoas de boa fé tentando entrar no país, mas sendo consideradas terroristas, quanto pessoas de má-fé ingressando com documentos falsificados. Inclusive, a família do protagonista também está (novamente) em jogo e, por meio das ações do jogador, é possível gerar uma série de desfechos – que podem incluir desde a prisão do protagonista até a morte de seus familiares.

Nas duas experiências interativas, o jogador se dá conta de que aquilo que poderia ser apenas uma obra visando entretenimento, na verdade tece uma série de comentários políticos e sociais muito mais profundos. Isso não impede os jogos de serem divertidos. Pelo contrário, o jogador fica engajado e por isso avança na narrativa, mas sempre respeitando regras e características típicas de um software que opera mediante um banco de dados. Ainda assim, esses dois jogos quebram o estereótipo de que a mídia dos jogos apenas cumpre um papel comercial de entretenimento e são incapazes de exercer outras abordagens, sejam estas culturais ou artísticas.

Seguindo essa mesma linha, vale destacar o curioso e controverso papel desempenhado pela série *Grand Theft Auto*, mais conhecida por sua liberdade

transgressora que permite jogadores cometerem crimes nas ruas (e, em reação, serem perseguidos pela polícia) que necessariamente por sua sátira social. Seus criadores, Sam e Dan Houser, foram indicados por Selman (2009) como personalidades do ano de 2009 para a revista a *Time* em razão de terem criado uma obra interativa única. Nas suas palavras,

O que faz a criação dos irmãos Houser única é a abordagem dos jogos deles sobre a história cultural Americana. Uma abordagem inteligente. Uma abordagem que consolida a visão da cultura sobre seu passado recente. Foi um proeminente filme, livro ou disco que definiu como nós enxergamos a Los Angeles da era das gangues? Não, foi um vídeo game que usa filmes, música e roteiro para um efeito maior. Quem melhor sintetizou e satirizou a Miami do tráfico de drogas da década de 80? Ou a Nova Iorque da atualidade? Os irmãos Houser estão fazendo o trabalho de Tom Wolfe ao criarem tapeçarias dos tempos modernos tão detalhadas quanto as de Balzac ou Dickens [tradução do autor] (SELMAN, 2009)<sup>63</sup>.

O que é ainda mais curioso, e que se conecta como conceito da partilha do sensível, é que Vianna (2010) aprofunda essa crítica ao afirmar que a comparação feita por Selman, entre os irmãos Houser com Balzac e Dickens, é direcionada a leitores conservadores, que sempre afirmarão de maneira categórica que um livro clássico vai ser sempre superior a um jogo eletrônico. Isso apenas reforça a lógica da partilha, pois significa que se estas pessoas estivessem dispostas a jogar, elas viveriam o deslocamento político e testemunhariam novas experiências tão valorizadas quanto às clássicas.

Inclusive, no lançamento mais recente da série, *GTA V*, uma interessante discussão se concretizou em torno de um estágio em particular, no qual o jogador (e um dos personagens) é obrigado a torturar um civil. O contraste é que, durante boa parte do jogo, o jogador tem total liberdade para cometer os crimes que quiser (ou não) nas ruas, mas nesta cena específica sua liberdade é restrita. Pitts (2013) diz que a situação de ser o torturador cria um desconforto muito grande, e que o trecho é eficaz em gerar uma sensação de vergonha, remorso e até fúria. O autor

---

<sup>63</sup> No original, “what makes the Housers' creation unparalleled is that their games have a take on American cultural history. A smart take. A take that solidifies the culture's vision of its recent past. Was it a prominent film or book or record that defined how we look back on gang-era Los Angeles? No, it was a video game that uses movies, music and writing to a greater effect. Who better summarized and satirized the drug-dealing Miami of the '80s? Or the New York City of now? The Housers are doing the work of Tom Wolfe, creating tapestries of modern times as detailed as those of Balzac or Dickens. At least, I assume that's true. Instead of reading those guys, I've been in Liberty City stealing tanks”.

disse que a subversão de expectativa promove, ao jogador, uma reflexão que não teria ocorrido se não fosse pela experiência interativa.

No entanto, há aqueles que prosseguem o debate citando outros exemplos. Alexander (2013) inclusive afirma que *GTA V* não é um jogo subversivo porque títulos como *Papers, Please, Best Amendment* e *Phone Story* fazem um trabalho mais eficiente de estimular a reflexão quanto a temas políticos e partir de sua interação. O primeiro, como já mencionado, discute o trabalho de um oficial de imigração imerso na realidade de um país sob ditadura; o segundo debate a cultura de armas de fogo nos Estados Unidos; e o terceiro promove uma espécie de jogodocumentário ao expor uma série de revelações deploráveis sobre o processo de produção de *smartphones*.

Na minha experiência como roteirista e designer de narrativa, já trabalhei em alguns jogos que tivessem como meta a transmissão de um discurso que convidasse o jogador à reflexão sobre uma questão política. Dentre eles estão os jogos casuais *Monte Bello* e *Spy of Us*, ambos considerados newsgames por lidarem com temas da atualidade.

O primeiro buscou, por meio de suas narrativas, colocar o jogador no papel de administrador da construção da polêmica Usina Hidrelétrica de Belo Monte. A partir de uma série de situações envolvendo questões orçamentárias, sociais e geográficas, a intenção é que os dilemas de gerenciamento enfrentado pelo jogador o façam refletir sobre o debate em torno da construção da usina em si.

O segundo jogo é contextualizado a partir da discussão de privacidade de dados na internet catalisado pelo ex-analista da CIA, Edward Snowden. *Spy of Us* coloca o jogador no papel de um analista do departamento de inteligência de um país fictício ao longo de vários anos recentes, conectado a importantes eventos históricos, desde 1979 até 2013. Nesta ocasião, o jogador deve cumprir seu papel de monitorar cidadãos, ao passo que sofre pressão de uma organização a favor dos direitos individuais para revelar os dados sigilosos. Mais uma vez, a intenção foi utilizar a narrativa para promover esse deslocamento social e encorajar o jogador a ponderar sobre um assunto que é tão próximo e preocupante.

Reiterando essa tendência de qualificação diversa dos jogos, vale ressaltar que os jogos estão se tornando cada vez mais presentes e abundantes em museus. A organização da exposição “A Arte dos Videogames” expôs cerca de oitenta

jogos durante o ano de 2012 no *Smithsonian American Art Museum* (Washington DC, EUA) para ilustrar o trajeto de quarenta anos dos videogames como uma mídia artística. Simultaneamente, o *Computerspiele Museum* (Berlin, Alemanha) está se tornando um dos pontos turísticos mais importantes da cidade e inaugurou, no início de 2011, sua nova exposição permanente intitulada “Jogos de Computador: Evolução de uma Mídia” e o *MoMA* (Nova Iorque, EUA) abriu uma exposição permanente dedicada à história dos jogos eletrônicos.

Apesar dos exemplos distantes, o Brasil também conta com museus que anualmente expõe jogos eletrônicos por meio de festivais como o FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica) e o Festival Games Brasil, este último dedicado a expor exclusivamente jogos brasileiros. Todos contam com diversos jogos como obras artísticas que refletem a cultura *game* em diferentes áreas das artes eletrônicas.

Por fim, destaca-se que há partilha do sensível nos jogos porque a narrativa atua como vetor condutor de uma experiência interativa, proporcionada pela base dos jogos eletrônicos, que vem a promover deslocamentos sociais. Na mesma medida em que outras mídias são capazes de transportar seus leitores para diferentes lugares e oferecer diferentes olhares, o mesmo pode ser feito com o jogo eletrônico.

A narrativa do jogo pode oferecer uma perspectiva única e inusitada, seja você um assíduo jogador, ou alguém que acabou de conhecer a mídia. Portanto, a arte é política e os jogos são caracterizados de maneira equivalente, como arte e política.

## 8

### **Conclusão: o poder do Design de narrativa e suas perspectivas futuras**

Diante das constatações observadas neste trabalho, sustentamos o importante papel que a narrativa desempenha nos jogos. A aplicação de conceitos e definições do Design no campo da Narrativa promove o entendimento de que o jogo é um projeto que respeita os mesmos requisitos do Design. É possível, portanto, utilizar a mesma lógica e observar desdobramentos narrativos em ambos. Forma-se, então, o design de narrativa.

Posey (2008) compara o papel de um “designer de narrativa” a um “escritor-diretor” no ramo do cinema. No caso dos jogos, este papel não implica em simplesmente produzir conteúdo dramático, mas verificar como ele será transmitido. Segundo o autor,

Design de narrativa é a criação da história e do design das mecânicas pelas quais ela é contada. Isso é, design de narrativa engloba não só a história em si, mas também como a história é comunicada aos jogadores e como outras funções do jogo fundamentam e imergem o jogador no mundo do jogo [tradução do autor] (POSEY, 2008, p. 871-873)<sup>64</sup>.

Em outras palavras, o design de narrativa é o planejamento da narrativa de um jogo e a verificação de que há coerência entre a narrativa embutida e a narrativa emergente. É o ato de elaborar e criar uma história envolvente que contextualize o jogador, mas também fundamentar e desenvolver mecânicas de participação que dialoguem com a história e resultem na tão cobiçada simbiose. Em outras palavras, é o ato de pensar na experiência como um eficaz discurso mediado por determinados objetos típicos de um sistema.

Assim, a partir do tema de jogos eletrônicos e narrativa, foi possível compreender a importância do percurso realizado ao longo desta pesquisa. A premissa de que a narrativa dos jogos eletrônicos poderia ser potencializada a partir do encadeamento da história com as mecânicas de interação se confirmou não só a partir da fundamentação teórica, mas também na figura dos depoimentos

---

<sup>64</sup> No original, “narrative design is the creation of that story and the design of the mechanics through which it is told. That is, narrative design encompasses not only the story itself but also how the story is communicated to players and how other game features support and immerse the player within the game world”.

dos jogadores. O diálogo entre os estudos de pesquisadores e teóricos revelou um consenso que se estendeu até os jogadores e reforçou o papel da pesquisa de campo.

A intenção deste estudo é que o conhecimento produzido seja aplicável em qualquer situação de produção de jogos (analógico ou digital) ou narrativas interativas. Não se trata de um manual de regras ou práticas, mas de conceitos que norteiem uma linha de pensamento de produção. Afinal, acredita-se que a eficaz utilização da narrativa em um jogo é capaz de não só valorizá-lo como um projeto de Design, mas especialmente de engrandecer a sua relação com o jogador.

Se um escritor escreve para seu leitor, um criador de um jogo não deve subestimar ou se esquecer de seu jogador. O jogador também é o autor. Autor de uma obra criativa construída a partir dos fundamentos oferecidos pelo produtor. O resultado é uma tela preparada pelo desenvolvedor, mas pintada pelo jogador de forma a demonstrar a individualidade de cada experiência. Por mais similares e lineares que as experiências possam ser, a mínima participação de cada jogador é o suficiente para caracterizar o jogo como um canal de comunicação de ideias, e consolidar aquela narrativa como uma criação única de cada pessoa.

O jogo *The Walking Dead* é um bom exemplo nesse sentido, pois apresenta uma mesma trama para todos os jogadores, mas ao longo da jornada, as mecânicas de participação permitem uma série de decisões que impactam o relacionamento do protagonista com outros personagens, e até mesmo seus destinos. Comparativamente, isso não é novo, e RPGs já estão mais do que habituados a trilhar esse caminho. No entanto, as experiências que se destacam são aquelas que, assim como *The Walking Dead*, conseguem utilizar a simbiose da narrativa para gerar profundos impactos emocionais em seus jogadores.

Galera destaca alguns exemplos marcantes quando fala sobre suas experiências com os jogos *Bioshock*, *Spec Ops The Line* e *Prince of Persia*. Os dois primeiros chamam atenção porque apresentam mecânicas de interação que, por meio da narrativa, questionam as motivações de seus jogadores, promovendo uma espécie de meta-discurso ao quebrarem a quarta parede e debaterem a obediência e intenções do jogador (e do protagonista).

Quanto ao último jogo, Galera (2010) identifica dois momentos ilustrativos de destaque da simbiose entre as narrativas embutida e emergente:

Quando você chega no alto da torre, a Concubina captura Elika e usa seus poderes para formar um círculo com várias cópias da princesa. Você tem que descobrir qual é a Elika verdadeira. A tarefa parece impossível. Todas são idênticas e desaparecem quando você se aproxima ou tenta atingi-la com uma espada, reaparecendo logo que você se afasta. A Concubina ri e te provoca. Você achava que gostava dela? Achava que a conhecia? Mas você é incapaz de dizer qual é a verdadeira. A situação é exasperante para o jogador, até que ele se dê conta do que deve fazer. Você deve se atirar do alto da torre. Um salto para a morte. Mas Elika vinha salvando você desde o início da aventura, e agora não será diferente: ela usa seu voo mágico para resgatá-lo e, com isso, rompe o encanto ilusionista da Concubina. Narrativa linear e narrativa procedimental brilhantemente articuladas para contar uma história. O enredo ilumina o modo de jogar; o modo de jogar ilumina o enredo. “Seu idiota”, diz Elika. “Eu sabia que você ia me pegar”, responde o ladrão, e nesse momento ele sabe, e você sabe, que nada é maior que essa ligação mútua que une vocês dois. Pelo menos dentro do algoritmo do jogo (GALERA, 2010, p. 433-442).

E então você saca sua espada, desce as escadarias do templo e corre em direção ao pilar mais próximo. Mais uma vez, há casamento perfeito de agência e enredo quando você salta de um degrau em direção ao topo do pilar onde está a árvore luminosa, pressiona, sem pensar, o botão que faz Elika arremessá-lo nos saltos mais longos e – ops, ela não está mais ali. Ela morreu. Você se esborracha no chão e sente de forma concreta a perda da companheira. O acesso a cada uma das quatro árvores externas é arquitetado cuidadosamente para que o jogador experimente na pele a ausência de Elika em ações que só poderia levar a cabo com o auxílio dela. Agora você quer mais do que nunca trazê-la de volta à vida (GALERA, 2010, p. 527-532).

Jogos são experiências interativas extremamente capazes de gerar profundas emoções. Os exemplos destacados são apenas situações pontuais que variam de jogador para jogador. Ainda assim, é incrível notar de como qualquer experiência interativa, quando descrita, é feita na primeira pessoa do singular.

Quando o design de narrativa é coerente e articulado, jogadores se sentem autores e prioritários de suas histórias. Prova disso é quando falam “eu fiz isso” e ainda estão dispostos a assumir seus erros com “eu não consegui”. Se a experiência não reflete as intenções do jogador e tece uma convincente ilusão

narrativa e poder de decisão, jogadores falarão de seus avatares com “ele/ela fez aquilo”.

Uma ilustração desta questão se manifesta no depoimento de uma jogadora da pesquisa de campo que escolheu *Journey* como destaque narrativo.

É uma experiência curta, que me fez sentir um número de emoções, e tipos de emoções, que eu não havia sentido em nenhum jogo. Sem palavras nem muitas cutscenes, a história do jogo me pareceu de segundo plano, embora ela exista, e conte a história daquele povo, de suas crenças, queda, e etc. É em geral meio que uma alegoria da vida e morte, da efemeridade das nossas experiências e memórias, da importância das relações que construímos, a história mais importante é a que eu vivenciei com o jogo. É a que eu ouvi de outras pessoas. É a narrativa que construí quando joguei o jogo depois de ter levado um fora épico, de como me senti amada quando meu companion de cachecol looooooongo, me esperou na ponte, na segunda fase... De como me senti protegida quando meu companion me mostrou o caminho para desviar dos monstros. De como me senti guiada quando ganhei todos os achievements possíveis de se ganhar em um primeiro jogo, porque meu companion me mostrou. E como eu, fragilizada pelo término, me senti sozinha e abandonada quando meu companion me abandonou, na neve, no frio. E quando eu terminei o jogo, enviei mensagem para ele, meu único e solitário companion no jogo inteiro, agradecendo pela experiência incrível, e ele me responde dizendo: "Eu sinto muito... Eu nunca tive a intenção de te deixar. Minha internet caiu e eu não consegui te achar mais. Espero que você tenha gostado do jogo mesmo assim" [tradução do autor]<sup>65</sup>.

Como designer de narrativa de um jogo minimalista de perseguição e fuga no escuro para dois jogadores, tive a oportunidade de testemunhar uma situação similar. *Lights Out* é um jogo simples e rápido em que um jogador deve achar uma saída escondida em no escuro labirinto de uma casa enquanto outro jogador deve captura-lo. Ambos os personagens possuem fontes de iluminação, o fugitivo usa fósforos e o perseguidor uma lanterna, mas como a tela é compartilhada para ambos os jogadores, usar uma destas fontes de iluminação denuncia sua localização. Em meio a estratégias e tensão, jogadores também assumem o papel de diferentes perseguidores e fugitivos em anos sucessivos em uma mansão na França.

---

<sup>65</sup> Depoimento obtido durante a pesquisa de campo do segundo questionário. No original, “I am so sorry... I never meant to leave you, my internet went down and I couldn't find you. I hope you liked the game anyway”.

A simbiose entre narrativa embutida e emergente ficou clara quando, após notar uma dupla de jogadores concentrados na experiência, perguntei suas impressões. Um deles me confirmou que ficou chocado e sentiu “um peso na consciência” após se empenhar em executar seu papel de perseguidor para descobrir ao final que estava controlando um soldado nazista (FESTIVAL..., 2013).

Além disso, cabe destacar que, atualmente, um dos maiores emblemas da sensação de autoria que jogadores possuem está no ato de gravar e transmitir suas telas enquanto jogam. Inúmeros são os jogadores que disponibilizam vídeos ou transmissões ao vivo em que realizam feitos inusitados, superam desafios inesperados, exploram a esmo, ensinam estratégias ou simplesmente jogam sem qualquer objetivo específico. Em todas estas ocasiões, jogadores criam suas próprias histórias e criam um registro digital da mesma.

Um caso em particular chamou atenção, quando um jogador conseguiu realizar um feito incrível no jogo *Spelunky* enquanto transmitia sua aventura ao vivo. Milhares de pessoas puderam acompanhar sua jornada repleta de desafios em levar um item especial até o último chefe. Apesar do contexto do jogo ser cômico, o desafio não era, e a transmissão durou cerca de uma hora e vinte minutos desde seu início até sua tensa vitória – que era incerta e poderia não ter acontecido. Wilson (2013) realizou uma minuciosa análise da ocasião e apresentou o seguinte texto introdutório:

Durante a madrugada do dia 10 de novembro de 2013, um homem que se identifica por Bananasaurus Rex realizou um autêntico milagre do mundo dos vídeo games. Ele completou uma “jornada solo com Berinjela”. Se você não é fã do jogo *Spelunky*, a expressão “jornada solo com Berinjela” não fará sentido para você. Contudo, da forma como eu enxergo, o feito do Bananasaurus Rex é uma conquista história de grande importância – não apenas para o *Spelunky*, mas jogos como um todo. Eu quero te ajudar a entender o porquê. Na sua essência, a “jornada solo com Berinjela” é uma eletrizante história sobre como a transmissão ao vivo está mudando os vídeo games de forma radical e emocionante; como a internet finalmente triunfou sobre os criadores do *Spelunky*, Derek Yu e Andy Hull; como a maestria pode levar a um tipo lindo de performance, demonstrando o valor do jogar como cultura humana [tradução do autor] (WILSON, 2013)<sup>66</sup>.

<sup>66</sup> No original, “In the wee hours of Nov. 10, 2013, a man who goes by Bananasaurus Rex performed a genuine video game miracle. He completed a "solo Eggplant run." If you're not a

Proseguindo por essa mesma linha de pensamento, as séries de livros *Well Played* e *Jogador de Mil Fases* são exemplos de publicações literárias que apresentam coletâneas de ensaios sobre as experiências de diversos autores com diferentes jogos. Inclusive, boa parte dos ensaios não seria possível se a narrativa não fosse um elemento intrínseco.

Afinal, embora o sistema busque camuflar sua estrutura finita, as interpretações da mente, que dão significado às narrativas dos jogos, excede o poder da tecnologia com suas infinitas possibilidades.

Jogos, quando bem trabalhados, nos permitem uma série de características únicas em comparação com outras mídias. A empatia gerada a partir da narrativa pode oferecer uma perspectiva inesperada. Em vez de observar um problema como um espectador externo, um jogador pode passar a entender o ponto de vista de um determinado personagem. Simultaneamente, é possível conhecer melhor um determinado mundo ficcional graças ao ritmo diferenciado da dinâmica das narrativas de jogos em comparação com outras mídias.

Em suma, há uma variedade de características que valorizam o papel da mídia, e tornam o potencial da narrativa - e seu design - ainda mais importantes. Sendo assim, ao entender a importância dessa simbiose narrativa, é possível refletir sobre formas de refinar a experiência do indivíduo que interage com a obra.

Por exemplo, a quebra de expectativa de oferecida pela experiência da série *Mass Effect* teve um efeito indesejado com seus jogadores. Estes, por sua vez, compreenderam o fenômeno da sua forma e geraram uma resposta que julgaram apropriada.

Esta situação poderia ter sido evitada de algumas formas. Primeiramente, se os desenvolvedores tivessem mantido um discurso uniforme ao longo do jogo, a quebra de expectativa nunca teria ocorrido, pois não haveria um descompasso na liberdade oferecida ao jogador. Em segundo lugar, mesmo que houvesse esta

---

Spelunky junkie, the words "solo Eggplant run" won't mean very much to you. But as I see it, Bananasaurus Rex's feat is an important, downright historic achievement — not just for Spelunky, but for games at large. I want to help you understand why. At its core, the solo Eggplant run is a thrilling story about how livestreaming is changing video games in radical and exciting ways; how the internet has finally triumphed over Spelunky's creators, Derek Yu and Andy Hull; how mastery can lead to a beautiful kind of performance, showcasing the value of gaming as human culture.”

dissonância em relação à liberdade de atuação no jogo, caso os desenvolvedores tivessem concordado com as teorias narrativas oferecidas pelos jogadores (ao menos as mais sensatas), a quebra de expectativa seria amenizada, e haveria um reconhecimento (ainda que implícito) da importância da resignificação por parte do indivíduo.

Constata-se, pelo fenômeno das mimeses, que os seres humanos sempre darão suas próprias interpretações a fatos, e gerarão suas próprias histórias. Ao que parece, os jogos que souberem atingir este equilíbrio entre contar uma história e permitir que o jogador crie a sua sempre serão os mais eficazes em transmitir uma mensagem sem correr o risco de haver uma “interpretação equivocada”. Afinal, cada interpretação e mimese criada varia de acordo como o indivíduo, mas a obra consumida sempre possui elementos que orientam ou promovem expectativas em relação à história que é contada.

Nesse sentido, o caso de *Mass Effect* é apenas um exemplo (dentre vários) de jogos que enfatizam a presença de diálogos, criação de personagens e um enredo complexo. Acredita-se que com mais lançamentos, aos poucos a mídia dos jogos será capaz de refinar estes elementos, tornar a sua experiência narrativa mais eficaz, e evitar estas quebras de expectativas. No entanto, todo jogo é desenvolvido a partir de um planejamento de projeto no qual os seus desenvolvedores não podem ser negligentes em relação às possíveis reações de seu público.

Os jogos ainda possuem um longo caminho a percorrer como mídia e, neste processo, estão formando a sua voz própria. Skolnick (2008) acredita que, eventualmente, os jogos digitais serão capazes de proporcionar uma experiência estruturalmente livre, como já fazem os RPGs analógicos. Contudo, para que isso ocorra, será necessário que jogos incorporem as habilidades, ou algumas características, da figura do “mestre”, que atua como maestro da narrativa e lida com os improvisos narrativos dos jogadores.

Acredita-se que, com os conceitos articulados neste trabalho, será possível explorar novos caminhos e desenvolvimentos no que concerne os segmentos de Design, narrativa e jogos. Há uma variedade de perfis de jogadores e leitores no mundo. Para cada um, a simbiose da narrativa é recepcionada de diferentes formas. Portanto, o Design da narrativa pode nos levar a constatar diferentes tipos

de narrativas e formas de criar um envolvimento emocional cada vez maior com estes jogadores.

Naturalmente, a narrativa dos jogos tem um longo caminho pela frente. Que esta leitura tenha servido para trazer luz à sua composição, explicitar suas peculiaridades, demonstrar o impacto de sua recepção e mostrar que a experiência de jogo ideal deve ser um todo coeso.

Apesar de apresentarem uma forma única de contar histórias, jogos também podem ser comparados a outro modelo de narrativa extremamente emocional e construído com a ajuda de participantes. Quando comparados, as narrativas dos jogos e a vida tem uma grande interseção a desfrutar.

## 9

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACADEMY OF INTERACTIVE ARTS & SCIENCE. **15<sup>th</sup> Awards**. 2012.

Disponível em: <[http://www.interactive.org/awards/2012\\_15th\\_awards.asp](http://www.interactive.org/awards/2012_15th_awards.asp)>.

Acesso em: 6 jan. 2014.

ADAIJAN, Thomas. The Definition of Art. In: The Metaphysics Research Lab.

**The Stanford Encyclopedia of Philosophy**. Disponível em:

<<http://plato.stanford.edu/archives/fall2008/entries/art-definition/>>. Acesso em:

20 jun.2011.

ADAMS, Ernest. **Break into the Game Industry**: how to get a job making video games. Emeryville: McGraw-Hill/Osborne, 2003.

ALEXANDER, Leigh. GTA V is not subversive – but these games are. **The**

**Guardian**, 27 set. 2013. Disponível em:

<<http://www.theguardian.com/technology/2013/sep/27/gta-v-transgressive-video-games>>. Acesso em: 6 jan. 2014.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS DESENVOLVEDORAS DE JOGOS ELET RÔNICOS. **A indústria brasileira de jogos eletrônicos**:

um mapeamento do crescimento do setor nos últimos 4 anos -

pesquisa 2008, versão 1.0. Disponível em: <[http://www.abragames.org/wp-content/uploads/2013/04/Abragames-Pesquisa\\_2008.pdf](http://www.abragames.org/wp-content/uploads/2013/04/Abragames-Pesquisa_2008.pdf)> Acesso em: 13 nov.

2012.

APPERLEY, Thomas H. Genre and game studies: toward a critical approach to video game genres. **Simulation & Gaming**, v. 37, n. 1, mar. 2006, p. 6-23.

Disponível em:

<<http://trac.assembla.com/CommanderAssembler/export/32/docs/Genre%20and%20game%20studies%20-%20tom-apperley.pdf>>. Acesso em: 6 jan. 2014.

ARKIS, Anthony. Mass Effect 3 Alternate Ending. **DeviantArt**, 11 mar. 2012.

Disponível em: <<http://arkis.deviantart.com/art/Mass-Effect-3-Alternate-Endings-SPOILERS-289902125>>. Acesso em: 26 nov.2012.

BAKHTIN, M. M. **Estética da criação verbal**. Tradução de Paulo Bezerra. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BALDUR'S Gate. Black Isle Studios, 1998. Jogo eletrônico.

BANHAM, Oliver. The Elder Scrolls V: Skyrim. **Thunderbolt**, 13 dez. 2011. Disponível em: <<http://www.thunderboltgames.com/review/the-elder-scrolls-v-skyrim>>. Acesso em: 6 jan. 2014.

BARD'S Tale. Electronic Arts, 1985. Jogo eletrônico.

BATEMAN, Chris (Ed.). **Game writing**: narrative skills for videogames. Boston: Charles River Media, 2007.

BEIG, Zoheir. Chrono Trigger. **D+PAD Magazine**, 13 fev. 2009. Disponível em: <<http://www.dpadmagazine.com/2009/02/13/chrono-trigger/>>. Acesso em: 6 jan. 2014.

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. 7.ed. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BENMERGUI, Daniel. **Today I die**. 2009. Jogo eletrônico.

BIOWARE. **Mass Effect awards**. Internet archive: way back machine. Disponível em: <<http://web.archive.org/web/20060822065945/http://maseffect.bioware.com/awards.html>>. Acesso em: 6 jan. 2014.

BISHOP, Todd. 'Portal' in the classroom? Valve joins White House in education technology initiative. **Geekwire**, 17 set. 2011. Disponível em: <<http://www.geekwire.com/2011/portal-in-classroom>>. Acesso em 12 abr. 2012.

BISSELL, Tom. **Extra lives**: why video games matter. Nova York: Pantheon Books, 2010. Livro eletrônico.

BLOW, Jonathan. **Jonathan Blow**: how mainstream devs are getting it wrong. Gamespot, 2012. 1 vídeo on-line (7min 29seg). Depoimento. Disponível em: <<http://youtu.be/I1Fg76c4Zfg>>. Acesso em: 11 nov. 2012.

BOBANY, Arthur. **Video game arte**. Teresópolis: Novas Idéias, 2008.

BOGOST, Ian. **Ian Bogost on Newsgames**: full interview [dec. 2010]. Entrevistadora: Nora Young. 2010. MP3 (24min 40seg). Entrevista concedida ao Spark Plus da CBC. Disponível em: <<http://www.cbc.ca/spark/full-interviews/2010/12/20/full-interview-ian-bogost-on-newsgames/>>. Acesso em: 22 nov. 2013.

\_\_\_\_\_. **Unit operations: an approach to videogame criticism.** Boston: MIT Press, 2006.

BOMFIM, Gustavo Amarante. Sobre a possibilidade de uma Teoria do Design. **Estudos em Design**, v. 2, n.2, Rio de Janeiro, Anais P&D Design, nov., p.IV15-IV22, 1994.

BRASIL. Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991. Restabelece princípios da Lei nº 7.505, de 2 de julho de 1986, institui o Programa Nacional de Apoio à Cultura (Pronac) e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, 24 dez. 1991.

BRASIL. Ministério da Cultura. **Jogos eletrônicos: segmento passa a ser beneficiado pela Rouanet.** Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/site/2011/12/12/jogos-eletronicos/>>. Acesso em: 14 abr. 2012.

BRASIL. Tribunal Regional Federal (1. Região). Acórdão em Apelação/Reexame necessário nº 46557-58.2002.4.01.3800/MG. Relator Desembargador Jirair Aram Meguerian, 01 de agosto de 2011. **E-DJF1**, ano 3, n. 153, Brasília, 12 ago. 2011. Disponível em: <<http://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?jornal=20&pagina=217&data=12/08/2011>>. Acesso em: 22 nov. 2013.

BRYANT, Todd. Don't Knock the Aztecs. **The escapist**, 26 mai. 2009. <[http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue\\_203/6097-Dont-Knock-the-Aztecs](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_203/6097-Dont-Knock-the-Aztecs)>. Acesso em: 23 jul. 2009.

CATHERINE. Atlas, 2011. Jogo eletrônico.

CHAGAS, Maria das Graças de Almeida. **A Inserção do Designer de Games na Indústria Brasileira de Jogos Eletrônicos.** Rio de Janeiro, 2009. 143p. Tese de Doutorado - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC-Rio. Disponível em: <[http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/Busca\\_etds.php?strSecao=resultado&nrSeq=15440@1](http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/Busca_etds.php?strSecao=resultado&nrSeq=15440@1)>. Acesso em: 6 jan. 2014.

CHEN, Jenova. **Flow in Games.** MFA Thesis. 2007. Disponível em: <[http://www.jenovachen.com/flowingames/Flow\\_in\\_games\\_final.pdf](http://www.jenovachen.com/flowingames/Flow_in_games_final.pdf)>. Acesso em: 22 nov. 2013.

CHMIELARZ, Adrian. Empathy in game design, or why some people like beyond: two souls. **The Astronauts**, 12 nov. 2013. Disponível em: <<http://www.theastronauts.com/2013/11/empathy-game-design-people-like-beyond-two-souls/>>. Acesso em: 6 jan. 2014.

CHRONO Trigger. **IGN**, s.d. Disponível em:  
 <[http://top100.ign.com/2008/ign\\_top\\_game\\_2.html](http://top100.ign.com/2008/ign_top_game_2.html)>. Acesso em: 22 nov. 2013.

CHRONO Trigger DS. **InsideGamer**, 6 fev. 2009. Disponível em:  
 <<http://www.insidegamer.nl/recensies/24042/chrono-trigger-ds>>. Acesso em: 22 nov. 2013.

CHURCH, George J. Quarterly business report: do computers really save money? **Time**, 12 out. 1998. Disponível em:  
 <<http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,989274-4,00.html>>.  
 Acesso em: 22 nov. 2013.

COLOSSAL Cave Adventure. CRL, 1976. Jogo eletrônico.

CONSELHO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO CIENTÍFICO E TECNOLÓGICO. **Áreas do conhecimento**. Disponível em:  
 <<http://memoria.cnpq.br/areasconhecimento/index.htm>>. Acesso em: 22 nov. 2013.

CONHEÇA as principais características de quem joga videogame no Brasil. **IBOPE**, 17 ago. 2012. Disponível em: <<http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/paginas/conheca-as-caracteristicas-de-quem-joga-videogame-no-brasil.aspx>>. Acesso em: 18 nov. 2012.

CONHEÇA o Ballistic, jogo nacional criado pela Aquiris para o Facebook. **Veja**, 14 nov. 2012. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/multimedia/galeria-fotos/conheca-o-ballistic-jogo-nacional-criado-pela-aquiris-para-o-facebook>>  
 Acesso em: 26 nov. 2012.

CRECENTE, Brian. The revolution will be livestreamed. **Polygon**, 19 nov. 2013. Disponível em: <<http://www.polygon.com/2013/11/19/5121930/the-revolution-will-be-livestreamed>>. Acesso em: 7 jan. 2014.

CROFFI, Flávio. Mais de US\$ 1 bilhão foi gasto com publicidade nos games em 2010. **Techtudo**, 16 nov. 2011. Disponível em:  
 <<http://www.techtudo.com.br/jogos/noticia/2011/09/mais-de-us-1-bilhao-foi-gasto-com-publicidade-nos-games-em-2010.html>>. Acesso em: 18 jan. 2012.

CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow: the psychology of optimal experience**. Harper Perennial: London, 1990.

CTS GAME STUDIES. **Relatório de investigação preliminar: o mercado brasileiro de jogos eletrônicos**. Disponível em:

<<http://ctsgamestudies.files.wordpress.com/2011/09/relatorio-preliminar-sobre-o-mercado-brasileiro-de-jogos1.pdf>>. Acesso em: 18 jan. 2012.

CUNHA, Newton. **Dicionário SESC**: a linguagem da cultura. São Paulo: SESC São Paulo, 2003.

DAHLEN, Chris. Mass Effect. **The A.V. Club**, 3 dez. 2007. Disponível em: <[http://www.acegamez.co/reviews\\_x360/Mass\\_Effect\\_X360.htm](http://www.acegamez.co/reviews_x360/Mass_Effect_X360.htm)>. Acesso em: 22 nov. 2013.

DAVIDSON, Drew (Ed.). **Well played 1.0**: video games, value and meaning. Pittsburgh: ETC Press, 2009.

\_\_\_\_\_. (Ed.). **Well played 3.0**: video games, value and meaning. Pittsburgh: ETC Press, 2011.

\_\_\_\_\_. **Stories in Between**: Narratives and Mediums at Play. Pittsburgh: ETC Press, 2008. Livro eletrônico.

\_\_\_\_\_. **Beyond fun**: serious games and media. Pittsburgh: ETC Press, 2008. Livro eletrônico.

DESPAIN, Wendy (Ed.). **Writing for video game genres**: from FPS to RPG. Wellesley : AK Peters, 2009.

DICKINSON COLLEGE MEDIA CENTER. **Historical Simulations Using Civilization IV**. 8 nov. 2011. Disponível em: <<http://blogs.dickinson.edu/mediacenter/2011/11/08/historical-simulations-using-civilization-iv/>>. Acesso em: 12 abr. 2012.

DUTTON, Fred. Gaming BAFTA winners revealed. **Eurogamer**, 16 mar. 2011. Disponível em: <<http://www.eurogamer.net/articles/2011-03-16-gaming-bafta-winners-revealed-article>>. Acesso em: 22 nov. 2013.

ECO, Umberto. **Obra aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. 9.ed. Tradução de Giovanni Cutolo. São Paulo: Perspectiva, 2005.

ENGEN, Josh. The Elder Scrolls V: Skyrim review: killing dragons is fun. **Cheat Code Central**, s.d. Disponível em: <<http://www.cheatcc.com/xbox360/rev/elderscrolls5skyrimreview.html>>. Acesso em: 22 nov. 2013.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. **2013 Sales, demographic and usage data**: essential facts about the computer and video game industry. Disponível em: <[http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa\\_ef\\_2013.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2013.pdf)>. Acesso em: 10 jan. 2014.

FACULDADE norte-americana exigirá que alunos joguem game Portal. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 24 ago. 2010. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/788074-faculdade-norte-americana-exigira-que-alunos-joguem-game-portal.shtml>>. Acesso em: 12 abr. 2012.

FALLOUT: New Vegas. Bethesda Softworks, 2010. Jogo eletrônico.

FARBIARZ, Jackeline Lima. **Descrição Grupo de Pesquisa** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <arthur.protasio@gmail.com> em 25 de março 2013.

\_\_\_\_\_; FARBIARZ, Alexandre; COELHO, Luiz Antonio L. (Orgs.). **Os lugares do design na leitura**. Teresópolis: Novas Idéias, 2008.

FESTIVAL Games Brasil: Toren, Oniken e Lights Out – Entrevista. **LudoBardo**, 24 mai. 2013. 1 vídeo on-line (8min 53seg). Disponível em: <<http://youtu.be/I5lbq8i-NSU>>. Acesso em: 22 nov. 2013.

FIGUEIREDO, Arthur. Call of Duty: Modern Warfare 3 gerou US\$ 1 bilhão mais rápido que filme Avatar. **Techtudo**, 13 dez. 2011. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/jogos/noticia/2011/12/call-of-duty-modern-warfare-3-gerou-us1-bilhao-mais-rapido-que-filme-avatar.html>>. Acesso em: 18 jan. 2012.

FORTY, Adrian. **Objetos de desejo**: design e sociedade desde 1750. Tradução de Pedro Maia Soares. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FRASCA, Gonzalo. Ludology meets narratology: similitude and differences between (video) games and narrative. **Ludology.org**, 1999. Disponível em: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>. Acesso em: 1 jul. 2013.

\_\_\_\_\_. Rethinking agency and immersion: video games as a means of consciousness-raising. **Siggraph**, Los Angeles, 2001. Disponível em: <<http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf>>. Acesso em: 1 jul. 2013.

FUNK, John. Games now legally considered an art form (in the USA). **The Escapist**, 6 mai. 2011. Disponível em:

<<http://www.escapistmagazine.com/news/view/109835-Games-Now-Legally-Considered-an-Art-Form-in-the-USA>>. Acesso em: 13 abr. 2012.

GALLAWAY, Brad. Mass Effect – Review. **GameCritics.com**, 5 dez. 2007. Disponível em: <<http://www.gamecritics.com/mass-effect-review>>. Acesso em: 22 nov. 2013.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GODINHO, Eliane Bettocchi. **Role-playing game** : um jogo de representação visual de gênero. Rio de Janeiro, 2002. 154p. Dissertação (Mestrado em Design) – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

GALERA, Daniel. **Virando o jogo**. 2010. Disponível em: <<http://ranchocarne.org/ebooks/Virando%20o%20jogo%20-%20Daniel%20Galera.mobi>>. Acesso em: 1 jul.2013.

GEDIGAMES. **Relatório Final do Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais**. Disponível em: <[http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes\\_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario\\_mapeamento\\_industria\\_games042014\\_Relatorio\\_Final.pdf](http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatorio_Final.pdf)>. Acesso em 6 jan. 2014

GOMES, Renata. Shenmue e o dilema narrativo. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009a.

\_\_\_\_\_. Narratologia & Ludologia: um novo round. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 8, 2009, Rio de Janeiro. **Proceedings...** Rio de Janeiro: SBGames, 2009b.

GOTTSCHALL, Jonathan. **The storytelling animal: how stories make us human**. Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2012. Livro eletrônico.

GOULEMOT, J. Da leitura como produção de sentidos. In: Chartier, Roger (Dir.). **Práticas da leitura**. Tradução de Cristiane Nascimento. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

GRIP, Thomas. The self, presence and storytelling. **In the games of madness**, 20 ago. 2012. Disponível em: <<http://frictionalgames.blogspot.com.br/2012/08/the-self-presence-and-storytelling.html>>. Acesso em: 22 nov. 2013.

HEAVY Rain. Sony Computer Entertainment, 2010. Jogo eletrônico.

HEAVY Rain. **GamePro**, s.d. Disponível em:

<<http://www.gamepro.com/article/reviews/213908/heavy-rain>>. Acesso em: 22 nov. 2013.

HEIDER, Fritz; SIMMEL, Marianne. An experimental study of apparent behavior. **The American Journal of Psychology**, v. 57, n. 2, p. 243-259, 1944.

A HISTÓRIA do videogame. **UOL Jogos**. Disponível em:

<<http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1961.jhtm>> Acesso em: 15 abr.2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5.ed.

Tradução de João Paulo Monteiro. Editora Perspectiva. 2008.

\_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_. 6.ed. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2010.

HUSSAIN, Tamoor. Golden Joystick Awards 2013. **Computer and video games**, 25 out. 2013. Disponível em:

<<http://www.computerandvideogames.com/435321/live-blog/live-golden-joystick-awards-2013/>>. Acesso em: 22 nov. 2013.

IGF 2013 sees record entries for its Student Competition. **IGF News**. Disponível em: <[http://igf.com/2012/11/igf\\_2013\\_sees\\_record\\_entries\\_f.html](http://igf.com/2012/11/igf_2013_sees_record_entries_f.html)>. Acesso em: 18 nov. 2012.

IGF 2014 sees record Student Competition entries, over 1,000 total. **IGF News**. Disponível em: <[http://igf.com/2013/11/igf\\_2014\\_sees\\_record\\_student\\_c.html](http://igf.com/2013/11/igf_2014_sees_record_student_c.html)>. Acesso em: 13 jan. 2014.

IGN. Best video games overall. **Best of 2007**. Disponível em:

<<http://bestof.ign.com/2007/overall/17.html>>. Acesso em: 13 jan. 2014.

INTERNET MOVIE DATABASE. Disponível em: <<http://www.imdb.com/>>. Acesso em: 13 jan. 2014.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura**: uma teoria do efeito estético – volume 1.

Tradução Johannes Kretschmer. São Paulo: Editora 34, 1996.

JAPAN Votes on All Time Top 100. **Edge**, 3 mar. 2006. Disponível em:

<<http://www.edge-online.com/features/japan-votes-all-time-top-100/>>. Acesso em: 13 jan. 2014.

JOGO brasileiro é nova febre nos smartphones. **GameVicio**, 1 dez. 2012. Disponível em: <[www.gamevicio.com/i/noticias/147/147628-jogo-brasileiro-e-nova-febre-nos-smartphones/](http://www.gamevicio.com/i/noticias/147/147628-jogo-brasileiro-e-nova-febre-nos-smartphones/)>. Acesso em 12 dez. 2012.

JUSTIÇA proíbe games 'Counter-Strike' e 'Everquest' no Brasil. **G1**, São Paulo, 18 jan. 2008. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL265391-6174,00.html>>. Acesso em: 13 nov. 2012.

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

\_\_\_\_\_. **A casual revolution**: reinventing video games and their players. Cambridge: The MIT Press, 2009.

KELLEY, Sean. The last of us. **Thunderbolt**, 10 jul. 2013. Disponível em: <<http://www.thunderboltgames.com/review/the-last-of-us>>. Acesso em: 22 nov. 2013.

KENT, Steve L. **The ultimate history of video games**: from Pong to Pokémon and beyond - the story behind the craze that touched our lives and changed the world. New York: Three Rivers Press, 2001.

KICKSTARTER. **Kickstarter stats**. Disponível em: <<http://www.kickstarter.com/help/stats>>. Acesso em: 13 jan. 2014.

KLUK, Julian. **The indoctrination theory**: a documentary. Clevernoob, 2012. 1 vídeo on-line (1hr 24min 56seg). Disponível em: <<http://youtu.be/2CKHLDgz2zE>>. Acesso em: 13 jan. 2014.

KOSTER, Raph. **A theory of fun for game design**. Scottsdale: Paraglyph Press, 2005.

KRAWCZYK, Marianne; NOVAK, Jeannie. **Game development essentials**: game story & character development. Clifton Park: Thomson Delmar Learning, 2006.

L.A. Noire. Rockstar Games, 2011. Jogo eletrônico.

L.A. Noire's script is equal to two seasons of television. **Gameblurb**. Disponível em: <<http://www.gameblurb.net/news/l-a-noires-script-is-equal-to-two-seasons-of-television/>>. Acesso em: 5 nov. 2012.

LACHEL, Cyril. Heavy Rain review. **GamingNexus**, 16 fev. 2010. Disponível em: <<http://www.gamingnexus.com/Article/Heavy-Rain/Page3/Item2545.aspx>>. Acesso em: 13 jan. 2014.

LANCHESTER, John. Is it Art?: video games. **London Review of Books**, Londres, v. 31, n.1, jan., 2009. Disponível em: <[http://www.lrb.co.uk/v31/n01/lanc01\\_.html](http://www.lrb.co.uk/v31/n01/lanc01_.html)>. Acesso em: 23 jul.2009.

LANGSHAW, Mark. Guinness announces gaming world records. Digital Spy – Gaming News, 6 jun. 2009. Disponível em: <<http://www.digitalspy.co.uk/gaming/news/a158552/guinness-announces-gaming-world-records.html>>. Acesso em: 13 jan. 2014.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: um conceito antropológico**. 19.ed. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2006.

LARGMAN, Beto. Capoeira Legends: um marco na produção brasileira de games. **O Globo Blogs**, 12 fev. 2009. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/blogs/largman/posts/2009/02/12/capoeira-legends-um-marco-na-producao-brasileira-de-games-160635.asp>>. Acesso em: 13 nov. 2012.

LEITE, Leonardo Cardarelli. **Jogos eletrônicos multi-plataforma** : compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design. Rio de Janeiro, 2006. 271p. Dissertação (Mestrado em Design) – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Disponível em: <[http://www.maxwell.lambda.ele.puc-rio.br/Busca\\_etds.php?strSecao=resultado&nrSeq=8600@1](http://www.maxwell.lambda.ele.puc-rio.br/Busca_etds.php?strSecao=resultado&nrSeq=8600@1)>. Acesso em: 13 jan. 2014.

LEVIN, Josh. Solitaire-y confinement: why we can't stop playing a computerized card game. **Slate**, 16 mai. 2008. Disponível em: <[http://www.slate.com/articles/life/procrastination/2008/05/solitairey\\_confinement.html](http://www.slate.com/articles/life/procrastination/2008/05/solitairey_confinement.html)>. Acesso em: 13 jan. 2014.

LIVRARIA SARAIVA. Disponível em: <<http://www.livrariasaraiva.com.br/>>. Acesso em: 13 jan. 2014.

MACHADO, André. Games dignos de um Oscar: jogos eletrônicos investem mais na narrativa e se confundem com filmes. **O Globo**, Rio de Janeiro, 4 jan. 2014. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/tecnologia/games-dignos-de-um-oscar-11206443>>. Acesso em: 13 jan. 2014.

MACHADO, Irene A. Os gêneros e a ciência dialógica do texto. In: FARACO, Carlos Alberto; TEZZA, Cristovão; CASTRO, Gilberto de. (Orgs.). **Diálogos com Bakhtin**. Curitiba: UFPR, 1996. p. 255-271.

\_\_\_\_\_. Gêneros no contexto digital. In: LEÃO, Lucia (Org.). Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Editora Iluminuras, 2002. p. 71-81.

'MAGIC' Doubled Since 2008. **ICv2**, 11 set. 2011. Disponível em: <<http://www.icv2.com/articles/news/21471.html>>. Acesso em: 13 jan. 2014.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

MARAUDER Shields. **Know your meme**, s.d. Disponível em: <<http://knowyourmeme.com/memes/marauder-shields>>. Acesso em: 27 nov.2012.

MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, Angela Paiva; MACHADO, Anna Rachel; BEZERRA, Maria Auxiliadora (Orgs.). **Gêneros textuais & ensino**. 2.ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

MASS Effect 3. Bioware, 2012. Jogo eletrônico.

MASS Effect 3 Extended Cut. **Bioware**, 5 abr. 2012. Disponível em: <<http://blog.bioware.com/2012/04/05/mass-effect-3-extended-cut/>>. Acesso em: 28 nov.2012.

MCCLOUD, Scott. **Understanding comics: the invisible art**. Northampton: Kitchen Sink Press, 1993.

MCKEE, Robert. **Story: style, structure, substance, and the principles of screenwriting**. Nova York: Harper-Collin Publishers, 2010. Livro eletrônico.

MCLUHAN, Marshall. **Understanding media: the extensions of man**. Londres: Ruthledge, 1964.

METACRITIC. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/>>. Acesso em: 13 jan. 2014.

MONAGHAN, Fintan. Phoenix Wright's Objection! **The Escapist**, 11 mai. 2010. Disponível em: <[http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue\\_253/7530-Phoenix-Wrights-Objection](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_253/7530-Phoenix-Wrights-Objection)>. Acesso em: 6 jun.2010.

MONTEIRO, Rafael. GTA 5 entra para o Guinness após quebrar sete recordes mundiais. **Techtudo**, 10 out. 2013. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/10/gta-5-entra-para-o-guinness-apos-quebrar-sete-recordes-mundiais.html>>. Acesso em: 13 jan. 2014.

\_\_\_\_\_. Black Ops 2 fatura R\$ 1 bilhão no primeiro dia e quebra recordes do entretenimento. **Techtudo**, 20 nov. 2012. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/jogos/noticia/2012/11/call-duty-black-ops-2-quebra-recordes-do-entretenimento-e-fatura-r-1-bilhao.html>>. Acesso em: 13 jan. 2014.

MOTTA, Paulo Cesar. **Medindo a satisfação do consumidor**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2008.

NAIK, Richard. Heavy Rain review. **GameCritics**, 13 mar. 2010. Disponível em: <http://www.gamecritics.com/richard-naik/heavy-rain-review>>. Acesso em: 13 jan. 2014.

NARCISSE, Evan. L.A. Noire becomes first video game ever featured at Tribeca Film Festival. **Time Tech**, 29 mar. 2011. Disponível em: <http://techland.time.com/2011/03/29/l-a-noire-becomes-first-video-game-ever-featured-at-tribeca-film-festival>>. Acesso em: 13 nov. 2012.

A NEW record for IGF submissions at nearly 600 games. **Gamasutra**, 23 out. 2012. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/news/179929/>>. Acesso em: 26 fev. 2014.

NEWZOO. **Em 2011, brasileiros irão gastar US\$ 2 bilhões em jogos**. Disponível em: <http://www.newzoo.com/press-releases/em-2011-brasileiros-irao-gastar-us-2-bilhoes-em-jogos/>>. Acesso em: 18 jan. 2012.

NITENDO. **Chrono Trigger**. 1995. Disponível em: <http://www.nintendo.com/games/detail/Sle1SM12gBdPli4jNLSQMAzfoc5aYuL2>>. Acesso em: 26 fev. 2014.

NUUVEM. Disponível em: <http://www.nuuvem.com.br/>>. Acesso em: 26 fev. 2014.

ORRICO, Alexandre. Game 'Toren' levanta R\$ 75 mil pela Lei Rouanet, meta é arrecadar 370 mil. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 12 ago. 2013. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/tec/2013/08/1324415-game-toren-levanta-r-40-mil-pela-lei-rouanet-meta-e-arrecadar-370-mil.shtml>>. Acesso em: 26 fev. 2014.

PARLETT, David. *The Oxford History of Board Games*. Oxford: Oxford University Press, 1999.

PETNYS, Yuri. Sobre Mass Effect 3 e seu final. **Poleiro**, 9 mai. 2012. Disponível em: <<http://polei.ro/outras-divagacoes/sobre-mass-effect-3-e-seu-final/>>. Acesso em: 27 nov.2012.

PETRÓ, Gustavo; BRENTANO, Laura. Justiça de Barueri determina proibição de venda de 'GTA' em todo o mundo. **G1**, São Paulo, 18 set. 2010. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2010/10/justica-de-barueri-determina-proibicao-de-venda-de-gta-em-todo-o-mundo.html>>. Acesso em: 13 nov. 2012.

PITCHER, Jenna. Grand Theft Auto 5 smashes 7 Guinness World Records. **Polygon**, 9 out. 2013. Disponível em: <<http://www.polygon.com/2013/10/9/4819272/grand-theft-auto-5-smashes-7-guinness-world-records>>. Acesso em: 26 fev. 2014.

PITTS, Russ. Opinion: Waterboarding one person and killing 300 in Grand Theft Auto 5. **Polygon**, 26 set. 2013. Disponível em: <<http://www.polygon.com/2013/9/26/4773042/grand-theft-auto-5-waterboarding-torture>>. Acesso em: 6 jan. 2014.

POPE, Lucas. **Papers, Please**. 2013. Jogo eletrônico.

\_\_\_\_\_. **Republia Times**. 2012. Jogo eletrônico.

PORTNOW, James. The power of tangential learning. **Edge**, 10 set. 2008. Disponível em: < <http://www.edge-online.com/features/power-tangential-learning/> >. Acesso em: 23 jul.2009.

POSEY, Jay. Narrative Design. In: DESPAIN, Wendy. **Professional techniques for video game writing**. Wellesley: AK Peters/CRC Press, 2008.

PRIBERAM INFORMÁTICA. **Dicionário Priberam da Língua Portuguesa: 2008-2013**. Disponível em: <<http://www.priberam.pt/dlpo/jogo>>. Acesso em: 29 dez. 2013.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. Tradução de Mônica Costa Netto. São Paulo: Editora 34, 2005.

\_\_\_\_\_. **Políticas da escrita**. Tradução de Raquel Ramallete. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

REINER, Andrew. Mass Effect 3 Review. **Game Informer**, 6 mar. 2012.

Disponível em:

<[http://www.gameinformer.com/games/mass\\_effect\\_3/b/xbox360/archive/2012/03/06/emotion-runs-high-in-shepard-39-s-farewell.aspx](http://www.gameinformer.com/games/mass_effect_3/b/xbox360/archive/2012/03/06/emotion-runs-high-in-shepard-39-s-farewell.aspx)>. Acesso em: 25 nov. 2012.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina Macário. **Dicionário de narratologia**. 7.ed. Coimbra: Almedina, 2001.

REZENDE, Rian Oliveira. **Entre mundos**: uma análise do design de alternate reality games. Rio de Janeiro, 2011. 213 p. Dissertação (Mestrado em Design) - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

RICOEUR, Paul. Tempo e narrativa - Tomo I. Tradução de Constança Marcondes César. Campinas: Papirus, 1994.

ROHRER, Jason. **Passage**. 2007. Jogo eletrônico.

ROSE, Mike. Report: Obsidian missed Fallout: New Vegas bonus by one Metacritic point. **Gamasutra**, 15 mar. 2012. Disponível em: <<http://www.gamasutra.com/view/news/165900/>>. Acesso em: 26 fev. 2014.

ROWNTREE, Winston. 5 things video games do better than any other forms of art. **Cracked**, 20 jun. 2013. <<http://www.cracked.com/blog/5-things-video-games-do-better-than-any-other-forms-art/>>. Acesso em: 8 jan. 2014.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play**: game design fundamentals. Cambridge: MIT Press, 2003. Livro eletrônico.

SAM & Max: Hit the Road. Lucasarts, 1993. Jogo eletrônico.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do Jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SBGAMES. **Festival de Jogos Independentes 2012**. Disponível em: <[http://www.sbgames2012.com.br/?page\\_id=222](http://www.sbgames2012.com.br/?page_id=222)>. Acesso em: 15 nov. 2012.

SCHELL, Jesse. **The art of game design**: a book of lenses. Boston: Morgan Kaufman, 2008.

SCHIESEL, Seth. Grand Theft Auto takes on New York. **The New York Times**, 28 abr. 2008. Disponível em:

<[http://www.nytimes.com/2008/04/28/arts/28auto.html?\\_r=1](http://www.nytimes.com/2008/04/28/arts/28auto.html?_r=1)>. Acesso em: 14 abr. 2012.

SCHREIER, Jason. Fan Writes 400-Page Blueprint To 'Fix' Mass Effect 3. **Kotaku**, 20 jan, 2014. Disponível em: <<http://kotaku.com/fan-writes-400-page-blueprint-to-fix-mass-effect-3-1504996588>>. Acesso em: 26 fev. 2014.

SELMAN, Matt. Sam and Dan Houser. **Time**, 30 abr. 2009. Disponível em: <[http://www.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1894410\\_1893836\\_1894428,00.html](http://www.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1894410_1893836_1894428,00.html)>. Acesso em : 14 abr. 2012.

SETOR de games movimenta US\$ 60 bi por ano. **INFO**, 15 jun. 2010. Disponível em <<http://info.abril.com.br/noticias/mercado/setor-de-games-movimenta-us-60-bi-por-ano-15062010-15.shl>>. Acesso em: 18 jan. 2012.

SETTI, Rennan; MATSUURA, Sérgio. Games nacionais ainda em fase de nicho: maior consumidor de jogos do continente, país tem produção rarefeita - apps e redes sociais são oportunidade. **O Globo**, Rio de Janeiro, 19 jan. 2014. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/tecnologia/games-nacionais-ainda-em-fase-de-nicho-11347408>>. Acesso em: 26 fev. 2014.

SHEARD, Dominic. The last of us – PS3 review. **DarkZero**, 14 jul. 2013. Disponível em: <<http://darkzero.co.uk/game-reviews/the-last-of-us-ps3/>>. Acesso em: 12 dez. 2013.

SINCLAIR, Brendan. Mass Effect 3 ships 3.5 million. **Gamespot**, 9 mar. 2012. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/news/mass-effect-3-ships-35-million-6365404>>. Acesso em: 26 nov. 2012.

SKOLNICK, Evan. Writing and Narrative in the Future. In: DESPAIN, Wendy. **Professional techniques for video game writing**. Wellesley: AK Peters/CRC Press, 2008.

SMITH, Ned. Casual Gaming and Mobile Devices Drive Gamer Growth. **Business News Daily**, 15 nov. 2011. Disponível em: <<http://www.businessnewsdaily.com/1679-casual-gaming-growing-driven-mobile-devices.html>>. Acesso em: 12 dez. 2013.

SOLON, Olivia. MoMA to exhibit videogames, from Pong to Minecraft. **Wired**, 29 nov. 2012. Disponível em: <<http://www.wired.com/gamelife/2012/11/moma-videogames/>>. Acesso em: 13 nov. 2012.

SONY STORE BRASIL. **The last of us**. 2013. Disponível em: <<http://store.sony.com.br/br/site/catalog/ProductDisplay.jsp?stockType=A&paren>

[tCatId=cat6510004&ref=catalogue&category=dvd&ProductCount=29&tabNum=1&id=THE+LAST+OF+US&marketing=compreaqui\\_SS\\_games](http://www.amazon.com/dp/B000000000?pf_rd_p=1&id=THE+LAST+OF+US&marketing=compreaqui_SS_games)>. Acesso em: 12 dez. 2013.

“STARCRRAFT” vira tema de curso em faculdade nos EUA. **O Globo**, Rio de Janeiro, 25ago. 2010. Disponível em <http://oglobo.globo.com/tecnologia/mat/2010/08/25/starcraft-vira-tema-de-curso-em-faculdade-nos-eua-917471626.asp>>. Acesso em: 12 abr. 2012.

SUPREME Court violent video games ruling: ban on sale, rental to children unconstitutional. **Huffington Post**, Washington, 27 jun. 2011. Disponível em: [http://www.huffingtonpost.com/2011/06/27/supreme-court-violent-video-games\\_n\\_884991.html](http://www.huffingtonpost.com/2011/06/27/supreme-court-violent-video-games_n_884991.html)>. Acesso em: 13 nov. 2012.

SWAIM, Michael. 10 video games that should be considered modern art. **Cracked**, 23 fev. 2009. Disponível em: <http://www.cracked.com/blog/defending-the-habit-10-video-games-as-modern-art/>>. Acesso em: 6 jun.2010.

TETI, John. The Elder Scrolls V: Skyrim. **The A.V. Club**, 11 nov. 2011. Disponível em: <http://www.avclub.com/article/the-elder-scrolls-v-skyrim-64989>>. Acesso em: 26 fev. 2014.

TILLEY, Steve. 'Last of Us' tells a mature tale. **Toronto Sun**, 5 jun. 2013. Disponível em: <http://www.torontosun.com/2013/06/04/last-of-us-tells-a-mature-tale>>. Acesso em: 26 fev. 2014.

TOTILO, Stephen. The day’s big story: was gamespot’s top reviewer fired because he slammed ‘Kane & Lynch’? **MTV Multiplayer**, 30 nov. 2007. Disponível em: <http://multiplayerblog.mtv.com/2007/11/30/the-days-big-story-was-gamespots-top-reviewer-fired-because-he-slammed-kane-lynch/>>. Acesso em: 26 fev. 2014.

UNIVERSITY OF TORONTO. Game Design & Development Club. **Popular Game Development Tools**. Disponível em: <http://www.utgddc.com/game-development-tools/>>. Acesso em: 18 nov. 2012.

VALVE. **Learn with portals**. Disponível em: <http://www.learnwithportals.com/>>. Acesso em: 12 abr. 2012.

VELTMAN, Kim H. Computers and the Importance of Culture. **Informatik Forum**, Viena, v.12, n.2, ago., p. 76-82, 1998. Disponível em: [http://sumscorp.com/img/file/1998\\_Computers\\_and\\_the\\_Importance\\_of\\_Culture.pdf](http://sumscorp.com/img/file/1998_Computers_and_the_Importance_of_Culture.pdf)>. Acesso em: 6 jun.2010.

VGCHARTZ. Disponível em: <<http://www.vgchartz.com/>>. Acesso em: 26 fev. 2014.

VIANNA, Hermano. Game é cultura. **O Globo**, Rio de Janeiro, 14 mai. 2010. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/cultura/mat/2010/05/13/hermano-vianna-game-cultura-916574994.asp>>. Acesso em: 6 jun. 2010.

VOGLER, Christopher. **The writer's journey: mythic structure for writers**. 3. ed. Studio City: Michael Wiese Productions, 2007.

WARDRIP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick (Eds.). **The new media reader**. Cambridge: MIT Press, 2003.

\_\_\_\_\_; HARRINGAN, Pat (Eds.). **Second person: role playing and story in games and playable media**. Cambridge: MIT Press, 2007.

WIKIPEDIA. Disponível em: <<http://en.wikipedia.org>>. Acesso em: 13 nov. 2012.

WILSON, Douglas. A breakdown of 2013's most fascinating video game moment. **Polygon**, 23 dez. 2013. Disponível em: <<http://www.polygon.com/2013/12/23/5227726/anatomy-of-a-spelunky-miracle-or-how-the-internet-finally-beat>>. Acesso em: 6 jan. 2014.

XAVIER, Guilherme. **A experiência Gamera**: metodologia e design de jogos eletrônicos para futuros produtores nacionais. 263p. Rio de Janeiro, 2013. Tese (Doutorado em Design) -Departamento de Artes e Design , Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Disponível em: <[http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/biblioteca/php/mostrateses.php?open=1&arqtese=0912513\\_2013\\_Indice.html](http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/biblioteca/php/mostrateses.php?open=1&arqtese=0912513_2013_Indice.html)>. Acesso em : 28 out. 2013.

YIN-POOLE, Wesley. Chrono Trigger review. **VideoGamer**, 6 mar. 2009. Disponível em: <[http://www.videogamer.com/ds/chrono\\_trigger/review.html](http://www.videogamer.com/ds/chrono_trigger/review.html)>. Acesso em: 26 fev. 2014.