PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL – TIDD
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: PROCESSOS COGNITIVOS E AMBIENTES DIGITAIS

ANNYE CRISTINY TESSARO

NARRATIVAS E GAMES: UM OLHAR DO DESIGN LITERÁRIO-ARTÍSTICO

São Paulo
2018

ANNYE CRISTINY TESSARO

NARRATIVAS E GAMES: UM OLHAR DO DESIGN LITERÁRIO-ARTÍSTICO

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Doutora em Tecnologias da Inteligência e Design Digital – área de concentração em "Processos Cognitivos e Ambientes Digitais", sob orientação do Prof. Dr. Luís Carlos Petry.

São Paulo
2018

Annye Cristiny Tessaro

NARRATIVAS E GAMES: UM OLHAR DO DESIGN LITERÁRIO-ARTÍSTICO

Aprovada em: ____/_____/____

BANCA EXAMINADORA

_____
Orientador

_____

_____

_____

_____

Ao Lucas Zanini Tessaro, meu bravo sobrinho, que, em sua breve jornada, apenas conheceu a narrativa do mais puro e incondicional amor e à Lilian Zanini Tessaro, uma guerreira admirável, forte, corajosa e sempre sorridente.

Esta tese teve o suporte da CAPES/PROSUC – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior/Programa de Suporte à Pós-Graduação de Instituições Comunitárias de Ensino Superior – mediante concessão de bolsa de Doutorado, modalidade I/II, o que permitiu a realização do curso de Doutorado e a conclusão da Tese, que consolida a pesquisa realizada durante o curso.

AGRADECIMENTOS

Uma jornada pode ser individual e solitária, mas nunca sozinha. Minha jornada começou em julho de 2013 e só foi concluída graças à colaboração de muitas pessoas que cruzaram meu caminho, me apoiando, me incentivando, me motivando em uma troca mútua de conhecimentos. Por isso, nada mais justo do que agradecer a todos que, de alguma forma, participaram desta conquista. Inicialmente, agradeço aos meus pais que, cada um a sua maneira, me inspiram e me motivam a continuar sempre. À Mara, minha mãe, por todo apoio, amor e iluminação diária. Aos meus irmãos, Anelise e Cristiano, por me ensinarem a persistência. Ao meu sobrinho-afilhado Gabriel, por não se esquecer de mim. São para vocês todos os esforços de minha vida, que só faz sentido se vocês estiverem ao meu lado.

À amiga Patrícia Regina da Costa, minha conselheira, agradeço os olhos atenciosos e cuidadosos na revisão deste trabalho. Ao amigo Sergio Meira agradeço pela inspiração. À Rosa Souza Lima pelo socorro na tradução. Agradeço ainda à Iliane Kohler, à Maria Luiza Kohler e à família Cassano Laplaca pelo suporte. Ao meu companheiro Olívio Laplaca Júnior pelo apoio, incentivo e pela compreensão, desejo que toda a minha ausência seja infinitamente menor do que o tempo juntos. Aos colegas Baumgratz, Silvia Trentin, Veronica Melendez e Valesca Dios por não me deixarem desistir.

Aos amigos, agradeço por terem compreendido os momentos de reclusão e de concentração nesta caminhada. Agradeço, também, ao Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUC/SP, em especial à Edna Conti, pela oportunidade de explorar meu potencial e dividir com os colegas boas experiências.

Agradeço ao professor Dr. Luís Carlos Petry pela orientação e por toda abertura de aprendizado, trabalho e amizade que se figurou ao longo desse período. Obrigada pela oportunidade de participar de seu grupo de pesquisa (NuPHG) e pelo rico contato não apenas com a parte acadêmica, mas principalmente, com os conhecimentos filosóficos da vida; e aos colegas do grupo NuPHG pelas diversificadas e pertinentes discussões. Gostaria de também deixar registrado meu agradecimento a todos os professores do departamento, em especial ao professor Dr. Hermes Renato Hildebrand e ao professor Dr. Ítalo Santiago Vega pelo aprendizado e pelos bons conselhos.

Obrigada a todos!

> Inumeráveis são as narrativas do mundo. Há em primeiro lugar uma variedade prodigiosa de gêneros, distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda matéria fosse boa para que o homem lhe confiasse suas narrativas: a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopeia, na história, na *tragédia*, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura (recorde-se a Santa Úrsula de Carpaccio), no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no fait divers, na conversação. Além disso, sob estas formas quase infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, em parte alguma, povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm suas narrativas, e frequentemente estas narrativas são apreciadas em comum por homens de cultura diferente, e mesmo oposta: a narrativa ridiculariza a boa e a má literatura: internacional, trans-histórica, transcultural, a narrativa está aí, como a vida. (BARTHES, 2011, p. 19)

RESUMO

A humanidade sempre se utilizou de narrativas para se comunicar. Ao longo dos anos, os teóricos perceberam haver nas narrativas uma estrutura e uma formulação básica comum que propiciava que as histórias se perpetuassem e se adaptassem formando novas histórias. As contribuições de Aristóteles, Vladimir Propp e Jung, fundamentadas com base na observação de um *corpus* variado de contos e de fábulas, possibilitaram ao estudioso Joseph Campbell elaborar uma estrutura narrativa denominada "Jornada do Herói", um ciclo elíptico e evolutivo no qual o eixo central é o herói (e também suas variações, tal como o anti-herói). Essa estrutura é amplamente utilizada na construção de narrativas contemporâneas e abriu o caminho para que roteiristas como Vogler e Mckee propusessem sua adaptação centrada no protagonista-herói para a literatura e o cinema, Com a evolução das possibilidades interativas, a indústria de entretenimento passou a incorporar, a partir da década de 1970, ainda que modestamente, a narrativa como possibilidade de refinar a imersão nos games utilizando, na maioria das vezes, a Jornada do Escritor (estrutura adaptada por Vogler) como parâmetro para construção das narrativas em games. No entanto, é essencial que se perceba que os games possuem particularidades específicas, além de um alto teor de interação diferenciando-se das outras mídias e, portanto, sua estrutura não pode ser concebida da mesma forma como foi proposto por Vogler, requerendo uma adaptação que contemple tais particularidades. Além disso, geralmente os profissionais que se dedicam à arte narrativa para games ou são roteiristas (que não parece ser o mais adequado, pois a arte narrativa vai além do roteiro), ou são escritores (que em sua maioria não possuem conhecimento e qualificações específicas na área de games). Diante do exposto, defende-se a adoção de Designer de Narrativas (termo criado, em 2006, pelo Game Designer Stephen Dinehart) para designar esse profissional cujo conhecimento envolve múltiplas habilidades – como programação, arte e escrita – combinando as áreas da narratologia, da ludologia e do Game Design. Sendo assim, a proposta desta tese é investigar as estruturas narrativas convencionais e como elas se apresentam nos games, quais são os elementos e as ferramentas que podem auxiliar o designer de narrativas no processo criativo.

Palavras-chave: *Game Studies*; Narrativas; Games; Designer de Narrativas; Jornada do Herói.

ABSTRACT

Humanity has always used narratives to communicate. Over the years, theorists have realized that there was a common basic structure and formulation in the narratives that allowed stories to perpetuate and adapt in order to form new stories. The contributions of Aristotle, Vladimir Propp and Jung, based on the observation of a varied corpus of tales and fables, enabled the scholar Joseph Campbell to elaborate a narrative structure called "Hero's Journey", an elliptical and evolutionary cycle in which the central axis is the hero (and also its variations, such as the anti-hero). This structure is widely used in the construction of contemporary narratives which paved the way for writers such as Vogler and Mckee allowing them to propose it's adaptation centered on the protagonist-hero for literature and cinema. From the 1970s, with the evolution towards an interactive possibility, the entertainment industry began to incorporate, although modestly, the narrative as a possibility to improve the immersion in games using, most of the time, the Writer's Journey (structure adapted by Vogler) as a parameter for the construction of narratives in games. However, it is essential to realize that games have specific peculiarities, besides a high content of interaction differing from other media and, therefore, its structure can not be conceived in the same way as it was proposed by Vogler, requiring an adaptation which addresses such particularities. In addition, usually professionals who engage in storytelling for games are screenwriters (which does not seem to be the most appropriate because the art of narrative goes beyond the script), or are writers (who mostly lack specific knowledge and qualification in the games area). Considering what was stated above, we argue for the adoption of a Narrative Designer (term created in 2006 by Game Designer Stephen Dinehart) to designate this professional whose knowledge involves multiple skills – such as programming, art and writing – combining the areas of Narratology, Ludology, and Game Design. Thus, the purpose of this thesis is to investigate conventional narrative structures and how they are presented in games, which are the elements and tools that can help the narrative designer in the creative process.

Keywords: Game Studies; Narratives; Interactive Narratives; Games; Narrative Designer; Hero's Journey.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Esquema da estrutura da Jornada do Escritor 43
Figura 2: Esquema da estrutura da Jornada do Escritor 44
Figura 3: Eixo de polaridade em relação ao Ser Humano e a Jornada 55
Figura 4: Esquema do Design Narrativo 109
Figura 5: Retorno da pesquisa de vagas abertas para “Designer de Narrativas” nos Estados Unidos 121
Figura 6: Faixa salarial para “Designer de Narrativas” nos Estados Unidos 122
Figura 7: Faixa salarial para “Designer de Narrativas Líder” nos Estados Unidos..... 122
Figura 8: Faixa salarial para “Designer de Games” nos Estados Unidos..... 122
Figura 9: Vagas disponíveis para “Designer de Games” na plataforma GlassDoor 123
Figura 10: Faixa salarial para “Designer de Jogos” na plataforma GlassDoor 123
Figura 11: Faixa salarial para “Designer de Jogos (roteirista técnico)” na plataforma Comparably 123
Figura 12: Tétrade elementar do design narrativo..... 127
Figura 13: Paradigma de Syd Field 135
Figura 14: Representação da estrutura *Kishotenketsu* 139
Figura 15: representação do estado de *flow*..... 151
Figura 16: Tabela periódica do Storytelling..... 157
Figura 17: Representação de um elemento (tropo) da tabela 158
Figura 18: As moléculas narrativas presentes na tabela de Harris 159
Figura 19: Lista de histórias no Twine 2.0 167
Figura 20: Editando uma história no *Twine* 2.0..... 168
Figura 21: Tela para escrever e criar 169
Figura 22: Exportação do trabalho para html 169

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Comparação entre a Jornada do Herói e a Jornada do Escritor 41
Tabela 2: Fatores mais importantes para o futuro da indústria de games entre 2014 e 2017 115
Tabela 3: Esquema narrativo Johakyu 138

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 25
1.1 PERCURSO DA PESQUISA 28
1.2 MOTIVAÇÃO/QUESTÕES DA PESQUISA 28
1.3 ESTRUTURA DA TESE 29
2 ESTRUTURAS NARRATIVAS: DE PROPP A JORNADA DO HERÓI 31
2.1 ESTRUTURAS NARRATIVAS DOS CONTOS E DAS FÁBULAS 35
2.2 A "JORNADA DO HERÓI" DE JOSEPH CAMPBELL 37
2.3 A "JORNADA DO ESCRITOR" DE CHRISTOPHER VOGLER 43
2.4 OS 12 ESTÁGIOS DA JORNADA 44
2.4.1 Mundo Comum 44
2.4.2 Chamado à Aventura 45
2.4.3 Recusa do Chamado (o herói relutante) 45
2.4.4 Mentor: velha sábia ou velho sábio 45
2.4.5 Travessia do Primeiro Limiar 45
2.4.6 Provas, Aliados e Inimigos 45
2.4.7 Aproximação da Caverna Secreta 46
2.4.8 A Provação 46
2.4.9 Recompensa 46
2.4.10 O Caminho de Volta 46
2.4.11 Ressurreição 46
2.4.12 Retorno com o Elixir 47
2.5 OS ARQUÉTIPOS 48
2.5.1 Herói 49
2.5.2 Mentor 50
2.5.3 Guardião do Limiar 51
2.5.4 Arauto 51
2.5.5 Camaleão 51
2.5.6 Sombra 52
2.5.7 Aliado 52
2.5.8 Pícaro 52
2.6 O Arquétipo do Anti-herói 53
3 NARRATIVAS INTERATIVAS 57
3.1 INTERATIVIDADE 57
3.1.1 Narrativas Interativas como Arte Literária 58
3.2 NARRATIVAS EM GAMES 60
3.2.1 Alguns Elementos Narrativos nos Games 65
3.3 ESTATUTO TECNOLÓGICO: A ARTICULAÇÃO ENTRE NARRATOLOGIA E LUDOLOGIA 66
3.4 O SURGIMENTO E A EVOLUÇÃO DAS NARRATIVAS EM GAMES 68
3.4.1 A Pré-história dos Games 68
3.4.2 O Surgimento dos Jogos Comerciais 69
3.4.3 Primeira Geração de Narrativas em Games: o modo texto 71
3.4.4 Segunda Geração de Jogos Narrativos: gráficos 2D e o protagonista 74
3.4.5 Terceira Geração Narrativa: narrativas colaborativas em mundo aberto 78
3.4.6 Quarta Geração Narrativa: o mundo 3D e os filmes interativos 82
3.4.7 Quinta Geração Narrativa: o mundo *on-line* e as narrativas massivas 86
3.4.8 Sexta Geração de Jogos Narrativos: os dramas interativos 94
4 DESIGN NARRATIVO EM GAMES 103
4.1 CONCEITUAÇÃO DE DESIGN 104
4.2 JOGOS PODEM SER ARTE 106
4.3 O DESIGN NARRATIVO EM GAMES 107
4.3.1 Como Evitar a Incoerência entre a Narrativa e a Jogabilidade 108
4.3.2 O Que é Design Narrativo 108

4.4 DESIGNER DE NARRATIVAS – O PROFISSIONAL EMERGENTE 111
4.4.1 O Papel do Designer de Narrativas nos Games 112
4.4.2 O Designer de Narrativas no Mercado de Games 114
5 ARQUITETURA NARRATIVA – COMO É REALIZADO O DESIGN NARRATIVO? .. 125
5.1 NARRATIVA AMBIENTAL 128
5.2 TIPOS DE NARRATIVAS EM GAMES 128
5.2.1 Narrativa Embutida 129
5.2.2 Narrativa Emergente 129
5.2.3 Narrativa Evocada 130
5.2.4 Narrativa Forçada 130
5.3 AUTORIA PROCEDIMENTAL 132
5.4 CRIANDO UM UNIVERSO NARRATIVO SEDUTOR 132
5.5 ESTRUTURAS DAS NARRATIVAS EM GAMES 134
5.5.1 Estruturas Clássicas Ocidentais: estrutura em três atos e a Jornada do Herói 134
5.5.2 Estruturas Orientais: *JO-HA-KYU* E *KISHOTENKETSU* 137
5.6 HISTÓRIAS ARQUETÍPICAS 140
5.6.1 Premissa 141
5.6.2 Personagens 141
5.7 JOGABILIDADE (GAMEPLAY) 144
5.7.1 Cenário 146
5.7.2 Objetivos ou Conflitos 148
5.7.3 Desafios Progressivos 149
5.7.4 Custo aos Interatores 149
5.7.5 Micronarrativas 150
5.7.6 Missão – Incidente Localizado 150
5.7.7 Campanhas 151
5.7.8 Fluxo de Game 151
5.7.9 Efeitos Sonoros e Música 154
5.8 ALGUMAS FERRAMENTAS ÚTEIS PARA O DESIGNER DE NARRATIVAS 156
5.8.1 Tabela Periódica da Narrativa 156
5.8.2 Método “4 Camadas” 159
5.8.2.1 A Abordagem de 4-Layers 162
5.8.3 TWINE *Software Open Source* para Criação de Histórias Interativas 166
5.8.4 Editor de Texto *Ink Script* 168
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS 171
REFERÊNCIAS 181
ANEXO A – LISTA DE CONSOLES 195
ANEXO B – QUADRO COMPARATIVO GAME WRITER X DESIGNER DE NARRATIVAS 199

1 INTRODUÇÃO

Poucas coisas tiveram tanta influência no desenvolvimento humano como nossas próprias histórias, pois, elas contribuíram para que as pessoas começassem a lutar, a ter esperança, a explorar e a sonhar. Além da literatura e do teatro, o cinema foi, sem dúvida, um marco para a evolução narrativa e, provavelmente, o mais envolvente e imersivo até aquele momento. Foi pelo cinema que o espectador conseguia desligar-se do mundo real e partir para algumas horas de algo fictício em filmes de ficção e em seus diversos gêneros, como a comédia, o romance e o terror. Com o cinema, homens e mulheres conseguiam se encontrar nas histórias, identificando-se com os personagens e com seus dilemas.

Contudo, uma mídia ainda mais imersiva alterou a forma como as narrativas são experienciadas. Desde a década de 1960, os avanços tecnológicos têm transformado os jogos em produtos acessíveis e extremamente inovadores e, em consequência da cultura audiovisual, tem-se adotado o termo videogames e a sua contração "game"[1]. Ainda que em sua origem os games não contassem com os elementos necessários para sua existência dentro de uma organização narrativa, essa mídia já esboçava um grande potencial para isso.

Janet Murray (2003), ao indagar sobre o futuro da narrativa no ciberespaço, percebeu que os games tinham potencial para se apresentar como um campo fértil de representações, de trocas e de produções simbólicas. Para a autora, o jogo é um tipo de narrativa que se assemelha muito com o universo da experiência cotidiana, ou como assinalava Huizinga (2008), uma atividade lúdica que está na origem da cultura do homem, sendo que a ideia de jogo é central nas civilizações. Assim, de acordo com o filósofo, nos jogos, há a oportunidade de simular ou de encenar nossa relação com o mundo, vencer as dificuldades, sobreviver às inevitáveis batalhas, redecorar nosso espaço, repensar nosso tempo e dominar as mais adversas situações. De acordo com Murray (2003, p. 142), "[...] os jogos oferecem um treinamento seguro em áreas que possuem um valor prático real; eles constituem ensaios para vida".

A interatividade é um fator preponderante nos jogos de toda ordem, ou seja, para que exista jogo, é fundamental que haja interação em algum nível. Segundo Crawford (2004), a maior e mais completa forma de representação é a representação interativa, e esse elemento é o fator crucial no apelo dos jogos.

Grande parte da novidade e do entendimento do fenômeno reside na qualificação das narrativas como interativas e na mudança crucial no papel do leitor, que agora interage, passando de leitor passivo para coautor na medida em que altera os caminhos dessa narrativa e modifica seu sentido. Segundo Aarseth (1997 *apud* MARINHO, 2014), o papel do leitor nas narrativas que pode ser aqui nomeado tradicional é de um *voyeur*, seguro, mas impotente, enquanto o leitor das narrativas interativas (ou de games) é o de um *player*.

Se o jogador é competitivo e o espectador é contemplativo, nesse contexto, o leitor/ator é narrato-interativo. Mas é o leitor/ator/jogador que nos interessa: para manter

[1] Conforme o dicionário da Língua Portuguesa, Houaiss (2009), Game, ver "vídeo game [Ing.] s.m. (c1973): 1. jogo em que se manipulam eletronicamente imagens numa tela de televisão; 2. todo jogo em que se usa um microcomputador equipado de teclado ou console para tomar decisões, reagir a ações, manipular mudanças ou responder a perguntas que apareçam na tela; 3. equipamento, independente ou ligado a computador, específico para jogos desse tipo". Essa transformação semântica é consequência de um processo extremamente complexo, proveniente de muitas vitórias e derrotas. E, nesse processo, a palavra "game"' será tratada na pesquisa como uma expressão coloquial da nossa língua portuguesa, referente a videogame e jogos eletrônicos.

uma distância entre o jogador de videogame e o participante dessa experiência, propõe-se, nesta tese, tomar emprestado de Janet Murray (2003) o termo "interator". Esse conceito do interator significa que o participante se engaja no trabalho em vez de apenas recebê-lo.

O nome "interator" evoca na raiz de seu significado a ideia de um "leitor/ator" que "interage" com algo. Como é um termo, muitas vezes, ligado a um cenário de tecnologia, a ideia de interator pode parecer – num primeiro momento – unicamente ligada ao universo dos games. Mas, consoante com Mastrocola (2012), deve-se pensar em todas as possibilidades interativas nas múltiplas plataformas digitais.

Jenkins (2009), em obra posterior, reforça a argumentação proposta por Murray (2003) sobre a distinção entre autor, leitor, produtor, espectador, criador e intérprete, segundo eles, definitivamente, as diferenças estão na figura do interator.

De acordo com Gosciola (2003, p. 18), Janet Murray "[...] alerta para o emprego incorreto do conceito de interator, pelo qual alguns teóricos estendem a interpretação para coautor, mas que, na verdade, o interator seria aquele que improvisa os caminhos determinados pelo autor e pelas obras das novas mídias [...]", produzindo uma nova narrativa.

Comparado a outras formas de entretenimento digital, esse novo meio provoca um grande envolvimento emocional do jogador com o game devido a essa interatividade, ou seja, a emoção é um fator-chave a se considerar nesse meio como a mídia narrativa.

A interatividade trouxe novas possibilidades narrativas e, com isso, a perspectiva de considerá-las uma nova forma de literatura. Todavia, o preconceito de alguns autores e consumidores de literatura em relação aos games é baseado na convicção cega de que jogos ainda são uma mídia que prioriza a mecânica e as habilidades em detrimento da história contada.

No entanto, os games se caracterizam em uma forma narrativa aberta e emergente, com a capacidade de sintetizar universos dramáticos que deixam transparecer uma natureza narrativa intrínseca. Há, de fato, diversas congruências entre esses dois elementos culturais. Se, por um lado, a narrativa se diversifica em meios no decorrer da história, ganhando formas cada vez mais sofisticadas de manifestação – da linguagem oral, passando pela escrita, ao cinema e, então, para as novas mídias contemporâneas –, por outro, o jogo também se refina em termos de complexidade e formas: da simulação à abstração, cria-se um paradigma autônomo, que se potencializa num dos meios mais expressivos do nosso tempo. É possível entender isso quando são considerados esses elementos como representações de alguns impulsos básicos do ser humano, por exemplo, contar e ouvir histórias; simular microcosmos momentâneos nos quais limites impostos são superados saciando uma necessidade competitiva igualmente fundamental. Narrativa e jogo atuam, nesse sentido, em campos convergentes.

Nesse aspecto, o cenário atual é bem diferente, principalmente com a ascensão do mercado *indie* e do uso da jogabilidade como recurso narrativo. Em vez de exigir habilidade do jogador, esses games focam na exploração do cenário, no uso dos controles para a criação de emoções relevantes para a trama, como tensão ou frustração, e na imersão narrativa.

Ao longo dos anos, as narrativas de games passaram por grandes transformações, muitas delas creditadas ao desenvolvimento de processadores mais potentes que elevaram a estética dos jogos a um novo patamar. Entretanto, deve-se enfatizar que o desenvolvimento dos jogos também ocorreu em termos narrativos propriamente ditos, fato que tem contribuído para a consolidação do gênero como uma nova expressão artística.

Uma das características mais atraentes dessas narrativas é a possibilidade de o jogador assumir o papel de protagonista e de ele ter inúmeras alternativas e caminhos dentro da arquitetura de uma história, potencialmente, complexa em uma estrutura não linear que se caracteriza pelas alterações de temporalidade e pela multiplicidade de tramas que permitem interação em diversos momentos, envolvendo desde aspectos da narração até a composição de trilhas sonoras diegéticas.

Os games são uma fonte popular de entretenimento para pessoas de todas as idades, porém, tanto estudiosos quanto fãs debatem se os games podem ou não ser apenas jogos que se tornam um meio legítimo de literatura. Assim como em um livro, dependendo do gênero, os designers de games podem apresentar na sua arquitetura uma variedade de informações distribuídas no cenário, como nos níveis de plataforma (*Super Mario Bros*.), nos quebra-cabeças (*Tetris*), na luta (*Street Fighter*) ou nas narrativas (*Final Fantasy*). As histórias em jogos são encontradas textualmente em diálogo, fala ou prosa, ou em narrativas cinematográficas chamadas *cutscenes*. Essas seções de narração de histórias geralmente se alternam com segmentos de jogabilidade e, dependendo da intenção do autor, uma pode ser mais proeminente do que a outra, isto é, um game mais focado em jogar pode gastar pouco tempo em exposição, enquanto um com o objetivo de contar histórias pode ter eventos não interativos. Isso pode parecer óbvio para alguns, mas para muitos não familiarizados com o universo dos games, o fato de existirem jogos narrativos pode soar surpreendente. A questão, então, é se os games oferecem ou não ao mundo literário algo novo e legítimo para se trabalhar. Minha hipótese é a de que eles o fazem e, portanto, não devem ser negligenciados e vistos simplesmente como entretenimento juvenil e sem sentido.

Mesmo antes do surgimento dos títulos mais experimentais, considerados uma nova literatura por críticos como Henry Jenkins e Chris Bateman, os games já possuíam um subgênero que se confunde com os livros e é consumido por um público bastante fiel: as *visual novels* (romances visuais, em tradução livre) e os livro-jogos, muito populares na década de 1980. Em um romance visual, o jogador é inserido numa narrativa que cria relações pessoais com diferentes personagens e com todos os conflitos e a tomada de decisões que isso envolve. O mais comum é que games desse gênero usem predominantemente texto combinado a imagens estáticas. Jogar um romance visual é como ler um livro em que é possível escolher os caminhos dos personagens, embora o interator não saiba de antemão as consequências dessas decisões, as referências literárias são bem visíveis no gênero.

A relação dos romances visuais com os livros é mais óbvia do que em jogos com mais refinamento gráfico e sequências animadas devido ao uso de textos, mas mesmo em games considerados filmes interativos, como *Heavy Rain* da produtora Quantic Dream, é possível notar que a estrutura narrativa utilizada é basicamente a mesma. Essa produtora se popularizou por suas tramas complexas, baseadas em múltipla escolha, assim como a produtora Telltale Games.

Outro acréscimo da literatura são as narrativas transmídias que exploram os games em um universo inspirado na literatura, como *Game of Thrones* que foi inspirado na série literária *As Crônicas de Gelo e Fogo*, de George R. R. Martin. Esse game dialoga tanto com os livros quanto com a série de TV inspirada neles; e de forma semelhante à franquia *The Witcher*. O sucesso dos títulos da Telltale e Quantic Dream é um indicativo de que os games podem ser um formato promissor para a publicação literária, já que o enorme público *gamer* está aberto para apreciar narrativas complexas com influências estéticas.

Com o fortalecimento das narrativas transmídias em múltiplos formatos, é possível que a fronteira entre games e literatura fique cada vez mais indefinida e que, daqui a alguns anos, ler e jogar sejam atividades complementares.

Mas será que o público de games é um público leitor? Se devidamente explorados, esses jogos poderiam ser uma alternativa para a publicação de literatura com apelo ao público habituado às novas mídias, contribuindo, assim, com a criação do hábito de leitura em jovens *gamers*.

1.1 PERCURSO DA PESQUISA

Meu percurso acadêmico e profissional sempre andaram lado a lado, como dois caminhos separados que, em raras situações, se cruzaram. No profissional, fundei a Lagoa Editora em 1998 na cidade de Florianópolis (SC). Enquanto aprimorava meus conhecimentos na área de Designer surgiu, em 2002, a oportunidade de retornar ao meio acadêmico, ocasião que me levou a ingressar no curso de graduação em Letras e, posteriormente, no mestrado em Estudos da Tradução.

No início de 2013, ao participar de uma Jornada de EaD, tomei conhecimento do curso de Pós-Graduação do TIDD apresentado pela professora Lucia Santaella. Pelo caráter multidisciplinar do curso, encontrei no programa a possibilidade de unir os dois caminhos, o profissional e o acadêmico. No segundo semestre de 2013 iniciei minha jornada no doutoramento, interrompida brevemente no início do 2º semestre de 2014, quando contraí H1N3, o que me fez "trancar" o semestre. Ao retornar, frequentei a disciplina de "Aplicações da Teoria dos Signos, Símbolos e Códigos", ministrada pelo professor Luís Carlos Petry – foi a oportunidade de conhecer o universo dos games e suas teorias e de participar do grupo de pesquisa em Games, o NuPHG, que impulsionada pelo meu percurso acadêmico e profissional, me motivou a desenvolver esta pesquisa, sob a orientação do professor Petry.

1.2 MOTIVAÇÃO/QUESTÕES DA PESQUISA

Tenho lembranças bem pontuais da minha adolescência. Em uma delas eu estava no carro com minha mãe e, quase chorando, eu disse: "Mãe, eu queria tanto gostar de ler como tu lê!". Essa frase sempre acompanhou meu percurso acadêmico e, na graduação, refletindo sobre ela, me questionei sobre o porquê eu dizer que "não gostava" de ler, se eu sempre estava lendo alguma coisa? Na disciplina ministrada pelo professor Petry, eu tive a oportunidade de conhecer o game *Journey*. Uma história fantástica que me deixou vidrada, e com vontade de conhecer e de interagir mais. Pensei, "E se naquela época eu tivesse um livro em forma de jogo, será que eu não poderia aprender a gostar de ler?" Foi, então, que percebi o motivo que me levava a crer que não gostava de ler. O problema não era a história em si (já que eu lia até bula de remédio), mas em como eu me relacionava com aquela forma narrativa.

Cada indivíduo tem a sua própria motivação e, consequentemente, uma preferência em como essa história é transmitida, tanto na estrutura narrativa como na mídia utilizada e sua apresentação estética, lembrando que as pessoas são sinestésicas.

Nesse cenário, meu objetivo foi investigar o design narrativo e a arquitetura de universos ficcionais nos games, nas narrativas interativas não lineares e o desenvolvimento de seus personagens. Minha pretensão é mostrar que as narrativas de games, assim como as narrativas literárias, teatral e cinematográficas, se relacionam, ainda que no início eu não soubesse pontuar quais eram as principais diferenças entre

aquelas distintas formas de contar histórias, porém, já percebesse as condições e as limitações que mediavam cada forma e como eu lidava com elas.

Procurei abordar a experiência narrativa do game sob a ótica dos elementos que devem ser articulados para atingir um resultado ideal, à luz do Design, com conceitos apresentados por pesquisadores, críticos, produtores e designers acerca dos games. Busquei conectá-los de forma a destacar as aproximações desses conceitos, embora algumas terminologias utilizadas possam diferir, que convergem no olhar entre narrativas em games, linguística, literatura e arte.

Dito isso, a minha questão norteadora foi: "como potencializar a experiência de uso nos games a partir de sua narrativa?" Para tanto, foi definido como objetivo geral da pesquisa analisar a relação entre a narrativa (em sua concepção geral e específica) e a mídia do jogo e, de maneira específica, examinar os diferentes olhares apresentados pelos teóricos e por diversos games sob os aspectos da linguística, da literatura e da arte.

Embora o estudo das narrativas nos games seja uma das questões discutidas, principalmente nas duas últimas décadas, pelas áreas da narratologia e da ludologia, não se pretendeu, nesta tese, adentrar nessas áreas com profundidade, apenas utilizar as suas essências agregando seus conceitos, tal como o fazem Jenkins (2014) e Bateman (2011), que consideram os games muito além de um mero ato mecânico e de divertimento.

Ainda que a narrativa esteja presente desde o início da humanidade com princípios básicos comuns, a sua forma de construção é modificada conforme o meio ao qual está inserido. Uma narrativa literária não pode ser concebida da mesma forma que uma narrativa cinematográfica, pois, é necessário considerar as particularidades de cada meio – a literária tem por base a leitura e a imaginação; a cinematográfica tem os recursos visuais e sonoros – para que o receptor compreenda e faça parte da mensagem.

Apesar disso, observa-se uma progressiva aproximação das indústrias de games e de cinema – como a migração de roteiristas de cinema para a escrita de games. Distanciando-se dos padrões narrativos utilizados no cinema e na televisão, as narrativas de games se destacam pela participação ativa e pelo uso das inúmeras possibilidades de construção não lineares, tanto em termos de desenvolvimento de personagens, quanto de enredo; e se caracterizam pela sua especificidade como fenômeno artístico, que trata esse interator também como autor dessa narrativa.

Como é possível elaborar uma narrativa mais coerente e atrativa que contemple todos os recursos do game a fim de promover, além de qualidade artística, uma imersão de tal ordem que gere, de fato, prazer e transformação ao interator?

Outra questão emergente é o profissional capacitado para desenvolver tal narrativa. Nos meios literários, cabe aos escritores conceber a narrativa; no meio cinematográfico os roteiristas são responsáveis por essa tarefa. Nos games evidencia-se a necessidade de um novo profissional que contemple novas habilidades que vá além de criatividade e domínio de escrita; que conheça as estruturas narrativas, literárias e artísticas; e que seja capaz de integrar todas as partes para criar uma coesão de jogo.

Assim, propõe-se, nesta tese de doutorado, uma discussão da narrativa nos games sob a perspectiva do design literário, artístico e linguístico.

1.3 ESTRUTURA DA TESE

A escolha deste tema foi motivada pela convicção do potencial narrativo nos games para a efetivação do processo imersivo e de uma experiência memorável. Para

abordar o tema escolhido, esta tese foi escrita utilizando-se a norma ABNT[2] e foi organizada em quatro capítulos, além do Capítulo 1, Introdução.

O **Capítulo 2** trata das teorias narrativas clássicas, das contribuições de Aristóteles, Vladimir Propp e de Jung e as estruturas narrativas elaboradas a partir de contos e fábulas, denominadas por Joseph Campbell de "Jornada do Herói", um ciclo elíptico e evolutivo no qual o eixo central é o herói (e também suas variações, tal como o Anti-herói). Essa estrutura é amplamente utilizada na construção de narrativas atuais e abriu o caminho para que roteiristas como Vogler (que elaborou a "Jornada do Escritor") e Mckee propusessem uma adaptação dessa estrutura para o cinema e os livros, centrada no protagonista como herói. O objetivo deste capítulo é iniciar a discussão sobre narrativas, apresentando sua evolução teórica até configurar-se em uma estrutura de 12 estágios, além dos principais arquétipos apontados por Jung, Campbell e Vogler.

O **Capítulo 2** aborda as narrativas interativas e os conceitos inerentes, como Agência, Imersão e Transformação, propostos por Murray, que aplicados ao contexto dos games proporciona experiências mais completas e prazerosas para os jogadores (interatores). As narrativas tradicionais são meios passivos e lineares. Com os jogos, a ordem dos acontecimentos pode mudar de acordo com a abordagem que o jogo utiliza, e com a peculiaridade de seus elementos como a interatividade, a não linearidade, o controle pelo jogador, a colaboração e a imersão.

O **Capítulo 3** apresenta as novas possibilidades interativas com a lente do design, da linguística e da literatura no contexto das narrativas em games, ampliando conceitos relativos aos elementos narrativos que se configuram nos games. Emerge, também, a importância de um novo profissional que contemple essas novas habilidades e a implemente em todo o game e não apenas em partes isoladas de um quebra-cabeça. Esse profissional, doravante denominado de Designer de Narrativas, tem um papel contemporâneo no desenvolvimento de games, com competências que combinam a Ludologia, a Narratologia e o Design de Jogos, cujo conhecimento envolve múltiplas habilidades – como programação, arte – além da escrita, para criar uma coesão entre a história com jogabilidade, como um escritor especializado. O Capítulo 3 apresenta esse profissional, destacando suas habilidades e competências a partir da experiência de designers renomados na área, como Stephen Dinehart, Bruce Block, Edwin Mcrae, Lisa Brunette e Christy Marx, além dos teóricos como Heussner, Koenitz, Bateman e Jenkins.

O **Capítulo 4** refere-se aos elementos narrativos específicos presentes nos games e suas particularidades. 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. Entre esses conceitos está a noção de narrativa embutida, narrativa emergente e a conexão de ambas com a história e as mecânicas de participação do jogo. Apresenta, ainda, algumas ferramentas que podem auxiliar o designer de narrativas no processo criativo, com base em estruturas narrativas já renomadas como a de Syd Field, de Vogler, as estruturas orientais, a tabela periódica do Storytelling, desenvolvida por James Harres, e os *softwares* específicos para escrita.

E, finalmente, o **Capítulo 5** apresenta as Considerações Finais com sugestões para futuros trabalhos.

[2] Por esta pesquisa ser realizada em uma instituição brasileira, optou-se pela normatização vigente no país, embora a solicitação do orientador tenha sido em utilizar APA 3 modificada.

2 ESTRUTURAS NARRATIVAS: DE PROPP A JORNADA DO HERÓI

Qualquer pessoa que conhece um pouco da história da humanidade sabe que povos de todas as culturas têm encontrado meios de se comunicar, seja pelo desenho, pela fala ou pela escrita. As histórias estabelecem a identidade de uma tribo, transmitem seus princípios, suas tradições e o conhecimento de uma geração para outra, e, muitas delas, com valor de sobrevivência, de orientação e de metáforas da vida. Atualmente não é diferente, a história ainda é utilizada para relatar nossas experiências cotidianas.

Além de transmitir o conhecimento, a narrativa cumpre uma função de extrema importância para nossa formação psicológica trazendo à tona valores cruciais e antagônicos – como amor/ódio, paz/guerra, justiça/injustiça, sucesso/fracasso, bem/mal, entre outros –, assuntos esses universais que atingem o inconsciente humano, principalmente no que diz respeito às emoções e no que se refere a promover a imersão dos que estão atentos. Independentemente do meio – contos da tradição oral, peças de teatro, romances, ficção, literatura ou cinema – a narrativa nos apresenta um mundo imagético que se entrelaça ao mundo real fornecendo elementos que se refletem na própria humanidade, inferindo novas percepções ao dialogar com o inconsciente, transportando-nos a lugares desconhecidos e ampliando nosso conhecimento de mundo, pois, como disse Albert Einstein (apud PALACIOS; TERENZZO, 2016, p. 30), "[...] o pensamento lógico pode levar você de A a B, mas a imaginação te leva a qualquer parte do Universo".

Aristóteles foi o primeiro a apresentar uma análise de narrativas em sua obra Poética (1991), na qual, a partir do Drama, estabeleceu gêneros de acordo com a estrutura, os valores e os pontos de virada das histórias, elencando conceitos importantes utilizados até hoje, como Mimesis (imitação); eleos (compaixão); phobos (temor); Katharsis (purgação, purificação); Peripeteia (peripécia); Anagnorisis (reconhecimento, identificação); Hamartia (erro, falha trágica); Mythos (enredo, roteiro, argumento); Ethos (caráter); Dianoia (pensamento, tema); Lexis (retórica, fala, elocução); Melopoiia (melodia, música); e Opsis (espetáculo).

Para Aristóteles, toda narrativa bem construída tem um ponto central de impacto emocional no arco da história que leva ao desbloqueio físico e emocional, ou seja, a catarse3, provocando lágrimas, arrepios, tensões e gargalhadas, trazendo à tona mudanças profundas na natureza moral do protagonista. É o conceito essencial usado com maior expressividade na liberação e na ressignificação emocional, é adotado, inclusive, pelos estudiosos da Psicologia como processo terapêutico, a fim de trazer à consciência os pensamentos, os medos, as emoções ou as lembranças reprimidas, tudo isso acarretando na mudança emocional que alivia a ansiedade e relaxa as tensões.

> Boas histórias nos fazem sentir como se tivéssemos passado por uma experiência completa e satisfatória. Rimos, choramos ou fazemos os dois ao mesmo tempo. Terminamos a história com a certeza de que aprendemos algo sobre a vida e nós mesmos. Talvez até tenhamos encontrado uma nova percepção, uma nova índole ou atitude para tomar como modelo de vida. (VOGLER, 2015, p. 32)

[3] A catarse era um termo médico na época de Aristóteles para os processos naturais pelos quais o corpo elimina venenos e detritos. Vem da palavra *Katharos*, que significa puro, assim uma catarse é a purificação, mas também pode ser uma purgação, o vômito ou a expulsão violenta de impurezas (VOGLER, 2015, p. 427).

As boas histórias desencadeiam nos seres humanos uma experiência sinestésica[4] ao provocar a imersão[5] profunda que chega a parecer que se está de fato vivendo aquela situação, experienciando cheiros, cores, sons; é possível sentir as reações estimulando os órgãos do corpo de diversas formas enquanto interagimos com a narrativa, e as realmente boas, em mais de um órgão – como um "soco" no estômago, um aperto na garganta, a palpitação do coração, as lágrimas nos olhos, a explosão de risos, etc., uma experiência emocional e significativa (VOGLER, 2015).

Se por um lado, toda e qualquer narrativa, não importando seu gênero, espécie, produtividade ou extensão, tenda a produzir experiências sinestésicas, ou seja, estéticas (BAIRON; PETRY, 2000); por outro lado, ela também conduz ao sujeito de sua vivência como leitor/interator a uma multiplicidade de enredos possíveis no horizonte da chamada imersão (MURRAY, 2003).

Ao longo dos séculos, muitos estudiosos dedicaram-se às pesquisas de teorias narrativas, explorando as suas possibilidades sintagmáticas, os valores humanos envolvidos em cada gênero, os preceitos literários, linguísticos e semiológicos. Na tentativa de investigar a sua complexidade, novos questionamentos, como o número de enredos possíveis no mundo, fizeram com que aceitássemos conceitos mais elaborados, atestando haver um número limitado que corresponde aos modelos básicos de desejo, realização e perda na vida humana (MURRAY, 2003).

> [...] história e enredo não são funções da linguagem, mas estruturas quase sempre passíveis de tradução para outro sistema semiótico. De fato, posso recontar a mesma história da Odisseia, organizada de acordo com o mesmo enredo, através de uma paráfrase linguística, [...] ou num filme, ou numa revista em quadrinhos, pois nesses dois sistemas semióticos também existe sinalização de flashback. (ECO, 1994, p. 41)

A flexibilidade de esses modelos básicos transitarem pelos diversos meios sem prejuízo dos seus valores garante que histórias, como a *Odisseia* de Homero, sejam consideradas, não por acaso, verdadeiros clássicos. A abundância de valores e de humanidade permite que cada nova geração se identifique e se veja refletida na história, oportunizando a reinterpretação por décadas com o mesmo prazer do original.

Toda obra de ficção parte do pressuposto de que o leitor (ou o interator como prefere Murray) sabe que o que está sendo narrado é uma história imaginária e que este aceitou o acordo ficcional de não questionar a sua veracidade, supondo que o que é narrado de fato aconteceu, pois "[...] o modo como aceitamos a representação do mundo real pouco difere do modo como aceitamos a representação de mundos ficcionais." (ECO, 1994, p. 96).

Entende-se que é o seu conhecimento de mundo real que permite a aceitação dos elementos ficcionais em uma obra, portanto, segundo Eco (1994), parece que os leitores precisam saber de muitas coisas sobre o mundo real para presumi-lo como o pano de fundo correto do mundo ficcional. Todavia, é o conhecimento empírico do mundo ficcional que permite, também, a ampliação do conhecimento de mundo real ao utilizar

---

[4] Conforme o Dicionário Aulete (SINESTESIA, 2017) "1. Psic. Associação (de natureza psicológica) de sensações de caráter distinto, como a de um som com uma cor, de um sabor com uma textura etc. 2. Gram. Figura de linguagem que consiste em misturar duas imagens ou sensações de natureza distinta (p.ex.: voz escura / voz líquida / voz áspera)".

[5] "O conceito de imersão diz respeito à maneira particular como o usuário (leitor/interator) é projetado simbolicamente dentro da forma textual, no emaranhado de imagens e sons gerados pelo software, ou seja, a interação deste com o texto, entendendo um sistema interativo como aquele capaz de reagir ao input do usuário, retroalimentando a ação comunicativa." (ARANHA, 2008, p. 99)

as experiências e as descobertas para aprender mais sobre a vida, o passado e o futuro, pois como bem disse Barthes (2011, p. 27)

> Compreender uma narrativa não é somente seguir o esvaziamento da história, é também reconhecer nela "estágios", projetar os encadeamentos horizontais do "fio" narrativo sobre o eixo implicitamente vertical; ler (escutar) uma narrativa não é somente passar de uma palavra a outra, é também passar de um nível a outro.

Os contos servem como uma enciclopédia de conhecimento universal, uma memória coletiva – o inconsciente coletivo[6] – que representa o saber da comunidade humana, com o qual estamos familiarizados apenas em parte, mas ao qual podemos recorrer e que nos leva a confiar e a experienciar no mundo real, pois

> [...] nos sentimos metafisicamente mais à vontade na ficção do que na realidade. Existe uma regra de ouro em que os criptoanalistas confiam – a saber, que toda mensagem secreta pode ser decifrada, desde que se saiba que é uma mensagem. O problema com o mundo real é que, desde o começo dos tempos, os seres humanos vêm se perguntando se há uma mensagem e, em havendo, se essa mensagem faz sentido. Com os universos ficcionais sabemos sem dúvida que têm uma mensagem e que uma entidade autoral está por trás deles como criador e dentro deles como um conjunto de instruções de leitura. (ECO, 1994, p. 122)

O ser humano tem profunda necessidade em compreender os padrões do mundo e do bem viver buscando nas histórias – não exclusivamente como um exercício intelectual, mas como uma experiência pessoal e emocional – um meio que permita a indagação da realidade, uma fórmula para dar sentido a nossa existência e que nos diga por que nascemos e por que vivemos.

Os contos e as fábulas, por traz de todo o encantamento, trazem uma linguagem simbólica de conflitos psíquicos que funcionam como instrumentos para a descoberta de sentimentos com o poder de estimular nosso inconsciente, pois tratam, geralmente, de experiências cotidianas, permitindo que seja possível identificar-se com as dificuldades ou alegrias de heróis, cujos feitos narrados expressam, em suma, a condição humana diante das provações da vida.

À luz da psicanálise, os contos e os mitos permitem que se trabalhe com sentimentos inconscientes que revelam a verdadeira personalidade, a forma de superar conflitos e de recuperar a harmonia existencial. Para Jung, os personagens são arquétipos, e o motivo pelo qual parecem unidimensionais é porque cada um representa diferentes facetas de nossa personalidade, constituindo um inconsciente coletivo. Já para Freud, os contos de fadas se originam do mesmo lugar que os sonhos, e as imagens, como florestas e espinhos, indicam desejos reprimidos e fantasias não realizadas.

Influenciado pelas ideias de Freud, o psicólogo austro-americano Bruno Bettelheim publicou *A Psicanálise dos Contos de Fadas* no fim dos anos de 1970, a obra traz uma análise de vários contos sob a ótica da psicologia infantil, sendo considerada de forte referência e sucesso na área até os dias atuais. Bettelheim (1980, p. 13) diz que:

> Para que uma estória realmente prenda a atenção, [ela] deve entreter e despertar sua curiosidade. Mas para enriquecer sua vida, deve

[6] Segundo Jung (2000, p. 53), "[...] o inconsciente coletivo é uma parte da psique que pode distinguir-se de um inconsciente pessoal [...] os conteúdos do inconsciente coletivo nunca estiveram na consciência e, portanto não foram adquiridos individualmente, mas deve sua existência apenas à hereditariedade [...] constituído essencialmente de arquétipos".

> estimular-lhe a imaginação: ajudá-la a desenvolver seu intelecto e a tornar claras suas emoções; estar harmonizada com suas ansiedades e aspirações.

Quanto mais uma pessoa se identifica com a história, mais fica absorta e imersa nela, o que pode alterar o nível de excitação com tal profundidade que é capaz de fazer com que as emoções se tornem exacerbadas e até concorram com outras atividades, como trabalhar, brincar, comer, dormir, exercitar-se, como um efeito hipnótico de transe.

Eco (1994) alerta que a imersão exposta por longo período e o grau de identificação do mundo da ficção com o mundo real, ao misturar os elementos ficcionais com referenciais à realidade, podem levar o leitor a acreditar na existência real de personagens e de acontecimentos ficcionais e projetar esse modelo na realidade.

> A ficção tem a mesma função dos jogos. Brincando as crianças aprendem a viver, porque simulam situações em que poderão se encontrar como adultos. E é por meio da ficção que nós, adultos, exercitamos nossa capacidade de estruturar nossa experiência passada e presente. (ECO, 1994, p. 137)

A imersão em narrativas ficcionais é garantida graças aos elementos essenciais identificados por Aristóteles[7] (Poética, 1993), esses elementos permitem a ocorrência do encadeamento[8] e o fio narrativo. Para isso, o protagonista deve passar por uma série de longas peripécias e eventos inesperados até atingir o clímax catastrófico e, em seguida, a catarse como desfecho da história. É essencial, também, que a história tenha uma tese (ponto de vista ou estilo do protagonista), uma antítese (ponto de vista e estilo do antagonista) e uma síntese (o que resolve o conflito polarizado no final). Quanto melhor definida é a tese, mais fácil se torna identificar-se com o protagonista criando um laço de empatia, vivenciando a história como se nossos próprios desejos na vida estivessem ali representados, pois, como afirma Mckee (2006, p. 141), "A dádiva da estória é a oportunidade de viver vidas além da nossa, desejar e lutar em uma miríade de mundos e tempos, nas várias profundidades de nossa existência".

Atualmente, alguns autores têm adotado o termo estrangeiro *Storytelling* como sinônimo de narrativa, entre eles Palacios e Terenzzo (2016, p. 166, grifo do autor), que afirmam ser o *Storytelling* o "ponto de intersecção entre todas as artes". Para eles, o termo vem da junção de dois conceitos:

> **Story** tem relação com o conceito de inconsciente proposto pelo pai da psicanálise Sigmund Freud e, por isso, é alógico com suas contradições, atemporal com seus acontecimentos fora de ordem e espacial com a aproximação de conteúdos pertencentes a espaços distantes.
> **Telling** está ligado ao conceito de consciente e das percepções, por isso as narrativas são compostas a partir de sequência de cenas que representam momentos vividos no presente. (PALACIOS; TERENZZO, 2016, p. 67)

---

[7] Já na Poética (tópico 18), Aristóteles trazia os elementos fundamentais da composição narrativa da tragédia por meio da *Déisis* (anolamento ou enlace) nos quais se dão todos aqueles elementos que constroem a estrutura narrativa que se encaminham para sua *Lysis* (desalojamento ou desenlace) no qual se dá o clímax de toda ação narrativa. (ARISTÓTELES, 1991)

[8] Conforme Todorov (2011, p. 244), "O encadeamento consiste simplesmente em justapor diferentes histórias: uma vez acabada a primeira, começa-se a segunda. A unidade é assegurada, neste caso, por uma semelhança na construção de cada uma. [...] O encaixamento é a inclusão de uma história no interior de uma outra. Assim [todos] os contos das *Mil e uma noites* são encaixadas no conto sobre Sherazade".

O conceito de *Storytelling* ampliou o uso das narrativas para além da literatura e da arte, sendo muito utilizado desde 2006 como ferramenta estratégica de gestão do conhecimento para compor boas histórias. O termo vem do inglês *Story* e foi adotado no meio corporativo em todas as escalas – no marketing, no jornalismo, na política, no turismo, no design, nas ciências, na educação, na religião, no entretenimento, na publicidade e na propaganda, nas relações públicas entre outros – para diferenciar das narrativas literárias. A sua estrutura é a mesma das narrativas, com os mesmos elementos, porém com a ênfase para as possibilidades transmidiáticas. A comunidade de *games* tem se apropriado muito desse termo, utilizando como sinônimo para as narrativas dos jogos.

2.1 ESTRUTURAS NARRATIVAS DOS CONTOS E DAS FÁBULAS[9]

Todas as narrativas possuem elementos estruturais essenciais para que ocorra a coesão e a coerência dos fatos, entre eles o Enredo e o Tema. Narrativa é a história em si, com início, meio e fim, diferente de enredo que é um dos elementos que a compõe (erroneamente algumas pessoas tendem a confundi-los e achar que são sinônimos).

Enredo é a descrição do ambiente, dos personagens, do clímax, como uma rede com pontos que entrelaçados formam o composto da narrativa, é a estruturação dos acontecimentos, que pode ser simples ou complexa em função das peripécias e das aventuras desenroladas na história.

O tema é a unidade narrativa mínima, o motivo, a "unidade-chave de segmentação" (MURRAY, 2003, p. 184), o assunto base da história. Um único tema pode ser encaixado em várias histórias formando novas narrativas. Um exemplo de como os temas geram novas narrativas são os contos e as fábulas.

Para os formalistas russos não havia diferenciação entre conto e fábula, denominando-os tanto um como outro de fábula. No entanto, eles estabeleceram uma distinção entre História (*fábula)* – que equivale ao *Mythos* de Aristóteles – e Enredo (*sjuzet)*, conforme explicado por Eco (1986, p. 85-86)

> Fábula [história] é o esquema fundamental da narração, a lógica das ações e a sintaxe das personagens, o curso de eventos ordenado temporalmente. [...] O enredo, pelo contrário, é a história como de fato é contada, conforme aparece na superfície, com as suas deslocações temporais, saltos para frente e para trás [...], descrições, digressões, reflexões parentéticas.

Dito de outra forma, *fábula* é a história que é representada, enquanto *sjuzet* (enredo) é o modo de representação e de construção dessa história. Essa distinção – já apresentada por Aristóteles, e, mais detalhada, pelos Formalistas Russos – é muito empregada na Narratologia, um ramo da semiótica (BORDWELL, 1985).

Os contos e as fábulas são formas narrativas muito semelhantes, entretanto, na concepção de Bettelheim (1980), nas fábulas, as representações não são humanas, e sim animais que atuam como personagens, a fim de transmitir sabedoria de carácter moral, tornando-se exemplos para o ser humano. Cada animal simboliza algum aspecto ou qualidade do homem, por exemplo, o leão representa a força; a raposa representa a astúcia; a formiga representa o trabalho, etc. É uma narrativa inverossímil, com fundo didático. Quando os personagens são seres inanimados ou objetos, a fábula recebe o

[9] Estas estruturas são consideradas clássicas do ocidente, no entanto, tem-se conhecimento de outras estruturas narrativas utilizadas no continente asiático. No Capítulo 4 serão apresentadas outras estruturas tão utilizadas quanto a Jornada do Herói.

nome de apólogo. A temática é variada e contempla tópicos como a vitória da fraqueza sobre a força, da bondade sobre a astúcia e a derrota de preguiçosos.

Em 1926, o estruturalista russo Vladimir Propp dedicou-se a pesquisar uma centena de contos populares russos de magia concluindo que todos os contos eram redutíveis a um esquema limitado de 31 funções, ou seja, unidades básicas definidas como ações, o conjunto restrito de elementos invariantes que se combinam para formar o significado no encadeamento global dos eventos narrados. O pioneirismo de Propp em elaborar uma análise estrutural da narrativa abriu caminho para que, posteriormente, outros teóricos como Barthes, Greimas, Todorov, Ricoeur, entre outros, pudessem construir hipóteses acerca da existência de formas universais de organização da narrativa.

A análise de Propp elucidou a complexidade dos contos e sugeriu que as funções básicas eram padrões que poderiam criar novas histórias por substituição ou reagrupamento, com regras tão precisas quanto fórmulas matemáticas. Independentemente da cultura, do lugar ou do momento histórico, as funções básicas representam os valores humanos universais e atemporais constantes na experiência humana, possibilitando que histórias milenares baseadas em valores e moral sobrevivam de geração em geração, modificando-se no enredo ou sendo adaptadas em diversas mídias.

O antropólogo e estudioso de maior autoridade no campo da mitologia comparada do século XX, Joseph Campbell (1904-1987), dedicou-se a investigar as histórias populares, os contos de fadas, os mitos, os rituais religiosos e, até mesmo, o desenvolvimento psicológico humano. Ele identificou que todos os mitos clássicos da humanidade – as histórias de Jesus e Moisés, Gilgamesh, Gauthama Buda, Prometeu, Hércules e Osíris, por exemplo – seguem em maior ou menor grau uma estrutura narrativa semelhante, que pode ser encaixada em uma jornada cíclica.

Campbell observou que em todas as histórias existe um sujeito – o herói (um ser humano, um grupo de pessoas, um animal ou uma figura mitológica); um objeto – o objetivo do herói; e um verbo – o estado emocional ou ação física do herói; e que as narrativas giram em torno de suas peripécias. Tais observações foram publicadas em 1949 na obra *O Herói de Mil Faces*, na qual o autor discorre que todas as histórias contadas, mesmo em épocas diferentes, os heróis e as heroínas que protagonizam os mitos são variantes de uma única história, de um único herói travestido de diferentes máscaras, apontando para uma mesma verdade espiritual. Ele apresenta um padrão narrativo a partir da ideia de Monomito[10], dos arquétipos de Carl Jung e do conceito de inconsciente de Freud.

> [...] a psique humana é essencialmente a mesma, em todo o mundo. A psique é a experiência interior do corpo humano, que é essencialmente o mesmo para todos os seres humanos, com os mesmos órgãos, os mesmos instintos, os mesmos impulsos, os mesmos conflitos, os mesmos medos. A partir desse solo comum, constitui-se o que Jung chama de arquétipos, que são as idéias em comum dos mitos. (CAMPBELL, 1990, p. 53)

Campbell (1990) chamou esse padrão de "Jornada do Herói", um modelo de aventura típica do arquétipo conhecido como "Herói" que enfrenta desafios para alcançar algo importante na sua vida.

[10] Segundo Joseph Campbell (2007), estrutura conceitual resultante da análise cultural cruzada das maiores religiões do mundo. O Monomito de Campbell foi adotado pela literatura voltada a roteiristas e designers de jogos e transformou-se no que se chama hoje de "jornada do heroi", uma tentativa de aproveitar as estruturas míticas para a cultura popular contemporânea (JENKINS, 2009, p. 384).

O Herói de Mil Faces é um manual sobre a recorrência de certos aspectos nas narrativas e nas mitologias das mais diferentes partes do planeta, independentemente da época que surgiram e da natureza dessas próprias narrativas. Dividido em 17 estágios, esse modelo de jornada proposto pelo autor ressalta o percurso de transformação do homem comum em herói e os conflitos que ele enfrenta ao longo do caminho.

2.2 A "JORNADA DO HERÓI" DE JOSEPH CAMPBELL

Campbell dedicou a vida a descrever a trajetória do Monomito ("mito único"), uma estrutura fundamental, um conceito de jornada cíclica encontrada nos mitos. O herói do Monomito é um personagem que possui dons extraordinários, podendo ser honrado pela sociedade a que pertence, como pode não ter reconhecimento ou ser desprezado. O sujeito ou o mundo em que ele pertence sofre de uma falta simbólica.

O padrão encontrado por Campbell representa toda a "jornada mística do herói", na qual o protagonista (herói) vive em paz no seu *habitat* natural, recebe o chamado para iniciar uma jornada de ação e conhecimento, passa por diversas provações até retornar ao seu *habitat*, já restituído à situação original, mas agora cheio de tesouros, mas isso não permite que ele volte a viver de seu antigo modo. Essas histórias eram permeadas de moral e de aprendizagem, buscavam preencher os anseios dos jovens.

Esse padrão é universal e infinitamente variável a partir de uma forma básica e constante, uma estrutura esqueletal preenchida com detalhes e surpresas individuais, diferenciando-se em algumas culturas apenas em peculiaridades de enredo. Por sua forma ser orgânica, a estrutura não é fixa, podendo ter inúmeras variações, excluir algumas etapas, acrescentar ou misturar sem que se perca o potencial da narrativa (VOGLER, 2015).

> A jornada do herói não é uma invenção, mas uma observação. É o reconhecimento de um belo modelo, um com princípios que regem a conduta da vida e do mundo das narrativas, da mesma forma que a física e a química governam o mundo físico. É difícil evitar a sensação de que a Jornada do Herói existe em algum lugar, de alguma forma, como uma realidade eterna, uma forma ideal platônica, um modelo divino. A partir desse modelo, versões infinitas e extremamente variadas podem ser produzidas, cada qual reverberando o espírito essencial da forma. (VOGLER, 2015, p. 16)

A partir de Carl Jung, Campbell observou pelo viés da psicologia analítica dois conceitos em específico: os arquétipos e o inconsciente coletivo. Os arquétipos são as imagens elementares que Jung observou serem recorrentes nos sonhos e nas narrativas em todas as culturas e nas mais variadas épocas e sociedades; e o inconsciente coletivo é suposto local de origem dos padrões arquetípicos que surge espontaneamente do inconsciente de cada um, oriundos de uma área extremamente semelhante na psique humana, uma espécie de legado psicológico comum a toda humanidade.

A ideia de Monomito em Campbell elucida a ubiquidade por meio da combinação entre as forças inconscientes da concepção freudiana e o conceito de arquétipos junguianos, populares na década de 1940 e 1950, bem como da estrutura dos rituais de passagem propostos por Arnold van Gennep. Segundo Campbell (2007, p. 36)

> [...] o percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem – separação – iniciação – retorno – que podem ser considerados a unidade nuclear do Monomito.

A teoria de Campbell foi construída de maneira a permitir que em uma única narrativa essa estrutura seja aplicada para apenas um personagem (o protagonista), ou para inúmeros personagens, de vários gêneros que podem se adequar como o herói na mesma narrativa. Pode, ainda, ser composta de vários conflitos menores que seguem essa estrutura e, concomitantemente, se adaptam ao mito do herói no enredo principal.

Uma narrativa cronologicamente estruturada possui três estágios principais, ou três "atos" com dois "pontos de virada" entre eles. Esses "atos" se assemelham às etapas de um rito de passagem, sendo chamados por Campbell de Partida (ou separação), Iniciação e Retorno.

Campbell ainda subdividiu cada "ato" em pequenos estágios, que não são necessariamente obrigados a existir. Poucos mitos apresentam todos os estágios, uns contemplam muitos dos estágios, embora nem sempre surjam nessa ordem (ou mesmo nem sempre surjam) e em outras vezes estejam apenas implícitas.

Para se compreender o mito, é fundamental partir do pressuposto de que as mais simples histórias de contos de fada, os argumentos dos mais difíceis livros filosóficos e até nossos sonhos são influenciados por uma história elementar de passagem de um ponto "A" para um ponto "B".

> [...] quer se apresente nos termos das vastas imagens, quase abismais, do oriente, nas vigorosas narrativas dos gregos ou nas lendas majestosas da Bíblia, a aventura do herói costuma seguir o padrão da unidade nuclear [...]: um afastamento do mundo, uma penetração em alguma fonte de poder, e um retorno que enriquece a vida. (CAMPBELL, 2007, p. 40)

A Jornada do Herói proposta por Campbell (2007) é dividida em três atos que são subdivididos em 17 estágios, conforme apresentado a seguir:

1. **A partida**

1.1. **O chamado da aventura**: o herói inicia em uma situação ordinária na qual recebe alguma informação que o chama para o desconhecido. Ele pode ir por vontade própria ou ser levado para longe por algum agente benigno ou maligno.

1.2. **Recusa do chamado**: o herói pode hesitar em aceitar ou declinar ao chamado por inúmeras razões: um senso de dever ou de obrigação com algo, medo, insegurança, sentimento de inadequação ou qualquer outra emoção. A recusa transforma a aventura em negatividade.

1.3. **O auxílio sobrenatural**: para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada se dá com uma figura protetora que fornece ao herói amuletos de proteção, de segurança e de conselhos que precisará para atingir sua meta.

1.4. **A passagem pelo primeiro limiar**: este é o ponto em que o herói realmente entra na aventura, cruzando os limites conhecidos de seu mundo. Para além de seus limites estão as trevas, o desconhecido e o perigo. As forças que se encontram no limiar são perigosas e lidar com elas envolve riscos, competência e coragem. A figura do guardião do limiar, comum nas narrativas míticas, se assemelha à de defensores que guardam o portal que separa o herói da experiência, a passagem que separa o conhecido do desconhecido.

1.5. **O ventre da baleia**: neste estágio, ele é exilado do cotidiano, e passa por um processo de internalização, uma metamorfose. O limiar mágico é uma transição para o renascimento, simbolizado pelo útero ou ventre da baleia. O herói é engolido pelo desconhecido, (forma de morte), se recolhe para dentro, para depois renascer.

2. **A iniciação**
   2.1. **O caminho das provas**: uma vez atravessado o limiar, o herói entra em um reino de paisagens oníricas povoado por formas fluidas e ambíguas, e deve, então, sobreviver a uma série de provas para começar sua metamorfose. Ele é auxiliado por meio de conselhos, amuletos ou agentes, mesmo falhando em um ou mais desses testes.
   2.2. **O encontro com a deusa**: é o momento em que o herói obtém a bênção do amor, que é a própria vida, o amor incondicional. É o encontro da completude com o outro, de assimilação dos atributos do sexo oposto.
   2.3. **A mulher como tentação**: o herói deve buscar o equilíbrio, sem cair nos extremos de ver o sexo oposto como um elemento carnal ou sublimá-lo. Encontra-se diante de tentações, geralmente de natureza física ou material, que podem fazer com que ele abandone ou se afaste de sua aventura.
   2.4. **A sintonia com o pai**: ocorre uma ruptura decisiva com os valores passados, permitindo ao herói visualizar sua missão no mundo. Nesse ponto, o herói precisa confrontar e ser iniciado por aquilo que contém o poder maior em sua vida, o poder da vida e da morte. Em muitos mitos, essa figura é representada pelo pai. Esse é o ponto central da jornada. Todos os outros estágios foram: a preparação para esse momento e tudo o que seguirá no futuro partirá daqui.
   2.5. **A apoteose**: o herói vai além da compreensão do par de opostos para a compreensão do todo, do amor, da compaixão e da completa realização. Torna-se livre para mudar seu nível de consciência. É o período de descanso, de paz e de satisfação antes do retorno.
   2.6. **A benção última**: é a realização da meta da aventura, o desafio final, é o que o herói foi buscar ao se lançar na aventura. Todos os estágios anteriores servem para preparar e purificar o herói para este momento.
3. **O retorno**
   3.1. **A recusa do retorno**: encontrada a realização e a iluminação do outro mundo, para completar o monomito, o herói deve retornar e transmitir o conhecimento conquistado na aventura a seus pares que ficaram no mundo comum. Entretanto, o herói pode não querer voltar ao mundo comum para dividir suas bênçãos com sua comunidade.
   3.2. **A fuga mágica**: alguns heróis precisam de auxílio para retornar ao cotidiano. Por vezes, se o troféu tiver sido obtido com a oposição do seu guardião, ou se o desejo do herói no sentido de retornar para o mundo não tiver agradado os deuses, esse estágio será uma perseguição. Retornar da jornada pode ser uma aventura tão grande e perigosa quanto entrar nela.
   3.3. **O resgate com auxílio externo**: com frequência, o herói precisa de ajuda externa de um guardião para retornar ao mundo comum, principalmente se estiver enfraquecido pela jornada. As pessoas do mundo ordinário talvez tenham que resgatá-lo, o que pode envolver a presença ativa de outros personagens na narrativa.

3.4. **A passagem pelo limiar do retorno**: o difícil do retorno é manter o conhecimento conquistado na aventura, é integrar a sabedoria à vida cotidiana e compartilhar essa sabedoria com outras pessoas. Ele deve sobreviver ao impacto do mundo para completar a sua aventura e aceitar esse mundo como realidade.
3.5. **Senhor de dois mundos**: é a realização do equilíbrio entre o mundo material e o "espiritual". O herói se sente confortável e competente em seu mundo interno e externo, tem a liberdade de ir e vir entre os dois mundos. Suas ambições pessoais envolvem o coletivo, consegue relaxar e lidar com as intempéries e os imprevistos que a vida lhe traz. A mentalidade ampliada do herói o leva a ter papel benéfico entre seus contemporâneos.
3.6. **Liberdade para viver**: renascido, o herói pode desfrutar de uma nova vida e abrir-se para novas experiências.

A estrutura descoberta por Campbell é extremamente rica. Ela parte de questões sutis, como a imaginação e os auxiliares sobrenaturais – tanto internos quanto externos – para descrever o desenvolvimento que passa o herói durante sua jornada em direção a patamares ampliados de consciência. Além disso, é importante notar que esse ganho ultrapassa a dimensão pessoal, refletindo-se em nível comunitário e/ou humanitário.

Joseph Campbell (2007, p. 241-242) resume os estágios da Jornada do Herói no quarto capítulo de *O Herói de Mil Faces*, chamado Chaves:

> O herói mitológico, saindo de sua cabana ou castelo cotidianos, é atraído, levado ou se dirige voluntariamente para o limiar da aventura. Ali encontra uma presença sombria que guarda a passagem. O herói pode derrotar essa força, assim como pode fazer um acordo com ela, e penetrar com vida no reino das trevas (batalha com o irmão, batalha com o dragão; oferenda, encantamento); pode, da mesma maneira, ser morto pelo oponente e descer morto (desmembramento, crucifixão). Além do limiar, então o herói inicia uma jornada por um mundo de forças desconhecidas e, não obstante, estranhamente intimas, algumas das quais o ameaçam fortemente (provas), ao passo que outras lhe oferecem uma ajuda mágica (auxiliares). Quando chega ao nadir da jornada mitológica, o herói passa pela suprema provação e obtém sua recompensa. Seu triunfo pode ser representado pela união sexual com a deusa-mãe (casamento sagrado), pelo reconhecimento por parte do pai-criador (sintonia com o pai), pela sua própria divinização (apoteose), ou, mais uma vez –se as forças tiverem mantido hostis a ele–, pelo roubo, por parte do herói, da benção que ele foi buscar (rapto da noiva, roubo do fogo); intrinsicamente, trata-se de uma expansão da consciência e, por conseguinte, do ser (iluminação, transfiguração, libertação). O trabalho final é o do retorno. Se as forças abençoarem o herói, ele agora retorna sob a sua proteção (emissário); se não for esse o caso, ele empreende uma fuga e é perseguido (fuga de transformação, fuga de obstáculos). No limiar do retorno, as forças transcendentais devem ficar para trás; o herói reemerge do reino de terror (retorno, ressureição). A benção que ele traz consigo restaura o mundo (elixir).

Para Campbell, havia um excelente motivo por trás da onipresença do monomito e da universal paixão humana pelas narrativas heroicas: a trajetória do herói das lendas reflete em linguajar coletivo os desafios, as armadilhas e as possíveis recompensas do desenvolvimento psíquico de cada ser humano.

> Nem sequer teremos de correr os riscos da aventura sozinhos, pois os heróis de todos os tempos nos procederam; o labirinto é totalmente conhecido. Temos apenas de seguir o fio da trilha do herói. E ali onde pensávamos encontrar uma abominação, encontraremos uma divindade; onde pensávamos matar alguém, mataremos a nós mesmos; onde pensávamos viajar para o exterior, atingiremos o centro da nossa própria existência; e onde pensávamos estar sozinhos, estaremos com o mundo inteiro. (CAMPBELL, 2007, p. 32)

Não se trata aqui, entretanto, de uma definição de estruturas rígidas como se vê em Propp (2001). A versatilidade do modelo dos mitos serve tanto para contar uma história simples, como a revista em quadrinhos, quanto histórias mais complexas, como o drama, conforme se aplica novos experimentos, mudando o gênero e as idades relativas dos arquétipos, combinando as figuras básicas ou com vários personagens mostrando diferentes aspectos da mesma ideia.

George Lucas utilizou, em 1983, as ideias de Campbell na saga cinematográfica "*Star Wars*" com seu roteiro elaborado inteiramente nos moldes do Monomito, obedecendo fielmente os diferentes estágios da Jornada do herói, servindo-se, em especial, do conceito da "Força", característica mística que encantou os espectadores.

A presença do Monomito na sétima arte é devido a Christopher Vogler, na época consultor literário e analista de roteiros dos estúdios Walt Disney, ele utilizou os ensinamentos de Campbell em uma leitura para o cinema, mais tarde conhecida como a Jornada do Escritor.

Vogler escreveu, em 1985, um memorando interno de sete páginas denominado "*Guia prático para o herói de mil faces*" distribuindo-o para os roteiristas, a fim de contribuir na eficiência dos roteiros. Ele ajustou o Monomito de Campbell à estrutura dramática tradicional, sintetizando assim Jung e Aristóteles, Campbell e Hegel, em uma nova técnica de roteiro, editado mais tarde no livro "*The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*" (A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Roteiristas), influenciando diversos filmes da Disney, como *A Pequena Sereia* (1989), *Mulan* (1998) e a trilogia *Matrix* das irmãs Wachowski.

A proposta de Vogler – que embora tenha menos estágios – é mais determinista do que a de Campbell (conforme Tabela 1) – possui esquemas muito mais abertos e passíveis de interferência do que a estrutura proposta por Propp em 31 estágios.

Tabela 1: Comparação entre a Jornada do Herói e a Jornada do Escritor

O herói de mil faces	**A jornada do escritor**
Partida, separação	Primeiro ato
Mundo Cotidiano	Mundo Comum
Chamado à Aventura	Chamado à Aventura
Recusa do Chamado	Recusa do Chamado
O Auxílio Sobrenatural	Encontro com o Mentor
A Passagem do primeiro Limiar	Travessia do Primeiro Limiar
O Ventre da Baleia	
Descida, Iniciação, Penetração	Segundo Ato
O caminho de Provas	Provas, Aliados e Inimigos
	Aproximação da Caverna Secreta
O Encontro com a Deusa	Provação

A Mulher como Tentação Sintonia com o Pai	
A Apoteose	
A Bênção Última	Recompensa
Retorno	Terceiro Ato
A Recusa do retorno A Fuga Mágica Resgate com Auxílio Externo Travessia do Limiar Retorno	O Caminho de Volta
Senhor de Dois Mundos	Ressurreição
Liberdade para Viver	Retorno com o Elixir

Fonte: Adaptada de Vogler (2015, p. 44)

Os estudos de Campbell, de meados do século XX, influenciaram e ainda inspiram artistas e intelectuais não só do cinema, como também novos autores dos mais variados tipos de narrativas e seus críticos.

A vida de qualquer ser vivo pode seguir a jornada do herói. O Monomito é uma metáfora para o encontro do sentido da vida, e por meio das ações, do cinema, da literatura e até mesmo dos games, passamos a sonhar em imersão realística, e com isso revivemos os mitos e a jornada do herói de Campbell.

A grandiosidade da Jornada do Herói é que o protagonista não acabe a história do mesmo jeito que começou, deve, ao menos, ter mudado psicologicamente e que todos possam se sentir transformado com ele. A jornada "[...] é um mapa preciso do território que se deve percorrer para se tornar um escritor ou, mais importante, um ser humano." (VOGLER, 2015, p. 369).

A linguagem da Jornada do Herói está se tornando parte do conhecimento comum na arte da narrativa, porém seu uso deve ser com parcimônia, pois, nas palavras de Vogler (2015, p. 21)

> [...] seus princípios são usados de forma consciente para criar filmes de popularidade impressionante. Porém, existe o risco nessa autoconscientização. A confiança exagerada na linguagem tradicional ou nos últimos jargões pode levar a produtos descuidados e sem originalidade. O uso preguiçoso e superficial dos termos da Jornada do Herói, a compreensão de seu sistema metafórico ao pé da letra ou a imposição arbitrária de suas formas em toda história são capazes de causar a imbecilização da obra.

A Jornada do herói vem recebendo críticas por retratar o herói, geralmente, no gênero masculino e na personificação da cultura do guerreiro, contudo, o uso da palavra herói na jornada não significa o gênero, mas sim o ato heroico, que serve tanto para o masculino quanto para o feminino, e não necessariamente um guerreiro, que é apenas uma das características do herói, que pode ser, conforme explica Vogler (2015) pacifista, mãe, peregrino, bufão, andarilho, eremita, inventora, enfermeiro, salvador, artista, lunático, amante, palhaço, rei, vítima, trabalhadora, rebelde, aventureiro, um fracasso trágico, covarde, santa, monstro, etc.

2.3 A "JORNADA DO ESCRITOR" DE CHRISTOPHER VOGLER

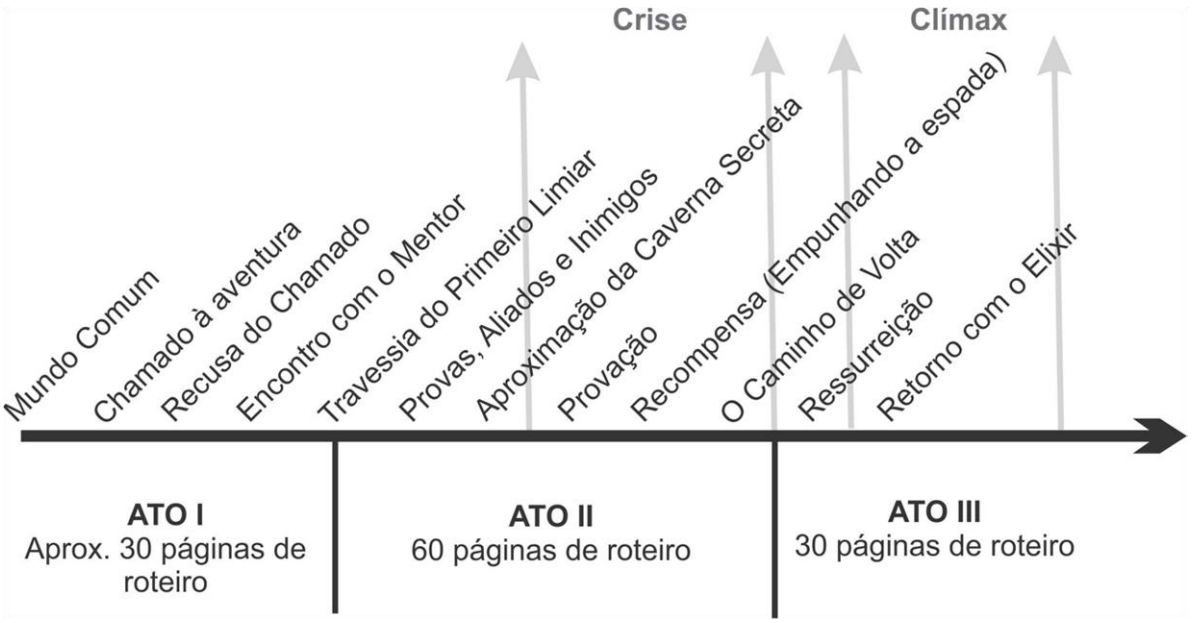
Na década de 1980, Christopher Vogler percebeu uma relação entre a Jornada do Herói de Campbell e os roteiros de clássicos do cinema. Desse estudo, surgiu um manual com uma nova proposta de jornada em 12 etapas, adaptada de Campbell para escritores. Esse manual originou a sua obra *A Jornada do Escritor – Estrutura Mítica para Escritores*, publicada em 1993.

Embora a Jornada do Herói seja apresentada de forma sequencial, Vogler enfatiza que não há necessidade de segui-la em uma ordem específica para que a narrativa funcione, tampouco que todas as etapas estejam presentes, pois, assim como na vida, a jornada é um ciclo em espiral, orgânica e não linear.

A Jornada do Herói não é uma fórmula, como afirma Vogler (2015), mas sim uma forma para auxiliar na elaboração de uma história, além disso, tem servido como base e orientação para profissionais que estudam e se dedicam às diversas formas de *Storytelling*, desde psicólogos, escritores, contadores de histórias, dramaturgos, roteiristas e críticos de cinema e até mesmo entre autores e mestres de RPG (*Role Playing Game*).

Em síntese, a Jornada do escritor é uma estrutura com início, meio e fim bem definidos, em passos organizados em três atos e podem ser resumidos como: 1) a decisão do herói de agir (Ato 1); 2) a ação em si (Ato 2); e 3) as consequências da ação (Ato 3).

Figura 1: Esquema da estrutura da Jornada do Escritor



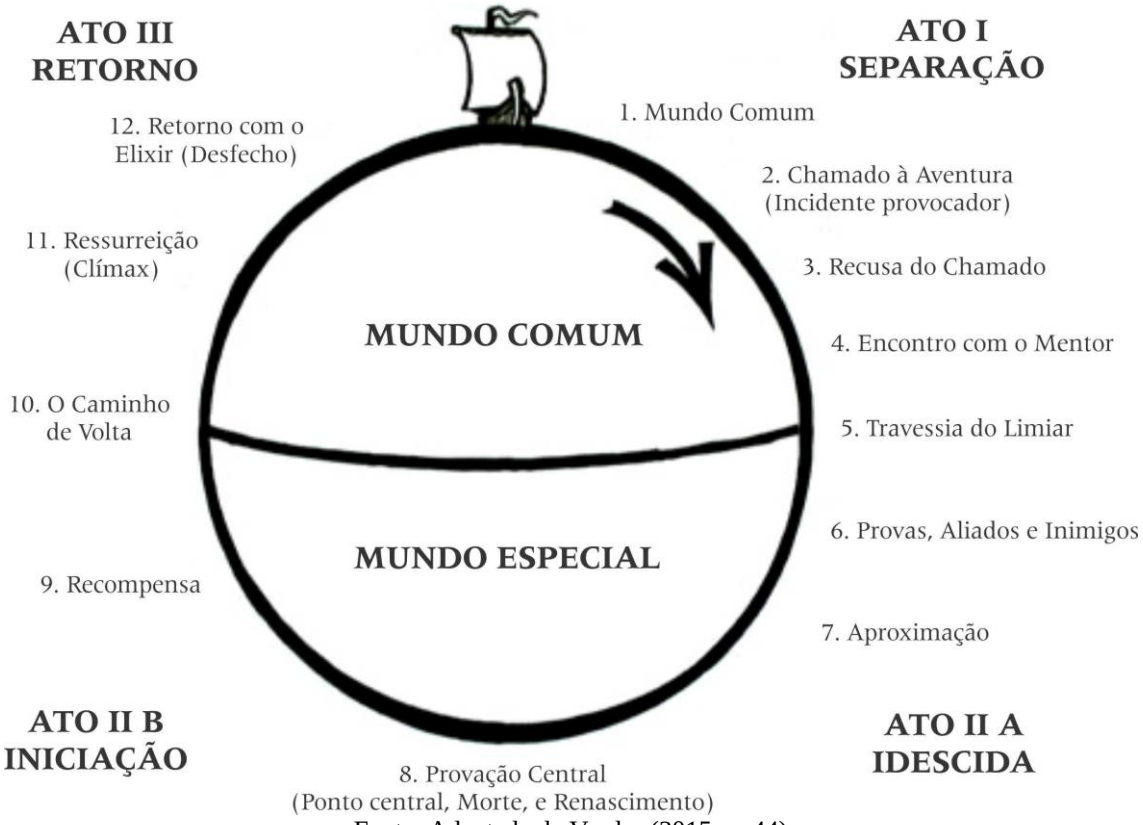
Fonte: adaptada de Vogler (2015, p. 44)

> **1º ato**: nele é apresentado o mundo comum do protagonista (herói) e o objetivo da sua aventura. Sob a orientação do mentor, ele se prepara para enfrentar o que vem pela frente.
> **Transição do 1º para o 2º ato**: é a travessia do Limiar. Momento em que ele aceita a aventura e parte para o mundo especial da história.

2º ato: ele já sabe o problema que precisa resolver e começa a trilhar o caminho em busca de desafios, de aliados e de inimigos. É o momento em que se aproxima dos domínios do antagonista (vilão) e o enfrenta.
Transição do 2º para o 3º ato: é o momento de clímax da história. Ele sobrevive ao enfrentamento com o vilão e recebe a sua recompensa.
3º ato: inicia-se o caminho de volta ao mundo comum e os últimos desfechos com o vilão. O herói volta ao seu mundo, mas com um aprendizado que o transformou ao longo de sua jornada.

A seguir, serão apresentados os 12 estágios que compõem os atos conforme descrito por Vogler (2015) na Jornada do Escritor.

Figura 2: Esquema da estrutura da Jornada do Escritor



Fonte: Adaptada de Vogler (2015, p. 44)

2.4 OS 12 ESTÁGIOS DA JORNADA

> Se quisermos mostrar um peixe fora do ambiente habitual, primeiro teremos de mostrá-lo no Mundo Comum, para que se crie um contraste nítido com o estranho mundo novo no qual ele está prestes a entrar. (VOGLER, 2015, p. 47)

2.4.1 Mundo Comum

O Mundo Comum é o mundo cotidiano do herói. É a abertura de qualquer história, um momento delicado que define o tom da história, em que os problemas e conflitos internos do herói é evidenciado. Deve ser o mais diferente possível do Mundo

Especial, que Campbell chamou de “uma paisagem onírica”, para contrapor com o mundo normal e cotidiano no qual o herói vive.

2.4.2 Chamado à Aventura

É o momento em que o herói é exposto a um problema, desafio ou aventura, frequentemente anunciado pelo arquétipo do Arauto. É quando as regras e o objetivo do herói são estabelecidos na jornada. Uma vez se apresentado o Chamado, ele não pode mais permanecer para sempre no conforto do Mundo Comum. Alguns autores nomeiam essa etapa como incidente provocador, iniciático ou incidente incitante.

2.4.3 Recusa do Chamado (o herói relutante)

Nem todos os heróis aceitam a aventura de prontidão. O herói pode ser relutante e não estar totalmente engajado na jornada, cogitando desistir. Esse é o estágio da Recusa do Chamado, o limiar do medo. A Recusa pode ser um passo único perto do início da jornada, ou ser encontrada em cada ponto do caminho, dependendo da natureza do herói. O arquétipo do mentor pode ser muito útil neste momento decisivo. Olhar para trás, insistir no passado e negar a realidade são formas de Recusa. A negação contínua de um Chamado superior é uma das marcas do herói trágico. Para o escritor, é uma oportunidade para redirecionar o foco da aventura.

2.4.4 Mentor: velha sábia ou velho sábio

O Encontro com o Mentor é o estágio da Jornada em que o herói recebe os suprimentos, o conhecimento e a confiança indispensáveis para superar o medo e dar início à aventura. A função do mentor é preparar o herói para enfrentar o desconhecido, dar conselhos, orientação ou equipamentos mágicos.

2.4.5 Travessia do Primeiro Limiar

Ao superar o medo, o herói decide enfrentar o problema e agir, se comprometendo com a aventura. A travessia do limiar é o ponto de virada no final do primeiro ato, o momento no qual a aventura começa.

2.4.6 Provas, Aliados e Inimigos

No mundo especial, o herói encontra diversos desafios e provas. É a fase de testes que serve para preparar o herói às maiores provações que surgirão. É o momento, também, de encontrar aliados, conhecer os inimigos, obter informações e acumular poder.

2.4.7 Aproximação da Caverna Secreta

O herói, após ter se adaptado ao Mundo Especial, prossegue para atravessar o segundo limiar entre a fronteira e o centro da Jornada do Herói. Esse é o momento das preparações finais para enfrentar a morte ou um perigo supremo, no qual o herói faz o reconhecimento do inimigo, reorganiza o grupo, se fortifica e se arma antes de embrenhar na Caverna Secreta – a fortaleza do adversário defendida pelos soldados do vilão (os Guardiões do Limiar).

2.4.8 A Provação

É a fase em que o herói é levado a enfrentar uma batalha com forças hostis e encarar seu maior medo, o ponto mais perigoso do Mundo Especial. A provação é o momento de suspense e de tensão, o momento crucial em uma história, em que o herói corre o risco de morrer, ou parecer morrer, para que, em seguida, venha a renascer. Toda história precisa de um momento de vida ou morte em que o herói e seus objetivos estejam em perigo mortal.

Nas histórias, a morte do herói pode ser: enfrentar seus maiores medos; o fracasso de um empreendimento; o final de um relacionamento; a morte de uma antiga personalidade ou do ego como nos mitos. Nas palavras de Vogler (2015, p. 218), "[...] o simples segredo da Provação é este: os heróis precisam morrer para que possam renascer".

2.4.9 Recompensa

Ao vencer o estágio de Provações, o herói toma posse do tesouro que viera buscar – a sua recompensa. Enfrentar a morte traz consequências que mudam a vida do herói, no entanto, depois de receber a Recompensa ele precisa iniciar o caminho de volta, desse modo é dado ao herói um tempo para descanso, recuperação e reabastecimento para, enfim, voltar à missão.

2.4.10 O Caminho de Volta

Esse estágio marca a decisão do herói em voltar ao Mundo Comum e superar as consequências de enfrentar as forças obscuras da Provação. O caminho de volta é um ponto de virada, outra travessia do limiar, que marca a passagem do Segundo para o Terceiro Ato. Porém, antes que o herói alcance o objetivo, há outro teste pelo qual ele deve passar: a prova final da jornada, a Ressurreição.

2.4.11 Ressurreição

A ressurreição é o teste final do herói, sua chance de mostrar que realmente aprendeu as lições da Provação. O herói, então, é transformado por esses ensejos de morte e de renascimento e consegue voltar ao mundo comum revitalizado, como um novo ser e com novas perspectivas. Esse é o clímax (não a crise), o último e mais perigoso encontro com a morte. Segundo Vogler (2015), é necessário que os escritores

encontrem maneiras de demonstrar que seus heróis passaram pela Ressurreição, e o truque para isso é mostrar a mudança em seus personagens por meio do comportamento ou da aparência, e não apenas falando sobre essa mudança.

2.4.12 Retorno com o Elixir

É o fechamento do círculo da Jornada do herói, no qual ele retorna ao Mundo Comum, porém a sua jornada não teria sentido se ele não trouxesse consigo algum Elixir, tesouro ou lição do Mundo Especial. O Elixir é o tesouro conquistado em uma aventura, por exemplo, o amor, a liberdade ou o conhecimento de que o Mundo Especial existe e de que é possível sobreviver a ele. Às vezes, é apenas voltar para casa com uma boa história para contar. Contudo, é necessário que se traga algo de volta da Provação na Caverna Secreta, pois, caso contrário, o herói fica fadado a repetir a aventura.

> E assim termina a Jornada do herói, ou ao menos repousa por um tempo, pois a jornada da vida e a aventura da história nunca terminam de verdade. O herói e o público trazem de volta o Elixir da aventura atual, mas a busca de integrar as lições continua. Cada um de nós deve dizer o que é o Elixir – sabedoria, experiência, dinheiro, amor, fama ou empolgação de toda uma vida. Porém, uma boa história, como uma boa jornada, nos deixa com um Elixir que nos muda, nos torna mais conscientes, mais vivo, mais humanos, mais inteiros, mais partes de tudo que está aí. O círculo da Jornada do Herói está completo. (VOGLER, 2015, p. 297)

Os filmes hollywoodianos costumam apresentar finais de contos de fadas com todos os problemas resolvidos, sem que se abalem as presunções do público e, por tal motivo, são criticados. Vogler (2015) sugere que adotar uma abordagem de final aberto (visando o mundo como um lugar ambíguo e imperfeito) é mais adequado quando se trata de histórias mais sofisticadas com um teor mais duro ou realista. É importante que os vilões recebam a punição justa à altura dos seus feitos maléficos, a fim de conter a qualidade da "justiça poética", entretanto, o escritor é livre em propor o seu ponto de vista em tom dramático, retratando a justiça como algo raro neste mundo, porém, isso se refletirá na maneira como as recompensas e as punições serão distribuídas no Retorno.

Resumidamente, os estágios da Jornada do Herói são:

1. O Herói é apresentado no seu **Mundo Comum**, no qual;
2. Recebe um **Chamado à Aventura;**
3. Fica relutante no início ou **recusa o chamado**, porém;
4. É encorajado por um **mentor** a sair da sua zona de conforto;
5. Faz a **travessia do primeiro limiar**, e entra no Mundo Especial;
6. Passa por **testes** (provas), encontra **aliados** e **inimigos**;
7. Aproxima-se da **Caverna Secreta** (objetivo da sua missão);
8. Cruza o segundo limiar no qual enfrenta a **provação suprema** (o auge da crise);
9. Conquista e toma posse da **Recompensa**;
10. É perseguido no **Caminho de Volta** ao Mundo Comum;
11. Cruza o terceiro Limiar, vivencia uma **ressurreição** para, então, ser transformado pela experiência; e

12. **Retorna com o Elixir** que beneficiará o Mundo Comum, finalizando a jornada.

É importante salientar que o modelo da Jornada do herói é apenas um guia, um ponto de partida para inspirar a linguagem da história, e não deve ser aplicado com rigidez, pois não se trata de uma fórmula matemática.

O padrão da Jornada do herói é uma metáfora da jornada da vida, um modelo de eventos prováveis no qual seus elementos podem aparecer em qualquer momento da história, arranjando-se as unidades em quase qualquer ordem para atender às necessidades da arte narrativa.

> Trabalhe uma metáfora diferente ou várias delas, se isso ajudá-lo a entender melhor a arte narrativa. [...] Às vezes, uma combinação de metáforas é necessária para iluminar diferentes facetas da jornada humana. (VOGLER, 2015, p. 303)

Sua estrutura relacionada à mitologia mostrou que, de fato, as histórias, por mais variadas que sejam, seguem um padrão de enredo, inspirando diversos escritores, diretores de cinema – como George Lucas e sua saga *Star Wars* –, e profissionais da área de games. Além disso, os Arquétipos descrevem padrões de comportamento muito úteis na criação de personagens universais. Assim, como contém inúmeros arquétipos dentro de si, a Jornada do Herói não interessa apenas para criar roteiros de filmes, livros e games, mas convém a cada Ser na jornada pessoal – o processo de nascer, crescer, viver e morrer é por si uma jornada –, pois cada indivíduo pode ter sua trajetória mapeada por essa jornada como parte da busca do seu autoconhecimento.

2.5 OS ARQUÉTIPOS

O conceito de arquétipo (*archetypus*) surgiu na Grécia antiga e foi empregado pelo psicólogo suíço Carl Jung para designar um conjunto de tipos arcaicos e primordiais, "imagens universais que existiram desde os tempos mais remotos" (JUNG, 2000, p. 16), originadas de uma repetição progressiva de uma mesma experiência durante muitas gerações, armazenadas no inconsciente coletivo. Freud também utilizou os arquétipos nos seus estudos, porém com um foco diferente, conforme explica Campbell (1990, p. 54):

> A diferença entre os arquétipos junguianos do inconsciente e os complexos de Freud é que aqueles são manifestações dos órgãos do corpo e seus poderes. Os arquétipos têm base biológica, enquanto o inconsciente freudiano é uma acumulação de experiências traumáticas reprimidas no curso de uma vida individual. O inconsciente freudiano é um inconsciente pessoal, biográfico. Os arquétipos do inconsciente de Jung são biológicos. O aspecto biográfico é secundário, no caso.

Esses padrões universais de traços de personalidade servem como modelo a ser seguido no contexto narrativo para se criar personagens com objetivos e funções bem delineados de uma linguagem universal, proporcionando narrativas que emocionam todas as culturas e idades.

> A universalidade desses padrões torna possível a experiência compartilhada da narrativa. Os narradores escolhem por instinto personagens e relacionamentos que justificam a energia dos arquétipos para criar experiências dramáticas que sejam reconhecíveis a todos.

> Ter ciência dos arquétipos concede um domínio sobre seu ofício. (VOGLER, 2015, p. 62)

Contudo, esses padrões não são rígidos, pelo contrário, são tão flexíveis que um único personagem pode manifestar características e qualidades de mais de um arquétipo. Como uma máscara metafórica em que o personagem utiliza conforme for mais conveniente para o evento da narrativa, em conflitos verdadeiros e humanos, com estímulos simbólicos "personificados" de várias qualidades humanas.

É importante salientar que não se deve confundir o conceito de arquétipo com estereótipo. Um personagem construído nos moldes de um arquétipo pode ter diversas personalidades, diferente do estereótipo que reforça uma personalidade preconcebida.

> A familiaridade com os arquétipos pode ajudar a livrar os escritores dos estereótipos, conferindo aos personagens maior verdade e profundidade psicológicas. Os arquétipos podem ser usados para construir personagens que sejam únicos e símbolos universais das qualidades que formam um ser humano completo, além de ajudar a tomar nossos personagens e histórias psicologicamente realistas e verdadeiros no que diz respeito à sabedoria ancestral dos mitos. (VOGLER, 2015, p. 128)

Jung observou 12 tipos principais de arquétipos, dos quais Vogler discorre apenas oito mais comuns que são: o Herói, o Mentor, o Guardião do Limiar, o Arauto, o Camaleão, a Sombra, o Aliado e o Pícaro.

2.5.1 Herói

A palavra Herói vem do grego e em suas origens significa "proteger e servir". No aspecto psicológico, o herói representa a busca pela identidade e totalidade do ego, o desejo de completude, de reintegração de todas as suas partes para torna-lo um ser Uno.

Na narrativa, o herói descreve um personagem central ou protagonista de qualquer gênero, aquele que mais sofre progresso na história. Sua função é de conduzir o público na história; realizar a ação assumindo riscos e responsabilidades, dispondo-se a desafios e sacrifícios; aprendendo a superar obstáculos para alcançar objetivos; e a amadurecer com o conhecimento e a sabedoria adquiridos.

É importante que o personagem do herói tenha uma combinação de qualidades, emoções e motivações tão reais e universais, atribuindo-lhe ferimentos e cicatrizes (físicas ou emocionais), vulnerabilidade e pontos fracos para caracterizar seres únicos em vez de criaturas estereotipadas. Quanto mais conflitantes forem essas combinações, mais realista e humano será o personagem, e mais o público se identifica com ele.

Como todo arquétipo é flexível, a posição de herói é marcada pelos pontos de vista e marco referencial no arco da história. Um exemplo é quando o herói está por cima e o vilão por baixo, nesse momento, o vilão pode ser o herói de acordo com a sua própria história.

> Um vilão galante, heroico em alguns momentos e horrível em outros, pode ser muito atraente. Numa visão ideal, todo personagem bem-acabado deve manifestar um toque de cada arquétipo, pois os arquétipos são expressões das partes que formam uma personalidade completa. (VOGLER, 2015, p. 72)

A sociedade (o ambiente da história) influencia diretamente no tipo comportamental do herói que pode variar em Relutante, Gregário, Solitário, Trágico e

Catalisador; além de variações a partir da união de dois arquétipos, como o Anti-herói (a soma do arquétipo do Herói com o arquétipo da Sombra). Essa distinção diz respeito à relação que os heróis estabelecem com a sociedade.

> **Heróis Relutantes**: são personagens obstinados, resistentes à aventura, teimosos.
>
> **Heróis Gregários**: são personagens que iniciam a história pertencendo a uma sociedade, e sua jornada os leva para uma terra desconhecida. Sua história é de separação daquele grupo (Primeiro Ato); para uma aventura solitária em um lugar distante longe do grupo (Segundo Ato); e, em geral, a sua reintegração ao grupo no fim da história (Terceiro Ato).
>
> **Heróis Solitários**: ao contrário do anterior, a história inicia com o protagonista apartado da sociedade, habitando um lugar ermo e solitário. Sua jornada é a de reentrada no grupo (Primeiro ato); de aventura dentro do grupo, no ambiente normal do grupo (Segundo Ato); e retorno ao isolamento na natureza (Terceiro Ato). Para ele, o Mundo Especial do Segundo Ato é a tribo ou o vilarejo, que visita durante pouco tempo, mas onde fica sempre desconfortável.
>
> **Heróis Trágicos**: esse tipo de herói pode ter muitas qualidades admiráveis, mas entre elas existe uma falha trágica, ou *hamartia*. Heróis perfeitos e imaculados não são muito interessantes, e dificilmente causam empatia no público. Mesmo o super-homem tem pontos fracos que o humanizam e causam afinidade.
>
> **Heróis Catalisadores**: é o personagem andarilho que não muda muito com a história, e sim desencadeia mudanças em outros personagens. São especialmente úteis em histórias continuadas, como programas de TV em episódios e sequenciais. Como o Cavaleiro Solitário ou o Super-homem, esses heróis sofrem poucas mudanças internas e agem principalmente para ajudar os outros ou orientá-los no crescimento.
>
> **Anti-heróis**: é o tipo de personagem mais realista, ele carrega toda a dualidade do ser, o bem e o mal se tornam partes iguais conforme a natureza humana. Para eles, “os fins justificam os meios” (pela grandiosidade desse tipo de herói, o tópico 1.6 é dedicado a desvendar a profundidade desse tipo de personagem).

> Os heróis são símbolos da alma em transformação e da jornada que cada pessoa empreende na vida. Os estágios dessa progressão, os estágios naturais da vida e crescimento, compõem a Jornada do Herói. (VOGLER, 2015, p. 77)

2.5.2 Mentor

A palavra “Mentor” vem da *Odisseia de Homero*. Sua função é de ensinar ou treinar o herói durante a jornada, ou ainda ajudá-lo oferecendo algum presente, porém o presente ou a ajuda devem ser merecidos pelo aprendizado, sacrifício ou pelo compromisso. O Mentor, também conhecido como doador ou provedor, age na história como um guia atuando, principalmente, na mente do herói, mudando sua consciência ou redirecionando sua vontade, fortalecendo-o para enfrentar a provação e o sacrifício com confiança. Mentores aparecem em grande variedade e com muita frequência, é um arquétipo muito útil para os narradores. Eles refletem a realidade de que todos nós temos de aprender lições de vida com alguém ou com algo. Seja na forma de uma pessoa, tradição ou código de ética, a energia do arquétipo figura em quase todas as histórias para fazer as coisas acontecerem. Além de oferecer uma força que pode impelir a história adiante e oferecer ao herói a motivação ou os equipamentos necessários para a jornada, os Mentores têm a habilidade de trazer humor ou relacionamentos profundos,

trágicos. O relacionamento entre herói e mentor é uma das fontes mais ricas de entretenimento na literatura e no cinema, um exemplo clássico é o professor, um típico mentor na maior parte das histórias e da nossa vida. Como os outros arquétipos, o mentor é um tipo de personagem flexível, qualquer um pode temporariamente vestir a máscara do mentor para ensinar ou dar alguma coisa ao herói. A queda de um mentor enfraquecido e tragicamente fracassado pode mostrar ao herói as armadilhas a se evitar.

2.5.3 Guardião do Limiar

São os obstáculos da jornada que guardam a passagem do Mundo Comum ao Especial e da Caverna Secreta. Pode ser um guarda que protege um castelo ou as pedras que bloqueiam uma passagem, pode ser o medo do herói em participar da aventura. Em geral, os Guardiões do Limiar não são os principais vilões ou antagonistas nas histórias. Esses guardiões podem representar os obstáculos no mundo ao nosso redor: intempéries, má sorte, preconceito, opressão ou pessoas hostis, porém, em um nível psicológico mais profundo, eles representam nossos demônios internos que surgem, não para nos parar, mas sim para testar se estamos realmente determinados a aceitar o desafio. Eles mostram ao herói uma face ameaçadora, mas podem ser vencidos, ultrapassados ou mesmo transformados em aliados. Testar o herói é a principal função do guardião. Heróis bem-sucedidos aprendem a reconhecer os guardiões como aliados úteis e indicadores prévios de que a caverna secreta se aproxima. Aprender como lidar com os Guardiões do Limiar é um dos principais testes da Jornada do herói.

2.5.4 Arauto

São os mensageiros, sua principal função psicológica é anunciar a necessidade de mudança. Eles trazem motivação, oferecem ao herói um desafio, colocam a história em movimento e alertam o herói (e o público) que a mudança e a aventura estão a caminho. Um mentor com frequência age como o Arauto que apresenta um desafio ao herói. O arquétipo do Arauto pode entrar em jogo em praticamente qualquer momento da história, mas é empregado com mais frequência no primeiro Ato para dar informações úteis e ajudar a levar o herói à nova aventura.

2.5.5 Camaleão

É o arquétipo da transformação. Sua função dramática é de trazer dúvida e suspense para a história. Eles podem mudar de aparência e humor, e a sua lealdade ou sinceridade geralmente é questionável. Em muitos filmes, ele pode ser representado pela mudança de roupa, de penteado ou de estilo de vida. O camaleão é um dos arquétipos mais flexíveis e cumpre uma variedade "proteica[11]" de funções nas histórias modernas. Apesar de ser encontrado com grande frequência em relacionamentos entre homens e mulheres, também pode ser útil em outras situações, como para retratar personagens cuja aparência ou comportamento mudam para atender às necessidades da história.

[11] "Proteico", além da relação com proteínas, também pode significar "[...] que apresenta muitas e variadas formas, multiforme, polimorfo [...]", e tem sua origem na história de Proteu (VOGLER, 2015, p. 107).

2.5.6 Sombra

Sombra representa a energia do lado obscuro, os aspectos não expressos, desconhecidos ou rejeitados de alguma coisa. A face negativa da Sombra nas histórias é projetada nos personagens que chamamos de vilões, antagonistas ou inimigos. A função da sombra no drama é desafiar o herói e lhe dar um oponente digno de ser combatido. As sombras criam conflitos e revelam o melhor de um herói ao deixá-lo numa situação de ameaça à vida. Quanto melhor for o vilão, melhor será a história, pois um inimigo poderoso força o herói a crescer para enfrentar o desafio. Quando o protagonista está cheio de dúvidas ou culpa; age de forma autodestrutiva; expressa um desejo de morte; deixa seu sucesso subir à cabeça; abusa do poder; ou se torna egoísta em vez de abnegado, significa que a Sombra tomou conta dele. O maior adversário do herói é a sua própria Sombra, pois representa os seus medos e as suas qualidades desagradáveis e rejeitadas que vêm à tona. Os vilões podem ser vistos como a Sombra do herói na forma humana. Não importa o quanto sejam estranhos os valores do vilão, de alguma forma eles são o reflexo obscuro dos desejos do herói, amplificados e distorcidos. Nas histórias, esse personagem pode ser um rival que compete com o herói, ou um vilão típico malvado que quer impedir o herói de atingir os objetivos, ou uma força externa ao herói, ou, ainda, uma parte profundamente reprimida do herói (o médico e o monstro representam vividamente o poder do lado obscuro na personalidade de um bom homem).

2.5.7 Aliado

É conveniente que o herói disponha de uma pessoa com quem possa conversar, revelar sentimentos humanos ou questões importantes da trama. Aliados executam muitas tarefas mundanas, mas também cumprem o importante papel de humanizar os heróis, acrescentando outras dimensões à personalidade ou os desafiando a serem mais abertos e equilibrados. Heróis em grandes jornadas épicas podem conseguir vários aliados e formar uma equipe de aventureiros, cada qual com uma habilidade diferente. Aliados não precisam ser humanos, eles podem ser um comparsa ou aliado para a vida inteira, como pode ser um espírito protetor, um anjo da guarda ou, animais, muito comuns em histórias de contos populares. Às vezes, tomam a função de guiar o herói em questões espirituais ou emocionais. Na ficção, eles sugerem caminhos alternativos para a resolução de problemas e ajudam a lapidar a personalidade dos heróis, permitindo que expressem medo, humor ou ignorância.

2.5.8 Pícaro

O arquétipo do pícaro incorpora as energias da travessura e do desejo de mudança. Todos os personagens que são essencialmente palhaços ou comparsas cômicos expressam esse arquétipo. A forma especializada chamada Herói Picaresco é uma figura principal em muitos mitos e é bastante popular no folclore e nos contos de fadas (os desenhos da Disney usam isso com maestria). Uma velha regra do drama enfatiza essa necessidade pelo bem do equilíbrio e do divertimento na história: faça chorar muito; faça rir um pouco. Os pícaros são quase sempre personagens catalisadores que afetam a vida dos outros, mas permanecem inalterados.

2.6 O ARQUÉTIPO DO ANTI-HERÓI

A figura do herói e suas variantes existem há tempos imemoráveis, porém na forma de arquétipo de anti-herói, podemos sugerir que, talvez o primeiro da ficção tenha sido Dom Quixote de Cervantes (EVANGELISTA, 2017), atuando em dois extremos da sociedade e em variadas formas de ver o mundo:

> [A história de Dom Quixote] se passa em uma época em que surge uma interpretação mecanicista do mundo, de modo que o meio não fornecia mais respostas espirituais ao herói. O herói se vê lutando contra um mundo duro, que não corresponde mais às suas necessidades espirituais. [...] Quixote preservou a aventura para si mesmo, inventando um mágico que tinha exatamente transformado os gigantes, em cujo encalço ele estava, em moinhos de vento. [...] Atualmente, o mundo se tornou tão absolutamente mecanicista, tal como interpretado pelas ciências físicas, pela sociologia marxista e pela psicologia behaviorista, que não passamos de um padrão previsível de esquemas que reagem a estímulos. Essa interpretação, formulada no século XIX, baniu da vida moderna todo o livre-arbítrio. (CAMPBELL, 1990, p. 138)

O arquétipo do anti-herói não deve ser confundido com o vilão, pois não é o oposto, mas um tipo específico de herói. Dá-se frequentemente pela união dos arquétipos do Herói e do Sombra, ou seja, o lado sombrio de sua personalidade, com atitudes levadas ao extremo.

De acordo com Vogler (2015), são pessoas honradas, insatisfeitas com as injustiças e a corrupção da sociedade, com instinto de vingança e que fazem justiça com as próprias mãos, às vezes, são excluídas pela sociedade. Para atingir seus objetivos, eles podem matar, roubar e até cometer atos dos quais se arrependem, pois, os fins não justificam os meios, já que percorrem caminhos tortuosos para provar a si mesmos ou ao seu antagonista que o crime não compensa. Para Jung (2000, p. 239), são "[...] heróis negativos, conseguindo pela estupidez aquilo que outros não conseguem com a maior habilidade".

Nos contos de fadas e fábulas há uma tendência em diferenciar os personagens do bem e do mal pelas suas ações como um requisito moral, no qual o bem sempre vence o mal com a clara mensagem de que o crime não compensa. No entanto, todo ser humano é ambivalente e dualista, pois carrega em si tanto o bem quanto o mal, a luz e a sombra onipresente na vida, talvez por esse motivo o Lobo Mau é tão estimado.

> [...] nos referimos ocasionalmente ao animal que está dentro de nós, como equivalente de nossa propensão para agir violentamente ou conseguir irresponsavelmente nossos objetivos. (BETTELHEIM, 1980, p. 213)

Embora não se aprove as atitudes do anti-herói, tem-se empatia com a capacidade de compaixão e de compreensão dos seus motivos, é possível imaginar nós mesmos com tal comportamento se compartilhássemos das mesmas circunstâncias e motivações, visto que são personagens rebeldes que desprezam a sociedade, o que muitas vezes gostaríamos de fazer e por tal motivo nos causa fascinação. Freud esclareceu esse fascínio ao discorrer sobre a personalidade humana. Segundo ele, a nossa psique é dividida em três instâncias que interagem entre si: o **id**, o **ego** e o **superego**.

O **id** está localizado inteiramente no inconsciente, onde não há lei, nem certo e errado. Corresponde ao puro instinto, à impulsividade, à satisfação pessoal ou à solução do problema. O id desconhece os limites ou a lógica, se isentando de responsabilidade e de altruísmo. O **ego** é onde se localiza toda a experiência consciente, o que media as vontades do id do mundo externo. Parte do ego é inconsciente, e é essa parte que precisa estar atenta o tempo inteiro às exigências do id. O **superego** é a parte criada a partir do ego e por tal motivo é também chamada de Ideal do Ego, representa os pensamentos éticos e morais internalizados, a recompensa social em seguir regras, "a voz em nossa cabeça" autocrítica e punidora. Por fim, compete ao **ego** conciliar as exigências do id, as críticas do superego e as demandas do mundo exterior para conseguir extrair algum prazer de suas experiências, equilibrando o primitivo e o socialmente correto (SARMENTO, 2013).

> Para Freud, o arquétipo do herói significa o ego, a personalidade do ser-humano separado da mãe, que se julga distinto do resto da raça humana; é justamente aquele que busca sua própria identidade para vencer seu próprio ego. Para isso, ele deve incorporar todos os aspectos de sua própria personalidade – de Aliado à Sombra – para se tornar um ser integral, mesmo que isso lhe exija o auto-sacrifício (*sic*) pelo bem de outros. (MARTINS, 2011, p. 91)

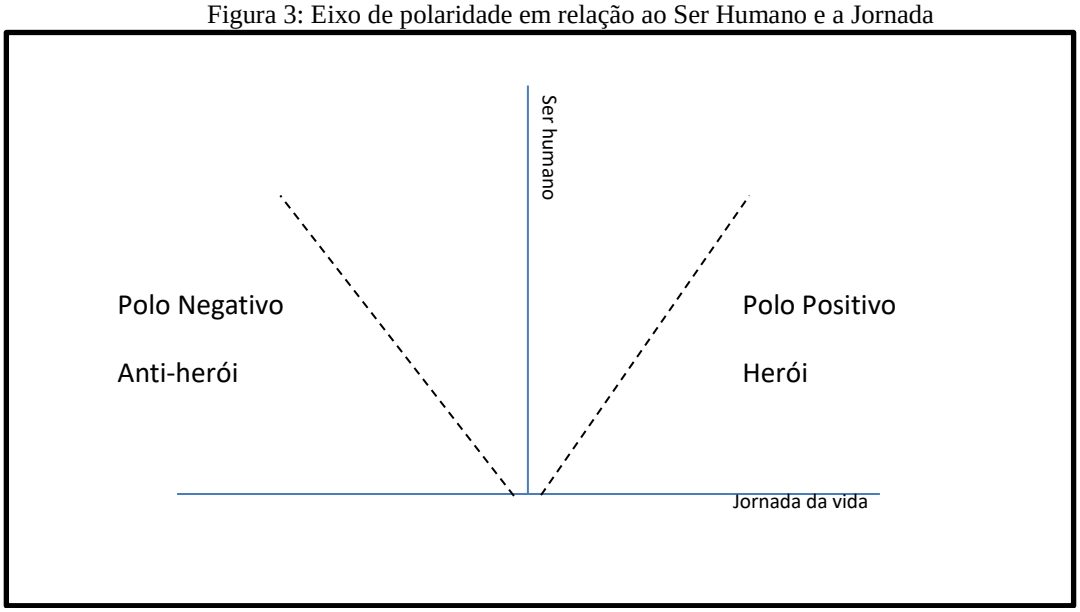
Dito de outra forma, o ego comporta-se como um pêndulo que busca o equilíbrio entre as polaridades da personalidade humana, e o anti-herói nada mais é do que o herói negativamente polarizado. Muitas narrativas são construídas em torno dessa polaridade que existe nas pessoas, explorando as dualidades, como em "*O médico e o monstro*", externalizando os dois lados de personalidade. A identificação com essas narrativas deve-se principalmente ao fato de elas retratarem a vida de forma mais completa e mais próxima da realidade, de natureza completa e dúbia (MCKEE, 2006). Conforme afirma Vogler (2015), a polaridade em uma narrativa

> [...] permite que conheçamos quem tem o poder e sugere como ele pode mudar. Sinaliza a quem devemos nos alinhar na história e ajuda a entender como todos os personagens e situações estão alinhados com uma força ou outra [...] são ferramentas úteis em histórias e consistem numa maneira prática de organizar a realidade, mas também podem ser usadas impropriamente para simplificar demais situações que podem de fato ser bastante complexas. (VOGLER, 2015, p. 414-415)

A polaridade positivo/negativo aqui tratada não é no sentido qualitativo de bem ou mal, mas sim de complementaridade. Para que uma pilha cumpra a sua função de gerar energia, é imprescindível que as duas polaridades (positivo/negativo) coexistam para gerar movimento. Sem uma dessas polaridades não haverá diferença de potencial.

Em uma narrativa, a polaridade atua como um motor de conflitos que gera tensão e movimento nos personagens, um fenômeno real nos relacionamentos humanos que emociona o público (VOGLER, 2015). Ao retratar um personagem como Herói, não significa necessariamente que seja um personagem bom ou mal, mas sim que a sua polaridade está no quadrante positivo do eixo, assim como o anti-herói está no quadrante negativo do eixo, como pode ser observado na figura a seguir:

Figura 3: Eixo de polaridade em relação ao Ser Humano e a Jornada



Fonte: Elaborada pela autora desta Tese

O interesse do público por anti-heróis surgiu, principalmente, no período pós-modernista resultante de um século de guerras, desordem social e rápida mudança tecnológica, influenciando diretamente em como nos comportamos, vivemos e pensamos nos dias atuais.

Hitler acreditava que transformaria o mundo com a crença de que os fins justificam os meios e que seus atos eram corretos e heroicos, comandando atrocidades abomináveis terminando com a Europa devastada pelos nazistas e um número incontável de judeus mortos. Para tanto, os nazistas utilizaram-se de apelos à emoção, a fim de levar as pessoas a ações coletivas, servindo-se de "[...] diversas versões de mitos teutônicos para arregimentar o povo para a sua causa [...]" (JUNG, 1987, p. 75), pois, como bem disse McKee (2006, p. 131), "[...] quem está no poder nunca quer que nós tenhamos sentimentos. O pensamento pode ser controlado e manipulado, mas a emoção é obstinada e imprevisível".

Se o herói é a certeza, o anti-herói é a dúvida, o ponto-chave da identificação. A perfeição foi posta de lado, vivemos um tempo em que os conceitos de bem e mal são relativos e adaptáveis.

Os personagens das narrativas são como válvulas de escape para nossa mente, que cria um artifício que se utiliza dessas narrativas para trazer à tona os nossos instintos e os anti-heróis, que cometem crimes terríveis e atos capciosos, funcionando como um espelho do nosso *id* em maior ou menor escala. Com a ficção passamos a aliviar nossos desejos irracionais e reprimidos sem que isso nos traga prejuízos ou vergonha perante o mundo, e, quando a ficção se encarrega de castigar ou levar esses bandidos à redenção, a ligação psíquica aumenta ainda mais, porque nos incita a crer que transgredir regras é o mesmo que sofrer.

> No domínio da ficção, encontramos a pluralidade de vidas de que necessitamos. Morremos com o herói com o qual nos identificamos; contudo, sobrevivemos a ele, e estamos prontos a morrer novamente, desde que com a mesma segurança, com outro herói. (FREUD, 1980, p. 301)

Esse personagem, embora marginal, está cada vez mais presente na literatura e no cinema, renovando constantemente o caráter anti-heroico que não teria sido possível

se o personagem fosse limitado à caricatura. De acordo com Vogler (2015), são personagens que se infiltram no submundo da paisagem urbana das grandes cidades para tentar desfazer um esquema de corrupção ou de omissão de verdades, motivados por um impulso pessoal, como a paixão ou a vingança, propensos a matar e a tomar decisões que questionem sua própria moral. Quando o anti-herói consegue sua "justiça", fazendo com que seu vilão seja punido, o efeito catártico desse ato causa empatia no público em relação a esse tipo de personagem.

> Sombras externas devem ser banidas ou destruídas pelo herói. Sombras internas, como vampiros, podem ter seus poderes confiscados, o que as tira das Sombras e as leva à luz da consciência. Algumas Sombras podem até ser redimidas e transformadas em forças positivas. Uma das figuras de Sombra mais impressionantes na história do cinema, Darth Vader da série *Guerra nas Estrelas*, revela ser o pai do herói. Toda a vilania é finalmente perdoada em *O retorno de Jedi*, fazendo dele uma figura benigna e fantasmagórica que cuida do filho. O Exterminador também evolui de máquina mortífera dedicada a destruir os heróis em *Exterminador do futuro* para ser um Mentor protetor dos heróis em *Exterminador do futuro 2: O julgamento final*. (VOGLER, 2015, p. 115, grifos do autor)

O conceito de anti-herói é aplicado em personagens desde o período medieval como em *Macbeth*, de Shakespeare. Na literatura nacional, é possível encontrar o personagem Macunaíma, de Mário de Andrade, nos seriados populares, há Walter White, da série *Breaking Bad* aclamado pelo seu público. No cinema, *Inimigo público* ou *Os bons companheiros* são exemplos de filmes de gângster anti-herói nos quais o valor heroico convencional é invertido, um Antimentor aparece para guiar o anti-herói no caminho do crime e da destruição (VOGLER, 2015).

É importante frisar que o conceito de anti-herói vai além do sentido de bom e mal e a sua incorporação nas narrativas atuais demonstram a sua relevância como parte do referencial teórico do Designer de Narrativas para a construção de seus personagens. E quanto mais o interator se identifica com o personagem, mais proximidade com o mundo real ele terá, causando a profunda imersão e a aguardada catarse.

> Se os mundos ficcionais são tão confortáveis, por que não tentar ler o mundo real como se fosse uma obra de ficção? Ou, se os mundos ficcionais são tão pequenos e ilusoriamente confortáveis, por que não tentar criar mundos ficcionais tão complexos, contraditórios e provocantes quanto o mundo real? (ECO, 1994, p. 123)

A resposta a Eco está na interatividade e nos games com seus mundos cada vez mais complexos e instigantes, como será apresentado no capítulo seguinte, as Narrativas Interativas.

3 NARRATIVAS INTERATIVAS

Os adventos tecnológicos ampliaram o conceito de interação influenciando a forma como as narrativas são percebidas. Por isso, nas narrativas, a interatividade trouxe o poder de escolha, como será visto mais adiante.

3.1 INTERATIVIDADE

A modernidade tecnológica elevou a interatividade a um novo patamar e, consequentemente, ocasionou a quebra de paradigmas em muitas áreas de conhecimento, acarretando uma mudança nas percepções humanas com diversas experiências extrassensoriais e ramificações infinitas de hipertextos[12] disponíveis em uma rede sem fim.

Ao interagir com o meio, o interator recebe o *feedback* imediato a partir de suas escolhas, motivando-o a se relacionar com a obra em um processo imersivo e ativo de novas ressignificações. A interatividade trouxe novas possibilidades narrativas e novas formas de ler, ouvir e sentir.

No cinema, tecnologias de efeito, como 3D e IMAX, fazem com que o público experiencie a ficção em outros sentidos para além do visual e do auditivo. Na literatura, a interatividade permite uma estrutura de leitura não linear que se bifurca em cada dilema, os chamados "livros de aventura", gerando novas narrativas com poder maior de engajamento. Nos jogos, a interatividade é um fator preponderante, ou seja, para que exista o jogo, é fundamental que haja interação em algum nível.

Nesse contexto, observa-se uma mudança substancial no papel do leitor, que deixa de atuar como um agente passivo. De acordo com Aarseth (1997 *apud* MARINHO, 2014, p. 139), "[...] o papel do leitor nas narrativas que podemos aqui nomear tradicionais é de um *voyeur*, seguro, mas impotente, enquanto o leitor das narrativas interativas (ou de jogos digitais) é de um *player*".

O ser humano é ávido por experimentar situações perigosas, por buscar experiências significativas e emocionalmente satisfatórias, por estimular a mente e a imaginação com intensidade em novas formas de emoção, de diversão e de aprendizado. Situações que, certamente seriam evitadas no mundo real, encontram, nas narrativas interativas e nos games, um ambiente seguro para viver emoções – por mais perturbadoras que sejam seus sentimentos ou suas fantasias ameaçadoras – trata-se de uma experiência que pode ser benéfica para o autoconhecimento, já que encena uma visão profundamente divertida da vida com erros remediáveis (MURRAY, 2003).

As obras de ficção ajudam a compreender o mundo e o ser humano ao expressar nossos sentimentos ambivalentes, com a percepção das consequências, o que dá sentido às verdades sobre nossas próprias vidas, em um processo de ressignificação emocional em situações de conflito, de perda, de dor e de violência, mas esse processo nem sempre pode ser vivenciado no contexto social, mas pode ser ressignificado em um espaço previamente definido. Como diz Umberto Eco (1994, p. 93)

> Ler ficção significa jogar um jogo através do qual damos sentido à infinidade de coisas que aconteceram, estão acontecendo, ou vão acontecer no mundo real. Ao lermos uma narrativa, fugimos da

[12] Hipertexto "[...] é um conjunto de documentos de qualquer tipo (imagem, texto, gráficos, tabelas, videoclipes) conectados uns aos outros por *links*" (MURRAY, 2003, p. 64).

> ansiedade que nos assalta quando tentamos dizer algo de verdadeiro a respeito do mundo. Essa é a função consoladora da narrativa – a razão pela qual as pessoas contam histórias desde o início dos tempos.

As especificidades das narrativas em ambientes digitais induziram Murray (2003) a propor quatro propriedades essenciais do computador: procedimental, participativa, espacial e enciclopédica.

- **Procedimental**: a capacidade de executar uma série de regras.
- **Participativa**: a capacidade de colaborar ativamente.
- **Espacial**: o processo interativo da navegar.
- **Enciclopédica**: a capacidade de representar enormes quantidades de informações em formato digital.

Os computadores são interativos graças às propriedades procedimentais e às participativas, já que, nesse caso, é possível encenar, modificar, controlar e compreender processos; as propriedades espaciais e enciclopédicas, que permitem criar mundos digitais tão exploráveis e extensos quanto o mundo real, fazem desse mundo um meio instigante para a arte narrativa como ocorre em ambientes de jogos de representação on-line na tradição dos jogos de aventura (MURRAY, 2003).

São essas propriedades que tornam os games um meio tão atrativo e imersivo, com qualidades interativas próprias – que se difere de outras mídias –, que permite o interator assumir o papel de protagonista em um mundo ficcional, no qual ele toma suas próprias decisões. O que acaba favorecendo não somente como um meio de entretenimento como, também, ajudando no ensino de novas habilidades, por exemplo: facilita o aprendizado de línguas, auxilia no avanço da medicina, propõe estratégias militares, fornece simuladores para a tomada de decisões em empresas.

A interatividade nas narrativas levou a imersão a um nível de profundidade e a um estado de fluxo (SCHUYTEMA, 2013) tal que os estímulos do mundo exterior ficam em segundo plano, uma experiência de intensidade que pode obliterar o mundo a nossa volta (MURRAY, 2003), na iminência de perder o sentido da passagem de tempo, fome, sono e preocupações.

A interatividade elevou as narrativas a um novo patamar e instigou pesquisadores e teóricos da literatura a observá-las como formas complexas em um vasto campo de possibilidades e de enriquecimento da arte. Essa descoberta criou um novo paradigma no qual a literatura não fica restrita ao formato impresso como único suporte e canal para o texto literário.

3.1.1 Narrativas Interativas como Arte Literária

Independentemente do suporte midiático, uma narrativa de filme, um poema virtual ou as narrativas de games são suscetíveis às análises de conteúdo textual, baseadas em estruturas narrativas. No entanto, não cabe à Literatura elaborar as técnicas de montagem, a edição, os figurinos e, muito menos, como são produzidos os efeitos especiais, porém estaria em sua área de competência a análise do *screenplay*, do roteiro (ARANHA, 2008).

Compreender as narrativas interativas nos estudos literários permite que novos autores se especializem nesse novo meio, experimentando outras formas de segmentação, de justaposição e de encadeamento lógico. Eles poderiam elaborar histórias coesas em um ambiente fluido e ramificado, com processos de escrita e de leitura particulares que as tecnologias anteriores não alcançaram, ainda que com características diferentes.

> Assim como precisamos definir novas convenções narrativas para entrar no mundo imersivo e para exercer agência dentro dele, também necessitamos de um novo conjunto de convenções formais para lidar com a mutabilidade. Tais convenções surgirão quando tivermos uma compreensão mais clara sobre os tipos de prazer que buscaremos numa literatura de transformação. (MURRAY, 2003, p. 154)

Muitas narrativas interativas encontradas atualmente são inspiradas em livros que as complementam, ampliando universos ficcionais de filmes e programas televisivos em jogos que aproveitam os mesmos personagens, cenários e acontecimentos retratados na obra. Desse modo, as narrativas de jogos digitais devem ser vistas como, segundo alega Aranha (2008, p. 147), "[...] proeminentes sinais rumo a um futuro para a literatura, alargando suas fronteiras e seu modo de produção de conhecimento".

Pode-se mencionar como um exemplo de possibilidades de integração transmídia[13] entre literatura e games o bem-sucedido *The Wincher*, que, baseado na série de livros do escritor polonês Andrzej Sapkowski, permite ao interator encontrar múltiplos finais para o protagonista por meio de diferentes decisões e missões, variando de acordo com o trajeto escolhido, complementando a obra do escritor com naturalidade e aceitação entre os leitores da série.

Entre os games há um subgênero que frequentemente se confunde com os livros devido à presente referência literária – os romances visuais (*visual novels*), no qual o interator é inserido em uma narrativa que cria relações pessoais com diferentes personagens, mesmo com todos os conflitos e tomada de decisões que isso envolve. Praticamente, são versões digitais dos chamados "livros-jogos", muito populares na década de 1980. O jogo *Heavy Rain*, da produtora Quantic Dream, considerado por alguns como filme interativo, possui a mesma estrutura narrativa encontrada nesses romances visuais.

O sucesso dos títulos da Telltale e da Quantic Dream (produtoras de grande destaque por fazerem games que obrigam o jogador a tomar decisões morais que afetam a trama) é um indicativo de que os games podem ser um formato promissor para a publicação de literatura, já que o enorme público *gamer* parece estar aberto para apreciar narrativas complexas com influências literárias. Se devidamente explorados, eles podem se tornar alternativas para a publicação de literatura com apelo ao público habituado às novas mídias e podem ainda contribuir com a criação do hábito de leitura entre os jovens.

Com o fortalecimento das narrativas transmídias em múltiplos formatos, é possível que a fronteira entre jogos e literatura fique cada vez mais indefinida e que daqui há alguns anos ler e jogar sejam atividades complementares, porém, como adverte Wardrip-Fruin (*apud* SILVA, 2006, p. 122)

> [...] precisamos desenvolver alguma nova perspectiva para compreender que os jogos são processuais e interativos. [...] se

[13] Conforme Jenkins (2009, p. 384), narrativas transmídia são "[...] histórias que se desenrolam em múltiplas plataformas de mídia, cada uma delas contribuindo de forma distinta para nossa compreensão do universo; uma abordagem mais integrada do desenvolvimento de uma franquia do que os modelos baseados em textos originais e produtos acessórios". Para Gosciola (*apud* MITTERMAYER, 2014), "[...] narrativa transmídia é uma estratégia de comunicação; essa estratégia organiza uma história, dividindo-a em partes, ou até expandindo-as, e as oferece ao público por meio das plataformas que melhor possam expressá-las, ainda que de modo independente, mas garantindo o máximo de coerência entre elas e, sempre que possível, fazendo o melhor uso da cultura colaborativa e da participação dos fãs".

> simplesmente aplicarmos os estudos literários, vamos interpretar mal o fato de que existe um computador criando parte dessa experiência.

3.2 NARRATIVAS EM GAMES

Para compreender melhor como se comportam as narrativas nos games, é necessário partir de uma definição de jogo. Para Schuytema (2013), jogo é uma atividade lúdica composta de uma série de ações e decisões, limitada por regras e pelo universo do jogo, que proporciona uma estrutura e um contexto com o objetivo de desafiar e de se contrapor ao interator em ações que resultam em uma condição final.

Segundo Johan Huizinga (2008, p. 33),

> [...] jogo é 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 quotidiana".

Salem e Zimmerman (2012a, p. 95) definem jogo como "[...] um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável".

Dito de outra forma, pode-se considerar o jogo uma atividade interativa com espaço e tempo limitados e com regras definidas, a fim de provocar sentimentos, emoção e diversão. Nos games, o espaço é ocupado pelo ambiente virtual.

Para McGonigal (2012), as características que determinam os jogos são quatro: metas, regras, sistemas de *feedback* e participação voluntária. Todo o resto é um esforço para consolidar e fortalecer esses quatro elementos principais.

- A **meta** é o motivo ou objetivo que os interatores vão se esforçar para alcançar.
- As **regras** são a forma como o interator deverá se portar dentro do jogo, a estratégia que o interator precisará construir para atingir a meta.
- O **sistema de *feedback*** diz ao interator o quão perto ele está de atingir a meta.
- Já a **participação voluntária** se dá pela conscientização do interator com as regras, a meta e o sistema de *feedback* que a atividade tem, ou seja, é preciso ter consciência do objetivo que se pretende atingir, é necessário saber onde se pode chegar para, então, planejar um bom caminho a seguir.

Existem certos tipos de jogos que atuam como simuladores de atividades que podem ser realizadas no mundo real (como um jogo de futebol), ou atividades que não podem ser realizadas de forma alguma, como os simuladores de voo, muito utilizados em treinamentos instrucionais, pois permitem que se aprenda na prática o que não é possível em um livro. Os jogos digitais e de simulação são espaços para uma interação social anônima que permite que a pessoa seja do mais próximo do seu "eu" até o mais distante em uma experiência simulada, participativa e prazerosa, rica em imersão.

Para compreender quais encantos ou perigos a narrativa digital trará, Murray (2003) investigou os prazeres característicos em ambientes digitais, definindo três princípios estéticos típicos dos games que seduzem e engajam os interatores:

- O prazer da **imersão**[14] – que deriva da dedicação profunda da atenção e coloca o interator em contato intenso com o universo fictício do jogo.
- O prazer da **agência** – que é a capacidade de atuar interativamente nas ações dos personagens e do espaço por meio dos controles e dos comandos, realizando ações significativas para ver o resultado das suas decisões e escolhas.
- O prazer da **transformação** – ou seja, a ação que vai além da agência, possibilitando uma transformação nas ações e no ambiente do jogo.

A experiência de imersão narrativa ocorre quando um interator consegue ficar absorto e entretido dentro da história; quando ele cria laços com os personagens e, também, entende as circunstâncias e as limitações do mundo no qual a narrativa está se passando. Em um ambiente de imersão bem planejado, os interatores são mais ativos e ávidos por realizar ações que os levem a um resultado tangível, acarretando no prazer da agência.

A agência não é o clique no *mouse* ou a manipulação de *joystick* como atividade operacional, mas sim, quando se opera o *mouse* ou o *joystick* para realizar uma ação entre as infinitas escolhas possíveis, alterando o curso do jogo dinamicamente, de acordo com a participação do interator. Na narrativa, a agência atua como uma habilidade construtivista em criar coisas que exibem comportamentos autônomos.

A transformação gera no interator expectativas de vivenciar um personagem, de assumir uma identidade virtual e de percorrer um mundo no qual suas decisões e escolhas, tanto morais como psicológicas, importa apenas neste ambiente, e, caso não seja satisfatória, ele poderá recomeçar em uma nova experiência, com outras possibilidades de aprimorar suas habilidades. Em resumo,

> Os **três princípios estéticos** [...] – **imersão, agência e transformação** –, mais do que prazeres usuais, são prazeres que antecipamos conforme nossos desejos são despertados pela emergência do novo meio. Esses prazeres, sob alguns aspectos, dão continuidade àqueles dos meios tradicionais; sob outros, porém, são únicos. Certamente, a combinação desses prazeres, tanto quanto a combinação das propriedades do meio digital, é inteiramente nova. Para satisfazer nosso desejo por essa nova combinação de prazeres, teremos de **inventar técnicas de criação artística igualmente ecléticas**. (MURRAY, 2003, p. 176, grifos nossos)

Como cada escolha tem sentido e teor diferentes, na mente do interator ele acredita que tem o controle do ambiente, que a cada caminho seguido, ele transformará o jogo em uma nova experiência, remetendo suas ações à vida real e ficando muito mais tenso dentro daquele ambiente do jogo. Assim, ele procura fazer as suas escolhas de forma corretas para não se arrepender, criando a bolha narrativa, que nada mais é do que o momento em que os ambientes virtuais e reais do interator se tornam um só na história, tamanha sua imersão e foco.

De fato, todas as percepções são artificiais e virtuais, todavia quando o interator está imerso, ele processa percepções indiretas e abstratas e as transforma na experiência de estar em outro lugar. Do ponto de vista do design, a percepção da imersão é semelhante à do mundo real.

---

[14] Murray (2003. p. 103) define a imersão como um ato de afundar-se na água, ao dizer "[...] buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda nossa atenção, de todo nosso sistema sensorial".

> Ler ou ver um filme pode prender a atenção de uma pessoa e puxá-la para a história, mas essas experiências passivas não criam o estado de "hiperfoco", que é a marca registrada do fluxo. Quando estão nesse estado, a atenção está tão concentrada que os indivíduos literalmente não percebem qualquer estímulo externo. (SCHUYTEMA, 2013, p. 193)

Jeannie Novak (2010) discorre sobre cinco elementos que são peculiares e pertinentes nas narrativas dos games: a interatividade, a não linearidade, o controle pelo interator, a colaboração e a imersão.

- **Interatividade**: os interatores não se limitam a desempenhar o tradicional papel de público passivo, podendo ser coautores das histórias ou, até mesmo, o único autor.
- **Não linearidade**: as histórias lineares seguem uma linha reta física e temporal – começando com o máximo de eventos distantes e terminando com os mais recentes. Os jogos não precisam seguir um enredo linear, as decisões dos interatores podem levá-los a vários caminhos no enredo, experimentando novas histórias a cada vez.
- **Controle pelo jogador**: os interatores têm a capacidade de manipular o jogo e mudar a história. Diferente de outras mídias, eles podem criar seus próprios personagens com características personalizadas. Essa liberdade que será dada a ele tem que ser pensada para gerar imersão.
- **Colaboração**: o modo de jogo multijogador torna possível aos interatores se envolver em narrativas colaborativas. Esse fenômeno é muito parecido com o efeito prosumidor[15] em que consumidores (interatores) e produtores (desenvolvedores) tornam-se um e o mesmo.
- **Imersão**: quando a história, os personagens e a jogabilidade são tão poderosos e envolventes, os interatores encontram-se profundamente envolvidos no mundo do jogo e na história.

Jogos sempre trazem consigo alguma narrativa, mesmo que mínima, como no Xadrez, em que o movimento de cada peça pode sugerir uma estratégia de simulação de guerra medieval, entretanto, a imersão narrativa não se faz presente na maior parte da experiência. Quanto mais interativa uma narrativa é, menos linear será sua estrutura, e quanto maior a ação demandada do interator por parte da narrativa, mais profundamente se dará o processo de imersão, em função das demandas cognitivas que o interator desempenhar.

Nos games, a narrativa corresponde à sequência de eventos que compõem a história do jogo, constituída pelo encadeamento ou encaixamento de micronarrativas, que pode ser linear e pré-roteirizada (embutida), ou não linear e emergente[16]. Quando se tem uma história a ser contada por meio de um jogo, as mecânicas devem favorecer e emergir dessa história. Segundo Schell (2014), a estética deve reforçar a ideia da narrativa e a tecnologia deve ser específica.

Desde 1976, quando surgiram os primeiros jogos de Arcade, a indústria de games avança intensamente em recursos expressivos na produção de ficções multimídias, potencializadas a partir de 1984 pela indústria japonesa. Embora ainda

[15] Termo cunhado pelo futurista Alvin Toffler, a palavra prosumidor, também conhecida como prosumer, é um acrônimo formado pela fusão original das palavras em inglês *producer* (produtor) e *consumer* (consumidor).

[16] Sobre narrativa embutida e emergente será apresentado detalhadamente no Capítulo 4, Arquitetura do design narrativo.

exista uma tendência em se considerar a mecânica mais importante do que a história, é a narrativa o elemento essencial que vai acrescentar profundidade, emoção e contexto à experiência de jogo.

Os jogos que, no início, eram focados puramente na mecânica e na jogabilidade, começam a ter, com o avanço da tecnologia, a possibilidade de incorporar narrativas (lineares e não lineares), ao ponto de as decisões do interator mudarem substancialmente no decorrer da história, tornando o jogo mais interessante, além de incentivar a exploração de possibilidades.

> [...] jogos serão parte inevitável de nossa futura cultura e, portanto, evitá-los é o mesmo que ter evitado, no passado, o surgimento do rádio, da televisão, e, na década passada, da internet. [...] O futuro dos jogos não está nas imagens e nem no realismo, mas no nível intermediário entre o processamento computacional e a interface, ou naquilo que ele definiu como narrativa ou roteiro, sustentado pelas complexas formas de processamento computacional que vem sendo desenvolvidos nos campos da inteligência artificial. (SILVA, 2006, p. 101-102)

O cinema influenciou progressivamente as narrativas em games com a introdução de técnicas cinematográficas, como enquadramentos de câmeras e *cutscenes* (machinima[17]), entre outros. Isso ocorreu a partir do momento em que os recursos de *hardware* e *software* evoluíram, mas essa evolução está aliada à maturidade da indústria de games em relação aos roteiros. O primeiro jogo a utilizar a tecnologia interativa cinematográfica foi *Fahrenheit*, também conhecido como *Indigo Prophecy* (produzido por David Cage pela Quantic Dreams em 2002), com histórias ramificadas que podem ser alteradas a partir das decisões do jogador.

Embora sejam muito apreciados os momentos de machinima nos jogos, é recomendável o seu uso com parcimônia para que o jogo não se torne um filme interativo. Serve bem ao propósito de conclusão de micronarrativas sem extrapolar o limite entre filme e jogo, medida esta que deve ser pensada e elaborada no roteiro da narrativa.

Distanciando-se dos padrões narrativos usados no cinema e na televisão, as narrativas em games se destacam pelo uso das inúmeras possibilidades de construção não lineares, com vários elementos narrativos como personagens, enredo, narrador, tempo e espaço, que se constroem simultaneamente dando à trama uma complexidade baseada na complementaridade (MUNGIOLI, 2014).

De fato, as histórias ganharam certa importância atualmente por serem mais elaboradas, com personagens complexos e com narrativas sem linearidade, obtendo maior poder de engajamento, característica bem marcante nos jogos digitais e que tem suas raízes no RPG tradicional.

Toda história vai dizer alguma coisa, mesmo que o autor não tenha isso em mente e de todas as possibilidades que um personagem pode optar diante dos dilemas da história, o interator vai escolher alguma. Essa escolha vai resultar em consequências, das quais é possível extrair uma lição, chamada de *moral da história*.

Portanto, quando um autor tem isso em mente, sua mensagem fica mais clara e a jornada do personagem fica mais rica. O processo de imersão do interator também é

[17] Machinima é uma mistura de "máquina" (como mecanismo de jogo) e "cinema", é um recurso usado por cineastas para criar um filme animado em vez de um jogo. Pelo viés cinematográfico, machinima pode ser visto como um exemplo de convergência de tecnologia – adotando uma ferramenta originalmente criada para o desenvolvimento de jogos para fazer filmes [...] de baixo custo. (NOVAK, 2012, p. 157, tradução nossa)

acelerado, afinal, o objetivo é como uma bússola que não indica o caminho certo, mas impede que ele se perca.

A caracterização de personagens com profundo sentimentalismo ao retratá-los com traumas tão humanizados, carregados de expressões humanas, causa uma relação de empatia entre o interator e o personagem, com a qual ele facilmente se identifica. No entanto, alguns personagens ao tentar imitar humanos de forma caricata acabam gerando repulsa nos interatores, um fenômeno conhecido como *uncanny valley*[18] ou "vale estranho". O segredo para ultrapassar esse vale está no rosto que traz expressões faciais de emoção e empatia, principalmente nos olhos.

O jogo *Heavy Rain* tem forte conceito de emoção passado pelo personagem, que, apesar dos belos gráficos, beirando real (para a época), continua sendo uma entidade virtual e até robótica, com "olhos mortos", o que causa certa estranheza para quem o assiste.

As narrativas em games com visão em primeira pessoa buscam, frequentemente, criar um laço imersivo entre o protagonista e o interator, fazendo com que este se imagine, de fato, vivendo aquela história e não apenas controlando um personagem com atitudes e personalidade próprias. Um dos grandes problemas da narrativa nessa perspectiva é a falta de construção do protagonista, que carece de características fortes ou dramas intensos. Os problemas são construídos no decorrer do jogo para criar a sensação de que a ação é do interator e não apenas do personagem virtual.

Jogos desse tipo se utilizam muito do combate com animais extremamente hostis, da interação em ambientes perigosos e fechados, da exploração de belos ambientes para dar a impressão de que o interator e o personagem são a mesma pessoa, dando ao interator a sensação de que ele está vivenciando aquilo com o mesmo sentimento e emoção que a vida real.

Porém, quando a visão acontece em terceira pessoa, dificilmente o interator ficará imerso com o personagem. A imersão, nesse caso, ocorrerá a partir de outros elementos, como o som, as imagens, a luz, a cor, a afinidade e a empatia entre o interator e o protagonista no desenrolar da história. Sabe-se que é um personagem, portanto, há uma tendência em criar afeto com esse protagonista pelo fato de suas características serem mais definidas e por que se tem uma visão dele interagindo com o mundo durante todo jogo.

Todavia, jogos não são narrativas, mas máquinas capazes de gerar narrativas, nas quais é possível observar duas narrativas principais envolvidas na experiência: a narrativa da ficção (a história propriamente dita) e a performance do jogador ao longo do tempo (o personagem-protagonista controlado pelo interator).

[18] Hoje em dia, o realismo conseguido por meio dos novos processadores gráficos é tal que aproxima os jogos do que na robótica é conhecido por *Uncanny Valley*. Em 1970, Masahiro Mori, um roboticista japonês, percebeu que conforme a aparência e o comportamento de um robô se aproximavam a de um ser humano, o sentimento experimentado por quem o observava passava de simpatia para estranhamento e repulsa. Colocando essa progressão em um gráfico. Mori observou que há um aumento da simpatia até o ponto em que a semelhança entre um robô e um ser humano é tão grande e ao mesmo tempo tão absurda que qualquer discrepância, mesmo nas expressões faciais ou na movimentação, que lembre o observador de que aquilo não se trata de uma pessoa real, causa um sentimento negativo, ocasionando uma grande queda no gráfico, constituindo assim um vale, por isso chamado vale da estranheza. Há, no entanto, após o vale, novamente um aumento da simpatia, até determinado ponto, em que não ocorre mais nenhuma diferença detectável entre o robô e o humano (RIBEIRO, 2013, p. 30-31).

3.2.1 Alguns Elementos Narrativos nos Games

Uma boa narrativa nos games precisa ser interativa, sensorial, visual (texto, áudio, vídeo) e despertar emoções. Deve ter diálogos realistas, um personagem com o qual o público se identifica, um clímax empolgante e comovente e um conflito identificável passível de solução. É necessário lembrar que, mesmo com a narrativa contribuindo para o jogo, a interação ainda é a peça fundamental no processo, senão se assistirá a um filme.

3.2.1.1 Cenários

Alguns jogos são projetados em torno de um cenário elaborado, atuando como elemento narrativo que, conforme Bazin (2014), pode ser simples, complexo e, até mesmo, paradoxal:

- **Simples**, porque, como toda ficção, o jogo não foge às regras universais de qualquer narrativa, com os mesmos princípios de organização narrativa e de construção diegética na literatura.
- **Complexo**, porque as possibilidades técnicas do meio impulsionam o potencial de inovação, trazendo para a ficção uma inventividade extra.
- **Paradoxal**, na medida em que a natureza específica do meio incorre em parâmetros peculiares nos quais não é certo que um roteiro criativo tenha acréscimo de valor.

O cenário é responsável por enfatizar e apoiar o tom e o tema do jogo, e, ainda, por definir o clima da história. É formado pelo uso de cores, de iluminação e de som ambiente refletido em cada elemento para levar o interator à experiência de jogo.

3.2.1.2 Sons e Imagens

Assim como o cenário, a trilha sonora e as imagens tridimensionais funcionam como elementos narrativos, transmitindo informações como pistas indicativas aos jogadores, ou definindo o clima e o tom dramático, proporcionando reações emocionais nos jogadores. Os efeitos sonoros devem ser usados como apoio e nunca para transmitir informações essenciais do jogo. Nossas mentes são preparadas para reagir ao ritmo e ao tom e, por isso, a música é um poderoso veículo para gerar reações emocionais (SCHUYTEMA, 2013).

3.2.1.3 Luz e Cor

Assim como se é suscetível aos efeitos do som e da imagem, também se reage aos níveis de luz e saturação de cor que provocam reações emocionais (embora a sua significação possa variar em culturas diferentes). O uso de cores vivas e claras pode transmitir otimismo e não perigo, enquanto uma mistura de cores escuras e abafadas e um ambiente escuro podem refletir sentimentos de perigo, medo e opressão. As pessoas também reagem ao conjunto de cores – não de forma emocional específica, mas uma reação à combinação de cores, como ocorre com as cores complementares, que transmitem um sentimento de completude a uma cena (SCHUYTEMA, 2013)

Além desses elementos narrativos, será apresentado extensivamente, no Capítulo 4 – Arquitetura do Design Narrativo, outros elementos importantes que compõem a narrativa nos games.

3.3 ESTATUTO TECNOLÓGICO: A ARTICULAÇÃO ENTRE NARRATOLOGIA E LUDOLOGIA

Nem todos os jogos têm narrativas e são divertidos, mas nos falta o tipo de vocabulário necessário para explorar suas nuances. Muitos jogos têm "aspirações narrativas" que dependem dos tropos e das expressões idiomáticas de "gênero" e de entretenimento de ação para guiar o jogador (JENKINS, 2002).

> A narrativa em games não se resume à história que está sendo contada. De fato, não se resume nem a **como** está sendo contada (um narrador, um herói, linearmente, com elipses de tempo, etc.). Mas deve compreender também as decisões de interface que disponibiliza ao jogador, bem como os dispositivos técnicos de que dispõe (PINHEIRO; BRANCO, 2006, p. 36)

Ao longo de décadas, os estudos sobre narrativa nos games têm se dividido entre os teóricos da narratologia e da ludologia. No entanto, Jenkins (2002) apresenta uma posição intermediária que respeita a particularidade desse meio emergente, observando os jogos menos como histórias do que como espaços maduros com possibilidade narrativa.

Gonzalo Frasca (*apud* PINHEIRO; BRANCO, 2006) defende uma aproximação da narratologia com a ludologia, relacionando o sistema de jogo (jogabilidade) e a história como constituintes de um modelo específico de narrativa, que abrange os movimentos e os conceitos da ludologia.

Para o autor, o jogo tem uma narrativa que é o resultado da ação entre o sistema estrutural ludológico e os elementos da narrativa; ou seja, para que os desafios propostos ao jogador sejam superados, é necessário que o jogador perceba o que lhe é pedido (FRASCA *apud* PINHEIRO; BRANCO, 2006). Essa descrição aponta para uma perspectiva de definição de jogo como produto narrativo, assim como os livros ou o cinema, porém diferente pela sua peculiaridade essencial como sistema lúdico.

Pinheiro e Branco (2006) propõem uma estruturação da narrativa nos games formada pela articulação de três dimensões: narrativa, de interface (ludológica) e tecnológica. A base tecnológica atua de modo fundamental na conexão entre gênero narrativo e interface.

- Dimensão narrativa – é a história que está sendo contada, por meio dos elementos cênicos, dos personagens e do cenário. Diz respeito aos aspectos formais dos gêneros (aventura, comédia, ação, terror, etc.) e dos elementos que o constituem (a estética adotada, tipos, cenários, tom, etc.).
- Dimensão de interface – é o papel desempenhado pela navegação dentro do jogo, centrando-se em questões que respondam e reforcem a jogabilidade. Herdada das preocupações dos ludólogos, diz respeito às interfaces adotadas pelo jogo; é a descrição do jogo em termos de seu funcionamento e não do seu significado.
- Dimensão tecnológica – refere-se ao estatuto tecnológico do jogo que, como nas outras mídias, atua dentro da narrativa a partir de seus limites e de suas capacidades, mas que, dentro dos games, vai desempenhar seu papel de uma maneira muito particular, impondo ao gênero a constante atualização de suas

> estratégias de comunicação, possibilitando um grande e único cenário sem necessidade de usar subterfúgios de edição.

O equilíbrio que se forma a partir da constante negociação mantida entre as dimensões narrativa, de interface e tecnológica é que configura os discursos dos games e os caracteriza no que tem de singular em relação às outras mídias. É por meio desse equilíbrio que é possível ver as diferenças e as semelhanças que se apresentam entre seus próprios produtos, pois como afirma Pinheiro, Puhl e Branco (2006, p. 5), "[...] ainda que cada uma das dimensões ressaltem diferentes aspectos do que entendemos por narrativa nos games, é o inter-relacionamento que se dá entre elas que constitui o específico dessa mídia".

A evolução da tecnologia permitiu que se fosse além do enquadramento e da melhoria de imagens, agora mais nítidas e bem definidas. Implicou, também, alterações de roteiro, novas decisões discursivas e planejamento estético do jogo. Diferente de outros meios, uma nova geração de consoles e de *software* pode expandir radicalmente as possibilidades narrativas de seus discursos e sua realização técnica, fundamental na articulação entre gênero narrativo e interface.

Portanto, o estatuto tecnológico leva em consideração as possibilidades de realização técnica da narrativa e as formas pelas quais essas possibilidades se manifestam no ambiente de jogo. A tecnologia, neste caso, age como um sistema de restrições que impõe aos roteiristas, designers e programadores limites rígidos com os quais a narrativa terá de negociar (PINHEIRO; BRANCO, 2006).

Outra variável importante na narrativa de um jogo é a ação executada pelo jogador, que deve ser considerada no seu desenvolvimento em como os dispositivos técnicos afetarão a história e a experiência de jogo.

Um exemplo evidente da atuação da tecnologia sobre a narrativa são os acréscimos técnicos que cada nova geração de videogames (*hardware*) trouxe com a capacidade maior de processamento, portabilidade, conectividade e interface. Isso se traduz em refinamento de gráficos (o que por si só abre um universo de possibilidades ao roteirista); no acréscimo do número de NPCs[19] dentro do ambiente; no aumento do número de variáveis para cada personagem; no número de jogadores em um mesmo ambiente de rede; no uso de novos dispositivos de interação (óculos, *joysticks* 3D, todo o tipo de sensores para captura de movimento, etc.).

> Em seus primeiros anos, especialmente na primeira década, os jogos eram feitos por programadores cujo principal interesse não parecia estar nos aspectos narrativos. As histórias dos jogos eram como roupagens que "embrulhavam" o produto: dava-se o nome de nave para aquele pontinho azul, enquanto que, na caixa do jogo, dizia-se que os inimigos (outros pontinhos azuis) eram "os terríveis zarkonianos". [...] A valorização da narrativa veio juntamente com o aparecimento de jogos que propunham tramas mais complexas, personagens mais ricos e cenários impossíveis para as gerações tecnológicas anteriores. (PINHEIRO; BRANCO, 2006, p. 33-34)

A evolução das narrativas nos games[20] está ligada intrinsecamente à evolução dos aparatos tecnológicos, como a televisão, o console, o computador, os processadores

[19] Non-playable caracteres (NPCs) são personagens não controláveis pelo jogador.

[20] Os games são distribuídos em três grupos conforme natureza e nicho de mercado: 1) Máquinas Arcades, são máquinas de jogos produzidos exclusivamente para casas de divertimento eletrônico, tiveram seu auge até início da década de 1990, sendo substituídas pelos computadores e pelas *lan house*; 2) Consoles: também chamados de computadores de Jogos Eletrônicos, "rodam" os jogos disponíveis em cartuchos, CDs e DVDs, popularmente conhecidos como videogames ou simplesmente games; e 3) Jogos

de imagem e os sistemas de transmissão de dados. Desde seu início, em 1948, até os tempos atuais, essa evolução está levando os jogos a ocupar, para além do entretenimento, um lugar de destaque como ferramentas educacionais e comunicacionais.

As transformações decorridas tanto em função de desenvolvimentos tecnológicos na área da computação e da inteligência artificial quanto nas inovações criativas no design de jogo, as quais introduziram novas maneiras de conceber e elaborar os jogos, permitiram novas apropriações artísticas em termos de imagens, gráficos e som; inovações na jogabilidade, na mecânica e na narrativa, instituindo novos paradigmas.

Para compreender como ocorreu o processo evolutivo das narrativas nos games até a sua configuração atual, será apresentado, a seguir, uma cronologia[21] da evolução dos games, dividida por períodos e eventos que correspondem às mudanças significativas no contexto narrativo, denominado de "geração narrativa".

3.4 O SURGIMENTO E A EVOLUÇÃO DAS NARRATIVAS EM GAMES

Embora a indústria de videogames tenha uma existência muito curta em comparação com a literatura e o cinema, os videogames progrediram muito nas últimas décadas, principalmente em relação às narrativas. Eles são muito mais do que objetos de entretenimento, são uma maneira de contar uma história, uma forma de arte. Graças aos pioneiros que ousaram questionar o monopólio da narrativa, tem-se, agora, uma forma de lazer prático que obscurece os limites da interatividade, da história e do desenvolvimento de personagens em uma alquimia que continua a evoluir até hoje (KENT, 2001). Foi a própria evolução da tecnologia que permitiu o aperfeiçoamento técnico dos games que, no início, não primavam exatamente pela sua excelência técnica, mas provocaram mudanças decisivas, obras-primas que contribuíram no estabelecimento, na popularização e na evolução dessa arte.

3.4.1 A Pré-história dos Games

Os primeiros jogos de videogame nasceram na década de 1950, no fim da Segunda Guerra Mundial, um período de forte evolução na computação. Antes mesmo de os primeiros computadores serem projetados, Alan Turing e David Champernowne desenvolveram, em 1948, o *Turochamp*[22], o primeiro simulador de xadrez, que nunca foi programado em um computador. Três anos depois, surgiu *Bertie the Brain*, desenvolvido com o dispositivo de entretenimento para tubos de raios catódicos. Foi um dos primeiros jogos de computador a ter qualquer tipo de exibição visual e que permitia que os jogadores executassem apenas uma ação: mover um ponto brilhante em uma

para PC (Computador Pessoal), desenvolvidos exclusivamente para "rodarem" em computadores. A tendência atual dos desenvolvedores é produzir títulos tanto para PC quanto para consoles (RIBEIRO, 2006).

[21] Elaborada a partir do recorte histórico de Suckling e Walton (2017), Novak (2010), Baer (2014?), Ribeiro (2006), Roucairol (2003), Araújo (2006), Aranha (2008), Murray (2003) e Kent (2001).

[22] Por ocasião do 100º aniversário do nascimento de Alan Turing, em 2012, o programa foi reconstruído por especialistas em informática, e Garry Kasparov, um dos melhores jogadores da história do xadrez, desafiou uma partida contra o computador que terminou com a vitória de Kasparov em 16 lances. Apesar da vitória muito fácil, Kasparov reconheceu o contexto histórico e a qualidade do *Turochamp.*

tela. Era simples, porém revolucionário para a época, considerado o exemplo mais antigo de jogo digital.

Em 1952, Alexanders Douglas, na época doutorando da Universidade de Cambridge, com o objetivo cientifico de mostrar a interação homem-máquina, criou *OXO*, uma evolução do famoso jogo da velha.

Os videogames seguiam ainda a passos lentos, principalmente pelas limitações técnicas em relação ao desenvolvimento, afinal, os computadores da época ocupavam salas inteiras e dependiam de especialistas em computação. Os jogos desse período eram exclusivamente para demonstrações de tecnologia, treinamento de pessoal ou estudos científicos, uma vez que eram desenvolvidos somente no meio universitário.

A ideia de jogos digitais como entretenimento surgiu somente em 1958, quando Willy Higinbotham criou, a partir de um computador analógico acoplado a um osciloscópio[23], o *Tennis for Two*[24], um sistema que simulava uma partida de tênis.

Em 1961, Steve Russell, estudante do Massachusetts Institute of Technology (MIT), utilizando um computador DEC PDP-1 (o mais avançado na época), criou o *Spacewar!*[25], um dos primeiros jogos gráficos, uma experiência puramente arcade sem história (além do enquadramento apenas delineado) e sem personagens. Sem pretensão de lucro, esse jogo foi considerado a pedra fundamental dos games, que, além de inspirar muitos títulos semelhantes, foi o mais copiado da história dando origem a uma nova indústria que cresceria nos anos de 1970.

Até então, os jogos tinham o intuito apenas de entreter e sua mecânica era essencialmente sensório-motora, ou seja, visava somente testar os reflexos e a coordenação motora dos jogadores. No final da década de 1960, o preço dos televisores diminuiu consideravelmente, o que permitiu a sua popularização, e o custo de manufatura dos computadores também. Somando-se todas as condições propicias, o surgimento dos jogos comerciais estava pronto para ocorrer.

3.4.2 O Surgimento dos Jogos Comerciais

O sucesso dessa nova indústria ocorreu devido a Ralph Baer que idealizou um dispositivo capaz de rodar diferentes tipos de jogos para ser executado em uma televisão. Chamado de *Brown Box*, esse foi o primeiro console de jogos, fato que o levou a ser considerado o "pai" dos videogames, batizado de *Odyssey* em 1968. Baer desenvolveu, também, um jogo de corrida de carro e um jogo de tênis (mesmo conceito que foi utilizado em *Pong* quatro anos mais tarde) e modificou uma pistola de criança para que, por meio de uma célula fotoelétrica, pudesse detectar um objeto se movendo na tela.

Em 1971, Nolan Bushnell, que mais tarde viria a ser o fundador da Atari, foi o responsável pela primeira "cópia" de *Spacewars*! ao lançar o primeiro arcade

[23] Um instrumento de medida eletrônico, o osciloscópio cria um gráfico bidimensional que mostra uma ou mais diferenças de potencial.

[24] A função deste jogo era a de entreter os convidados no dia da visita anual realizada pelo Laboratório Nacional de Brookhaven, um dos mais importantes laboratórios científicos dos Estados Unidos. O jogo serviria como atrativo para aumentar o número de visitantes, pois o governo queria exibir seu potencial nuclear para população; seu criador, o físico William Higinbotham, foi também um dos criadores da bomba atômica.

[25] O tema do jogo, pertinente para a época, surgiu em meio à corrida espacial da Guerra Fria. Foi pioneiro em trazer o contexto de destruição para a tela, refletindo o medo de uma guerra eminente. Russel teria se inspirado nos livros de ficção científica de Edward Elmer Smith para criar o jogo.

(conhecido como Fliperama[26]) comercial da história, batizado de *Computer Space*. O aparelho vinha com um monitor acoplado para dois jogadores.

Com o preço da televisão em queda, o primeiro console doméstico para ser ligado na televisão, foi lançado em 1972, o *Magnavox Odyssey*[27]. O console inicialmente chamado de *Brow Box* e pensado por Baher – juntamente com um jogo de tênis de mesa – marcou a primeira geração de consoles[28]. O Odyssey era um console simples, porém revolucionário na época: movido à bateria, acompanhava 12 cartões com 27 jogos no total (de perseguição, de corrida, de tiro ao alvo e de esportes). Esses jogos não tinham cor nem som, para simular a cor e as texturas nos ambientes usava-se uma folha de acetato colorida sobre a tela da TV.

Foi a partir daí que empresas especializadas em desenvolvimento de consoles e de jogos começaram a surgir no mercado. Contudo, o ápice na história dos videogames aconteceu quando os jogos migraram das casas de fliperama para as residências na forma de consoles que utilizavam os aparelhos de televisão como monitores de jogo.

Nas décadas de 1960 e início de 1970 a pequena capacidade de processamento dos computadores permitia obter apenas imagens *pixeladas* e simples sons sintetizados nos jogos. Criar um personagem com personalidade, com o qual o jogador se identificasse, e inseri-lo em uma situação dramática e complexa era praticamente impossível. Por tal motivo, os games desse período eram com mecânicas lógico-intelectuais e sensório-motoras.

As narrativas em jogos digitais apareceram, de maneira significativa, a partir da década de 1970, em mundos formados por palavras e gráficos grosseiros e abstratos – formas geométricas simples que sequer tinham mais de uma cor, que desafiavam os interatores a enxergar ali naves espaciais e monstros perigosos. Não havia movimento de tela, e a penumbra forçada foi um incentivo para ambientar muitos dos primeiros jogos no espaço. Outros temas populares eram os esportes e a navegação por labirintos, mas interagir com a tela era por si só uma novidade tão grande, com gráficos tão simples, que, se os criadores não explicassem sobre o que era o jogo, a maioria das pessoas nunca adivinharia.

Com a invenção do *microchip*, tornou-se muito mais fácil e barato desenvolver um computador, o que possibilitou a evolução para os computadores pessoais, que viabilizavam realizar diversas tarefas, entre elas, o entretenimento com jogos. Foi a partir daí que empresas especializadas em desenvolvimento de consoles e de jogos começaram a surgir no mercado.

A popularização dos games ocorreu a partir do lançamento do jogo de sucesso da Atari, *Pong* (1972). Desenvolvido por Nolan Bushnell, era uma cópia do jogo de tênis de mesa lançado anteriormente pela Magnavox, iniciando as disputas judiciais de direito autoral entre a Magnavox e a Atari.

Inspirados pela ficção de fantasia moderna, Gary Gygax e Dave Arneson lançaram comercialmente, em 1974, o primeiro jogo de tabuleiro *Role-Playng Game*

---

[26] Novak (2010) destaca que o primeiro contato que as pessoas tiveram com os games foi em casas de diversão especializadas em games eletrônicos com as máquinas de *pinball* eletromecânica, conhecidas como fliperamas. Os fliperamas também foram responsáveis pela popularização do videogame, principalmente durante a década de 1980. Segundo a autora, "[...] embora limitadas pela tecnologia disponível, esses games eram inovadores, inspirando novas tendências de conteúdo, gêneros e jogabilidade, bem como técnicas de desenvolvimento que jamais haviam sido consideradas" (NOVAK, 2010, p. 6).

[27] O aparelho foi elaborado nos Estados Unidos e vendido no Brasil somente no final da década de 1970 com o nome de Telejogo, fabricado pela Philco e Ford.

[28] Uma lista das gerações de consoles e seus respectivos representantes será apresentada no Anexo A.

(RPG)[29], o *Dungeons & Dragons* (D&D), que permitia aos jogadores entrarem em mundos fantásticos e imaginários, criados por mestres de masmorras que atuavam como contadores de histórias. Os jogadores participavam de aventuras emocionantes, com suas ações guiadas pela história narrada, governada por livros com regras detalhadas e dados aleatórios.

Embora seja um jogo de tabuleiro, esse jogo foi o maior responsável pela introdução de narrativas nos games. Em um momento em que os gráficos ainda eram primitivos para ter a aparência de realismo, esse jogo inaugurou uma técnica narrativa que desafiou designers a utilizá-la para estimular a imaginação como nunca havia sido visto antes, criando o mundo com palavras.

3.4.3 Primeira Geração de Narrativas em Games: o modo texto

A primeira experiência narrativa em games foi com *Gun Fight* (chamado de *Western Gun* no Japão e na Europa), um jogo arcade de tiro no estilo Velho Oeste – uma luta entre dois *cowboys* em um duelo com pistola –, desenvolvido pelo japonês Tomohiro Nishikado em 1975. Foi o primeiro jogo de arcade a usar um microprocessador ao invés de circuitos de transistor eletrônicos e, também, o primeiro jogo de arcade japonês criado para experimentar a exploração global, introduzindo além da mecânica e das regras internas, a história de jogo, pois, até então, as únicas histórias dos jogos vinham escritas nos seus manuais.

Novos conceitos de jogos que combinavam os elementos de jogos virtuais e de jogos de tabuleiro emergentes foram os responsáveis pela primeira quebra de paradigma nas narrativas de games, criando um novo gênero de aventura baseado em texto e influenciando algumas das primeiras experiências narrativas digitais. A primeira geração foi marcada pelo uso de texto escrito e por uma estrutura narrativa proppiana (ARANHA, 2008), na qual o jogador lia uma descrição da cena em que se encontrava e digitava uma ação. As histórias eram simples e diretas, e a tensão era essencialmente baseada nos desafios da jogabilidade, como resolver enigmas e superar obstáculos ao invés da trama. No entanto, a porta estava aberta para trazer a narrativa para o mundo dos videogames com mais legitimidade, abrindo caminho para muitas variações, além de abrir um novo gênero a ser explorado (chamado *Adventure Games*).

Inovadores como Will Growther e Don Woods, inspirados no "RPG de mesa" D&D desenvolveram, em linguagem BASIC, o clássico *Colossal Cave Adventure* (1976). O jogo possuía uma estrutura narrativa básica de três atos, com enredo desenvolvido no modelo clássico (apresentação/conflito/solução ou Situação A → desequilíbrio/crise → Situação B) – na seção de prólogo inicial, os jogadores experimentavam o mundo acima do solo antes de descerem para o mundo confinado em cavernas, que ocorre na maior parte do jogo e, depois, se mudavam para um confronto climático no ato final. O jogo nada mais era do que uma sequência de textos que levavam o jogador em uma aventura subterrânea, conhecida como **aventura de texto** (*text adventure*), e o ponto inicial para a criação de narrativas complexas. Mesmo em

[29] O RPG é uma categoria de jogos que surgiu na década de1970 e descende dos jogos de simulação de guerra. Distingue-se da maioria dos jogos por não haver condição de vitória, isto é, ao final de uma partida não existe jogador vencedor ou perdedor. A versão eletrônica do RPG surgiu quase na mesma época e possui mais visibilidade que sua versão original (que foi chamada RPG "de mesa"). Destaca-se por ser uma das categorias de jogos digitais (junto com a categoria Aventura) que mais enfocam o lado narrativo do jogo, valorizando elementos dramáticos para causar deslumbramento (ARAÚJO; RAMALHO, 2006).

jogos em que não havia ênfase na história, existiam enredos simples, porém atraentes, com o objetivo de chamar a atenção do público. Os jogadores poderiam entender que a história não era um diferencial, mas a sua ausência seria percebida com efeito ruim no produto final.

Nesse período, a narrativa era desenvolvida em segunda pessoa e sem figuras, o jogador interagia com o jogo unicamente por meio da leitura e da digitação de texto. Cenários e situações eram detalhados na tela do computador, de modo que o jogador podia testar as ações que devia realizar para progredir na história. Para acompanhar a história, cabia ao jogador resolver uma série de problemas contextualizados com a narrativa do jogo, na forma de quebra-cabeças (*puzzle-solving*), com mecânica lógico-intelectual.

Esse período marcou, também, o início da polêmica sobre violência nos jogos. Em 1976, a *Exidy Games* lançou *Death Race 2000*, um jogo de corrida extremamente simples, inspirado no filme satírico de mesmo nome, cuja missão era ganhar pontos "esmagando" pedestres (como no filme). Foi o primeiro jogo a ser criticado pelo *vox populi*, que ficou indignado e se mostrou contra a imoralidade induzida pelo jogo devido à sua violência, mas logo foi rapidamente retirado do mercado.

O avanço da tecnologia marcou o lançamento de novos dispositivos como os cartuchos trocáveis[30] e uma guerra na concorrência entre os consoles, como o Atari 2600[31] e o Intellivision, propiciando narrativas mais potentes. Inspirado em *Colossal Cave Adventure*, o programador da Atari Warren Robinett desenvolveu *Adventure* (1977), considerado o precursor jogo de ação-aventura e o primeiro a conter um *Ester Egg*[32] da história. Motivado pelo fato de que, na época, os desenvolvedores e os designers não recebiam crédito algum pelos títulos criados, pois isso era dado somente à empresa desenvolvedora, Robinnet criou uma sala e inseriu secretamente sua assinatura, porém isso foi descoberto tarde demais pela Atari.

A tentativa de ampliar a complexidade do gênero e de testar seu potencial literário foi realizada por um grupo de estudantes da Universidade de Stanford no jogo *Zork* (1977), um descendente direto de *Colossal Cave Adventure*, escrito por Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels e Dave Lebling. Outro rastreador de calabouço, *Zork* era baseado em um padrão mais alto de escrita e foi revolucionário por permitir que os jogadores usassem comandos mais complexos incluindo preposições ("coloque a espada na mesa", "acerte o ogro com o machado mágico", etc.). Graças à interatividade aprimorada de *Zork*, os jogadores podiam interagir com o mundo do jogo de forma mais realista, profunda e intuitiva, melhorando a experiência da história. Devido a restrições de memória do computador, quando *Zork* foi finalmente lançado comercialmente na década de 1980, foi dividido em três partes, sendo considerado o primeiro game episódico.

Um jogo semelhante ao *Spacewar*!, desenvolvido por Larry Rosenthal, o *Space wars* (1978) inovou por utilizar uma exposição chamada de vetor, parecido com os *pixels* usados nos dias atuais, foi o primeiro passo para uma exibição baseada em polígono, cujos rostos se tornaram mais tarde texturizados, animados em marcos tridimensionais que resultam nos atuais jogos 3D.

---

[30] Uma mídia de inserção com memória no qual são armazenados os dados do *software* do jogo. Foi lançado com o console *Zicon Fairchield*, mudando o conceito de games em função do sistema modular, no qual o usuário poderia trocar os jogos usando cartuchos.

[31] Projetado por Nolan Bushnell e lançado em 1977 nos Estados Unidos – em 1983 no Brasil – o console é considerado um símbolo cultural dos anos de 1980, um verdadeiro fenômeno de vendas.

[32] *Easter Egg* é uma referência à caça aos ovos que acontece durante a páscoa. No mundo dos games, *Easter Egg* se refere a curiosidades escondidas, mensagens ocultas ou, até mesmo, a uma piada interna.

A primeira transição das narrativas nos games foi marcada pela introdução de personagens secundários (NPCs) que interagem e pela introdução de diversas mecânicas importantes do ponto de vista do design de jogo.

Um dos arcades mais populares, e com enorme sucesso tanto nos Estados Unidos quanto no Japão, foi *Space Invaders*[33] (1978), de Tomohiro Nishikado, que inovou por ser o primeiro a memorizar a maior pontuação do jogador. Ainda com um design trivial e imagens *pixeladas*, foi responsável pela introdução e popularização de diversas mecânicas como: a interatividade com NPCs – os alienígenas digitais atiravam de volta e avançavam em sua nave; o nível de dificuldade crescente; o ganho de vida extra com a pontuação; a utilização de trilha sonora que se acelerava com o jogo; o conceito de pontuação máxima (*high score*); e a consolidação do estilo "*shoot'em up*[34]", jogo de tiro contra uma série de inimigos, abrindo caminho para outros jogos clássicos.

Enquanto a tecnologia no início da década de 1970 era embrionária, no fim dessa década os computadores e os consoles se tornaram cada vez mais acessíveis e poderosos, permitindo aos desenvolvedores criar mundos de histórias mais realistas para os jogadores. Apesar de tantos avanços, os computadores ainda não tinham a potência suficiente para rodar jogos rápidos. Por isso, a maioria dos jogos desenvolvidos era de estratégia ou de resolução de quebra-cabeças. Foi nessa época que surgiu, também, os gêneros de aventura e RPG eletrônico para computadores.

O ano de 1978 marcou a criação do primeiro jogo de aventura multijogador, o *Multi-User Domains* (MUD)[35], que funcionava em uma rede interna conectada à ARPANet (precursora da internet). Criado por Roy Trubshaw, esse foi o primeiro RPG on-line baseado em texto num ambiente que permitia que um número limitado de pessoas distantes entre si, e conectadas na rede interna, interagissem, compartilhassem e conversassem umas com as outras em um espaço virtual, por meio da digitação e em tempo real.

O fim dessa geração é notado pela substituição das descrições textuais por imagens dos ambientes, como no jogo *Mystery House*[36] (1980), que, apesar de não abandonar totalmente a descrição textual, acrescentou imagens 2D que mostrava exatamente o que o texto dizia. Os jogos seguintes implementaram essa troca, chegando a, inclusive, exibir animações simples para a movimentação dos personagens.

---

[33] O jogo do designer Tomohiro Nishikado foi influenciado pelo jogo *Breakout*, desenvolvido em 1976 por Steve Jobs (então funcionário da Atari) e Steve Wozniak que, segundo este, também influenciou na criação e no design do computador Apple II.

[34] São jogos no qual um veículo ou personagem solitário é controlado e tem-se como objetivo destruir diversas ondas, ou seja, grupos grandes que aparecem em intervalos de tempo definidos, de inimigos. Normalmente, a câmera desses jogos é do tipo *top-down*, ou seja, vista num ângulo de 90º por cima do cenário, ou horizontal, isto é, vista num ângulo de 90º lateralmente. A câmera costuma rolar continuamente conforme a fase é completada, o que é definido como *scrolling* contínuo.

[35] Sherry Turkle afirma que os MUDs são ambientes fortemente "evocativos" para jogos imaginários que permitem às pessoas criar e manter elaboradas personalidades fictícias por um longo período de tempo. Todos os dias – e, mais especificamente, todas as noites – milhares de pessoas abandonam a vida real (*real life* – RL) e encontram-se no espaço virtual "a caráter" (*in character* – IC) para encenar histórias criadas a partir de seus livros, filmes e programas de televisão favoritos. Esse novo tipo de história que mistura o narrado com o dramatizado e que não foi feita para ser lida ou ouvida, mas compartilhada pelos jogadores como uma realidade alternativa na qual todos vivem (MURRAY, 2003, p. 55).

[36] Criado por Roberta Williams para a Sierra, o jogo é uma história policial inspirada no livro de Agatha Christie *And then there were none*, o primeiro de aventura gráfica e um dos primeiros jogos de horror.

3.4.4 Segunda Geração de Jogos Narrativos: gráficos 2D e o protagonista

A segunda geração de narrativas foi marcada pela introdução do uso de elementos gráficos 2D e pela perspectiva do jogador em uma visão isométrica[37], proporcionando um ambiente mais imersivo, levando a união do design de jogo e a narrativa a um passo adiante ao agregar o aspecto icônico com o texto digital, em uma trama ainda estruturada no modelo clássico da narrativa.

O primeiro jogo de arcade a utilizar uma visão isométrica 3D com gráficos vetorizados foi *Battlezone* (1980), criado pelo designer da Atari Ed Rottberg, que, utilizando a perspectiva em primeira pessoa[38] com livre movimentação, proporcionou ao jogador dirigir um tanque em um campo de batalha.

A exploração de diferentes visões de mundos gráficos, com a utilização de diferentes cores foi marcada por *Ultima I: the first age of Darkness* (1980), desenvolvido por Richard Garriot. Uma história simples, em ambientes variados, que apresentava aos jogadores uma visão de cima para baixo que lhes permitia observar o seu personagem enquanto navegava pelo mundo e passava por obstáculos em seu caminho. Além de sua influência no gênero RPG eletrônico, esse foi o primeiro jogo de computador de mundo aberto.

O aprimoramento da capacidade de processamento dos computadores possibilitou o surgimento de gráficos e de sons mais elaborados e, consequentemente, de personagens mais complexos e marcantes como *Pac-man, Donkey Kong* e *Mario*.

Em 1980, Toru Iwatani, designer da empresa japonesa Namco, criou aquele que estabeleceria uma nova era no que se refere à preocupação visual dos games. *Pac-man* foi um dos primeiros grandes sucessos[39] de arcade que inovou no estilo e na forma de jogar e de trabalhar com as imagens gráficas no ambiente de jogo. Pela primeira vez, o jogador podia se relacionar com um protagonista dotado de personalidade, mesmo que rudimentar – uma figura simples, semelhante a uma pizza que dava liberdade para o interator imaginar o que quisesse – mas que até então era protagonizado por personagens anônimos. Além disso, foi o primeiro jogo a apresentar a mecânica de "*Power-Up*", uma espécie de pílula energética que lhe concedia mais poder temporariamente.

A grande popularidade do jogo mostrou aos desenvolvedores que os jogos eram capazes de capturar a imaginação do público quando a jogabilidade era integrada com um personagem memorável, abrindo espaço para que outros personagens, como Mario, surgissem.

Os jogos das primeiras gerações possuíam objetivos muito simples, praticamente evidentes, e, em muitos casos, uma ausência de enredo ou de qualquer tipo de estrutura narrativa. Antes de o enredo ser considerado um componente necessário na fórmula do jogo, os desenvolvedores tiveram de experimentar diferentes formas de incorporar elementos narrativos, apesar das limitações tecnológicas. *Donkey Kong* (1981),

---

[37] É um posicionamento de câmera que simula um ambiente tridimensional em jogos 2D e enriquece a visualização de um mapa em 3D real. Alguns dos games mais importantes de todos os tempos utilizam essa perspectiva e integram o posicionamento da câmera à jogabilidade.

[38] Originalmente, o primeiro jogo em primeira pessoa foi lançado em 1974, chamado *Maze War*, no qual o jogador andava por um labirinto para encontrar o seu oponente e destruí-lo. Com base nesse sistema, *Battlezone* o aprimorou permitindo o controle da mira para as laterais e a livre movimentação do tanque.

[39] "A *pacmania* tomou conta do mundo quando a Namco licenciou o jogo a empresas norte-americanas e europeias. Nos Estados Unidos, o *Pac-man* foi o primeiro lugar nas paradas de sucesso e o desenho animado *Pac-man* se tornou um popular programa de televisão nas manhãs de sábado" (SHEFF, 1993, p. 87)

desenvolvido por Shigeru Miyamoto para a Nintendo, introduziu dois personagens que se tornaram ícones da cultura pop: Jumpman, mais tarde renomeado Mario (o herói – no papel de coadjuvante), e Donkey Kong (o vilão furioso – no papel de antagonista), considerado um dos primeiros exemplos de esquema narrativo completo, o **marco zero da narrativa nos games**. Miyamoto desenvolveu uma história simples que deu justificativa ao seu objetivo. Ademais, os personagens ganharam características que os tornaram pessoas: a aparência e até um pouco da personalidade de cada personagem na história podiam ser percebidas a partir desse jogo. Inspirado pelo filme *King Kong* e rompendo com o padrão dos jogos de ação (jogos de tiro, de luta, batalhas espaciais, corridas, etc.) em favor da construção de um herói trivial, Miyamoto determinou a premissa do gênero "plataforma" – correr e pular para alcançar novos caminhos –, que dominou os games por mais de uma década. Depois do sucesso de Mario, os personagens foram separados e cada um ganhou uma sequência particular. Esse cenário clássico da donzela em perigo tornou-se o esquema básico de muitos jogos posteriores.

A narratividade desse e de outros jogos similares produzidos neste momento era bastante simples. Da situação inicial dada pela abertura (apresentação), o personagem passava por desafios (conflito) que o levavam a um final positivo ou negativo, o cumprimento do desafio dado ou a morte do personagem (resolução). Esses detalhes, entregues por meio de pequenas animações, colocavam todo o jogo em contexto: o ambiente, os personagens, o objetivo e a história. Embora não fosse necessário para desfrutar o jogo, esquivando-se de barris ao subir um andaime em colapso, a estrutura narrativa fornecia um elemento contextual que melhorava a experiência de jogo. Esse jogo foi o primeiro a ter toda a narrativa explicitada em si: apresentando os personagens, os motivos da trama e quem era o protagonista. Outros jogos desse período possuíam alguns desses elementos, mas não combinavam todos juntos.

Em 1983 ocorreu a primeira fatalidade da história do videogame: jovens morreram de ataque cardíaco logo após jogar intensamente *Berserk* (1981). Desenvolvido por Alan McNeil, o jogo encenava um soldado contra um exército de robôs em uma ação frenética. Esse incidente causou uma controvérsia nos Estados Unidos, mas, dessa vez, não pela violência dos jogos, e sim pelo seu efeito, bastante nocivo à saúde.

Antes de surgirem as primeiras adaptações de videogames para o cinema, os desenvolvedores de jogos resolveram se aventurar em adaptar filmes de sucessos, como *E.T. O Extraterrestre*, de Steven Spielberg. Adaptado pela Atari por Howard Scott Warshaw em 1982, esse foi considerado um dos piores jogos de todos os tempos e um dos maiores fracassos comerciais da história, apontado, até mesmo, como o responsável pela falência da Atari nos anos seguintes. Warshaw criou uma história e uma jogabilidade que giravam em torno do jogador que orientava o ET por vários ambientes em uma busca para reunir a tecnologia necessária para "telefonar para casa" e ser resgatado, evitando ser capturado pelas autoridades e mantendo-se vivo. O objetivo principal (casa do telefone) e os obstáculos (evitar as autoridades) se encaixam na história do filme, mas o jogo foi criticado por apresentar gráficos ruins e jogabilidade grosseira.

Os games arcades, principalmente os de plataforma, apresentam as narrativas de forma simples, ocorrendo na medida em que o jogador cumpre o que se pede. O jogador é sempre levado a um novo ambiente (nível) em que deve completar um objetivo, de acordo com a história contada pelo próprio jogo. Tais games nessa época já representam uma mudança no jeito de fazer narrativas, já que a história não estava completa, mas se completaria quando o jogador superasse todos os obstáculos estabelecidos pelos programadores daquele game.

A narrativa ainda era limitada e a única maneira de se saber que se tratava de um jogo pós-guerra nuclear era pela história contada no manual do jogo[40]. Pode-se notar, nesse período, que as narrativas de videogame já buscavam uma linguagem própria e autônoma, mas ainda estavam presas a uma cultura predominantemente escrita sem utilizar a plataforma em sua plenitude, isso por causa tanto das limitações tecnológicas quanto da própria cultura marcadamente de natureza literária (MUNGIOLI, 2014).

3.4.4.1 *Crash* na Indústria de Jogos de 1983

Nos anos que se seguiram, a indústria de videogames cresceu, depois desmoronou para renascer das cinzas. Incontáveis empresas produziam *hardware* e *software* ao mesmo tempo, ávidas por uma fatia do bolo, saturando o mercado com consoles medíocres e jogos sem inspiração, feito às pressas (alguns foram feitos em cinco dias, como ET). A pequena produção norte-americana passou a lidar com um tímido nicho mercadológico de baixa qualidade, sendo quase extintas as experiências narrativas durante essa crise. Foi decretada a morte dos videogames na América, o "grande *crash* de videogames da América do Norte de 1983", período de grande recessão que duraria alguns anos: com o interesse do público em geral migrando para os sedutores computadores, um grande número de desenvolvedores faliu e a receita da indústria caiu quase 97%. Esse êxodo forçado permitiu a indústria não só a purgar seus sérios problemas de controle de qualidade, como abrir o caminho para duas empresas japonesas, a Nintendo e a Sega, entrar no setor de games e aprofundar a relação entre a narrativa e o design do jogo.

De acordo com Kent (2001, p. 349, tradução nossa),

> [...] as quatro razões para a queda do mercado em 1983 [foram os] gráficos limitados e a falta de aprofundamento na jogabilidade; as versões para arcades eram sempre melhores que as versões para consoles; jogos restritos a poucas cores; jogos limitados por pobre qualidade de áudio e por uma quantidade limitada de efeitos sonoros.

No mesmo ano, foi lançado o Commodore 64, um computador pessoal de baixo custo com desempenho que superava todos os consoles do mercado, além de ter a vantagem de serem destinados a diversos propósitos, como escrita, programação, etc. Foi o início de uma grande reversão na tendência do mercado de games, com a queda gradual dos consoles em benefício dos computadores pessoais, o novo produto em ascensão.

A indústria de games entrava em uma nova fase com a adaptação dos jogos de console para computadores pessoais projetados com recursos gráficos e processadores específicos para games. Com o surgimento de sistemas operacionais que ofereciam a possibilidade de interagir por meio de interfaces, os computadores se tornaram ainda mais populares, mas seu uso ainda não era considerado algo simples. Essa resistência ao uso dos computadores e seu alto custo passou a dar uma sutil diferença entre os mercados de informática e o dos jogos.

Entretanto, a crise do mercado de jogos não ocorreu no Japão. Lá, o mercado continuou sólido com a Nintendo dominando-o pelo resto da década de 1980. Uma das justificativas para isso foi a distinção feita nos EUA sobre a identificação dos games,

[40] Tratava-se de uma informação extratextual, que compunha uma espécie de paratexto, ou seja, uma informação adicional que não se encontrava na trama do jogo propriamente dita, uma vez que se encontrava em outra plataforma. Havia a necessidade de um suporte extrajogo (ou extraplataforma) que desse o embasamento narrativo à história em outra mídia.

que eram vistos como brinquedos infantojuvenis, em oposição à popularização do computador, aceito como utilitário para adultos. No Japão, por sua vez, os games eram considerados uma forma de entretenimento, principalmente com o lançamento, em 1983, do console Famicom (*Family Computer Console*) da Nintendo como um entretenimento computadorizado para uso familiar, sem qualquer restrição de idade. Nesse cenário, os jogos conhecidos no ocidente, como *adventure games*, eram chamados no Japão de romances visuais (*visual novels*), conceito que rapidamente se espalhou pelo leste asiático.

Com o declínio nos EUA, o foco da criatividade se transferiu para o Oriente. A japonesa Nintendo iniciou uma nova fase no mercado, com um sistema mais poderoso, personagens carismáticos e jogos mais elaborados e criativos. O mesmo avanço técnico aconteceu nos computadores e também nos fliperamas. Os gráficos avançavam aos poucos e, de início, se associavam ao estilo das histórias em quadrinhos e dos desenhos animados (mais simples de reproduzir, com poucas cores e baixa resolução). Cada novidade tecnológica – como *zoom* e rotação dos elementos, vozes sintetizadas ou cartuchos com maior capacidade (a média era de 4 *megabits*, ou 512 *kbytes*) – era recebida como uma grande revolução.

Enquanto isso, em 1984, no Reino Unido, dois importantes jogos para computador surgiram: *Elite* e *Knight Lore*.

Elite, um jogo de simulação de voo espacial, escrito por Robert Holdstock e desenvolvido por David Braben e Ian Bell, foi publicado com um livro chamado *The Dark Wheel*, um curto romance de 48 páginas, incluído nas versões originais do jogo, que definia com precisão o clima e a atmosfera do jogo. Um modelo de jogo aberto que foi um dos primeiros jogos de computador a usar gráficos 3D, ainda de forma rudimentar, e a conquistar um lugar como clássico no gênero de narrativa em games, dando aos jogadores uma visão sobre os códigos morais e legais aos quais eles poderiam aspirar. Numa época em que as histórias nos jogos continham tipicamente paredes, estradas ou ambos, *Elite* deixava os jogadores encontrarem o seu próprio caminho, servindo de modelo para outros jogos, incluindo *Grand Theft Auto e EVE Online*.

O clássico jogo de ação e aventura, *Knight Lore* (1984), lançado pela Ultima, foi considerado um trabalho seminal na história dos jogos britânicos e apontado pelos críticos como um prenúncio do futuro no design do jogo pelas suas soluções técnicas e seu estilo 3D isométrico, no qual o jogador assumia o controle do explorador amaldiçoado, Sabreman, que, ao desbravar nichos arqueológicos, se vê em apuros quando, ao chegar da noite, transforma-se em um lobisomem. O personagem tinha 40 dias para coletar objetos em todo o castelo e preparar uma cura para sua maldição. A noção de passagem do tempo ganhava um novo patamar com o registro de dias que se passavam e os ciclos de dias e de noites. A nova técnica de mascaramento de imagens (*Filmation*) permitiu que as imagens passassem por cima e por trás umas das outras sem que seus conteúdos se colidissem. Isso criou a ilusão de prioridade e de profundidade que o computador não suportava nativamente. Embora não tenha sido o primeiro videogame 3D isométrico, *Knight Lore* popularizou o formato.

No mesmo ano, a reação do mercado americano fez com que as histórias mais lineares evoluíssem no jogo de aventura *King's Quest* (1984), outro marco dos *adventure games* dessa segunda geração, o primeiro jogo a estabelecer uma narrativa em terceira pessoa. Escrito e projetado por Roberta Williams, nesse jogo, o mundo foi apresentado usando gráficos em cores que poderiam interagir por meio de uma combinação de comandos de texto. Os jogadores podiam caminhar até uma pedra e, se preferir, empurrá-la para revelar uma adaga escondida. Essa forma de interatividade

"ativa", baseada em gráficos, foi a nova ferramenta que ajudou a mergulhar os jogadores em um mundo mais imediato e visual do que qualquer jogo de aventura já visto antes que apresentava ao jogador somente uma cena pré-desenhada, acompanhada de uma descrição em texto. O jogo foi revolucionário e altamente influente na evolução do gênero de jogos de aventura gráfica, introduzindo animações e gráficos detalhados, mudando o foco do cenário estático para o personagem do jogador, que agora estava animado na tela.

A URSS conquistou o mundo com apenas um jogo. O programador russo Alexei Pajitnov, da Academia de Ciências de Moscou, criou *Tetris* (1985), um jogo simples e viciante. Criado primeiro para um computador soviético, o jogo foi convertido para computador por Vadim Gerasimov. Jogos como *Bubble Bobble*, *Columns*, *Dr. Mario*, *Angry Birds*, *Candy Crush* e tantos outros *puzzles* viciantes se inspiraram ou beberam da fonte de *Tetris*.

Em 1985, a América do Norte começou a se recuperar do *crash* com a estreia em seu território do console da Nintendo Famicom, chamado de NES (*Nintendo Entertainment System*, conhecido no Brasil por Nintendinho), juntamente com um dos maiores clássicos do mundo dos jogos: *Super Mario Bros*. O jogo de plataforma trazia o protagonista de *Donkey Kong* para um novo ambiente, diferente do jogo de 1981, agora horizontalizado. Foi a primeira e verdadeira franquia de longo prazo da Nintendo. O jogo criado por Shigeru Miyamoto revolucionou ao obrigar o jogador a seguir sempre adiante, em uma narrativa linear, e a explorar oito mundos em uma inédita variedade de cenários, com complexidade e profundidade nunca exploradas em um jogo de ação até então. Mario podia crescer, atirar fogo, correr e saltar, além de eliminar inimigos de diferentes maneiras. Nunca um herói virtual foi controlado de modo tão refinado e preciso. Simples de aprender e difícil de dominar, foi inspiração para todos os games de ação que vieram na sequência, um sucesso surpreendente em solo americano.

Todos esses jogos eram categorizados como *Adventure games*, no entanto, a diferenciação entre *adventure games* e jogos de narrativas visuais ficavam cada vez mais clara no mercado do Japão e dos EUA. Jogos como *Donkey Kong* e *Super Mario Bros* apresentavam o que Juul (1998) chamou de enquadramento narrativo (*narrative frame*), uma história ou premissa que funcionava como um *background*, uma justificativa para as ações que o jogador deve desempenhar no jogo.

Ocorreu nesse período um desdobramento do gênero *Adventure*, as conhecidas "aventuras de ação" (*Action Adventures*), que se caracterizam por ser um *adventure* cuja mecânica, além do tradicional *puzzle-solving*, envolve também combates físicos, saltos, acrobacias, entre outras ações, exigindo reflexos e destreza. Surgiu a partir da introdução de narrativas mais complexas em jogos em que o único foco era a ação, como forma de torná-lo mais interessante e atraente.

3.4.5 Terceira Geração Narrativa: narrativas colaborativas em mundo aberto

Uma nova virada nos games narrativos estava para acontecer em 1986 com o lançamento do computador Amiga 500 da Commodore, mais versátil e mais barato, que permitia gráficos extraordinários e capacidade sonora, o que ajudou na superação do formato texto corrido para o uso de Menus, tornando-o, nos anos seguintes, a máquina líder de vendas para games, concorrendo com os consoles que evoluíam pouco.

Em 1986, a empresa Steve Jackson Games, famosa por RPGs de mesa e jogos de tabuleiro, lançou um sistema chamado GURPS, acrônimo para *Generic Universal Role-Playing System* (Sistema Genérico e Universal de Interpretação de Papéis). O objetivo

do sistema era criar uma forma simples de desenvolver um jogo de RPG, independente do tema ou da história, unificando uma série de conceitos para desenvolvimento de personagens e atributos, facilitando a criação de diversas histórias sem que os escritores precisassem gastar muito tempo nas mecânicas que lhes daria suporte (MUNGIOLI, 2014). Em outras palavras, funcionava como uma *engine* em jogos de computador, ou seja, um "motor" para facilitar o desenvolvimento de sistemas comuns ao jogo como as definições de atributos de personagens. Dessa forma, seria possível a criação de regras que ajudariam a acelerar o processo de desenvolvimento de jogo.

No mesmo ano foram lançados outros grandes sucessos, que se tornaram o início de duas grandes franquias da Nintendo, existentes até os dias atuais: *Legend of Zelda* (o primeiro jogo de mundo aberto) e *Metroid* (um dos primeiros a apresentar múltiplos finais e mundo aberto, com uma protagonista feminina).

Até esse ponto, acredita-se que indiscutivelmente foram os desenvolvedores japoneses que mostraram ao Ocidente exatamente o que poderia ser feito com jogos baseados em história. Um importante marco para a narrativa nos videogames, desenvolvido pelo japonês Myiamoto, *The Legend of Zelda* (1986) foi o primeiro de mundo aberto que combinava ação, exploração e resolução de quebra-cabeças, e um personagem icônico sob a forma de herói, Link. O ponto de vista de cima para baixo e a ação acelerada foram inspirados nos jogos de RPG mais antigos, apresentados, agora, num mundo mais evoluído, com gráficos aprimorados e liberdade para o jogador explorar esse mundo como protagonista de uma história de aventura com elementos básicos de RPG, marcando a fundação do gênero RPG nos jogos digitais. O papel do *software* passou a ser o de transferir para o jogador a função de protagonista pelo uso de um avatar (representação do jogador dentro do jogo). Começava, assim, a se caracterizar e a uniformizar um dos pontos centrais das narrativas digitais, qual seja: o caráter participativo, em cuja mecânica está a apresentação de um projeto narrativo (uma aventura) a um ou mais jogadores, cabendo-lhes explorar os enunciados na busca de entendimento e de compreensão da narrativa. O cartucho do jogo também foi fornecido com uma bateria, permitindo que os jogos fossem salvos, dando aos fabricantes de jogos de consoles a liberdade de tornar a história muito mais expansiva, aprimoramento este que foi um grande passo à frente para os jogos de console baseados em história.

Metroid (1986) marcou outro ponto de virada na década de 1980 ao incorporar um esquema narrativo complexo ao jogo por meio da mecânica sutil e da direção artística. No espectro narrativo, a melhor descrição de *Metroid* seria uma narrativa ambiental com múltiplos finais e mundo aberto. Esse clássico do NES apresentava pouco texto ou métodos anedóticos para dar uma visão geral do ambiente ou dos personagens (a primeira protagonista feminina nos jogos, Samus). Em vez disso, ele simplesmente confiava no cenário para imergir os jogadores em seu universo. Sem acompanhamento musical (passada a sequência final do chefe), nenhuma distinção entre melodia e efeitos sonoros, dava uma sensação de profundo isolamento. Por meio de alguns tons sonoros, uma paleta de cores escuras e uma protagonista mascarada, o jogador aprendia tudo o que precisava saber sobre o planeta Zebes: era triste, perigoso e, acima de tudo, o interator devia enfrentá-lo sozinho. Apesar das limitações gráficas de 8 *bits*, a natureza exploratória e aberta do ambiente indicava que a tensão podia ser alcançada pelo minimalismo. Controlar um herói sem voz ou rosto aumentava essa característica, permitindo que o interator se projetasse no personagem e, assim, sentisse mais as muitas nuances narrativas que emanavam do mundo do jogo.

A Nintendo não era o único desenvolvedor japonês que trabalhava arduamente para liberar títulos de console baseados em história de qualidade. O RPG *Dragon*

Quest[41], publicado originalmente em 1986 pela Square Enix e lançado um ano depois nos Estados Unidos, iniciou os jogadores no gosto de RPGs japoneses[42] (JRPG), abrindo caminho para uma das franquias de jogos mais bem-sucedidas de todos os tempos. Apresentado, também, em uma interface de cima para baixo, os jogadores guiavam seu herói em uma missão para resgatar a Princesa Gwaelin, sequestrada antes de derrotar o maldito Dragonlord. O combate é baseado em turnos e exige dos jogadores o uso de estratégias e não de reflexos para vencer os oponentes. *Dragon Quest* ajudou a definir o tom de muitos RPGs de fantasia para console que surgiriam posteriormente. Embora rústico nos padrões modernos, tanto o jogo como o design da história ainda são imitados por títulos mais recentes.

O avanço no conceito de personagens com maior investimento na concepção de traços de personalidade (por meio do *background*) e de seus atributos físicos foi percebido em *Knightmare* (1986) da empresa japonesa Konami, um jogo de tiro com rolagem vertical para computador. Um novo patamar dramático estava para ocorrer com o lançamento do NEC PC Engine[43] pela Nintendo no Japão, em 1987, o primeiro console a usar CD-ROM com maior capacidade de armazenamento (600 MB), permitindo grandes aberturas e *cutscenes* animadas, com som digital na qualidade de CD.

Enquanto o Japão criava jogos exemplares baseados em histórias usando uma câmera de cima para baixo ou na perspectiva em terceira pessoa, surgiu um jogo revolucionário que mergulhou os jogadores em um mundo narrativo de primeira pessoa, mais imersivo (e assustador) jamais visto antes. Lançado em 1987, *Dungeon Master*, um RPG criado pela FTL Games, foi o primeiro jogo de RPG de ação em tempo real, totalmente 3D. Como o 3D básico já tinha sido usado em *Ultima* de Richard Garriot, o *Dungeon Master* levou a experiência visual ao próximo nível, mudando a ação para que ela ocorresse em primeira pessoa levando os jogadores a simpatizar mais com seus avatares invisíveis. O uso de áudio sutil no ambiente permitiu que os jogadores ouvissem quando as criaturas estavam próximas, juntamente com uma forma inicial dinâmica de iluminação, melhorando ainda mais a experiência. Embora a narrativa do jogo fosse minimalista em sua abordagem (desafiando os jogadores para atender ao chamado do Firestaff e enfrentar os desafios que o lendário Dungeon Master defende), o jogo veio com uma história curta para ajudar a emprestar aos interatores uma sensação de lugar no mundo dos jogos, novamente ignorando os limites estabelecidos pela tecnologia.

Logo, a narrativa se tornou uma faceta importante na estrutura de um videogame. As franquias de RPG japonesas, como *Final Fantasy* (1987), não hesitaram em colocar a história e os elementos de jogabilidade em primeiro plano, apesar do risco envolvido. A série abordou vários temas recorrentes, como a luta do bem contra o mal, a

---

[41] Renomeado *Dragon Warrior* no Ocidente em 1994 para evitar conflitos de marcas comerciais com o RPG de mesa *DragonQuest*.

[42] Há uma divisão entre os RPGs japoneses e ocidentais. Os RPGs japoneses, ou JRPG, caracterizam-se principalmente por possuírem visual de anime, sistema de batalhas em turno, e por colocarem sob o controle do jogador um personagem pré-fabricado, já completamente inserido no mundo do jogo e que evolui independente da vontade do jogador. A narrativa nos JRPGs é mais estruturada, mais rígida, com pouca ou nenhuma liberdade de influência por parte do jogador. Já os RPG ocidentais, ou WRPGs (*Western Role Playing Games*) têm um visual que se propõe a ser mais realista, menos caricato, possuem mais comumente batalhas em tempo real, e permitem que o jogador crie seu próprio personagem, tanto visualmente quanto em termos de atributos, habilidades, raça e até profissão. Possuem narrativas mais abertas, que se adapta ao tipo de personagem criado pelo jogador e às escolhas feitas por ele ao longo da história (RIBEIRO, 2013).

[43] Nos Estados Unidos foi lançado com o nome de *TurboGrafx-16*.

rebelião, as tragédias pessoais, os conflitos entre tecnologia e natureza, e as relações íntimas entre os personagens. Mas, o mais notável, foi que a jogabilidade longe de ser prejudicada por ter que compartilhar os holofotes com a história, foi melhorada. A ênfase na história de fundo, os personagens e as técnicas tradicionais de narrativas justificavam a mecânica do jogo, permitindo a inclusão de ambientes e de personagens únicos que cresceriam com a continuação da série. Esse exemplo forneceu aos criadores de jogos evidências de que interatividade e narrativa poderiam funcionar juntas se fossem adequadamente equilibradas.

Final Fantasy (1987), criado por Hironobu Sakaguchi, uma aventura de RPG muito mais complexa, permitia ao jogador criar e evoluir seu personagem, além de explorar o mundo livremente, marcando o início de uma nova era para os jogos de RPG digitais. Desenvolvido para fornecer aos jogadores de RPG um enredo mais profundo e mais envolvido na jogabilidade, rapidamente ganhou uma legião de fãs. Com uma experiência de história mais profunda e muito mais longa, os jogadores viajaram por uma terra cheia de encontros aleatórios e combates à base de turno, com a capacidade de modificar seus personagens. Hoje, a franquia de *Final Fantasy* é uma das mais bem-sucedidas do mundo dos jogos, com várias sequências em quase todas as plataformas de jogos.

Após o NES e o Master System surgirem e reerguerem o mercado dos games – estabilizando o mercado dos consoles de mesa – as empresas passaram a investir em inovações e em tecnologia de ponta. Nesse contexto, surgiram os consoles Mega Drive (Sega Genisis) com gráficos inovadores; o Neo Geo com sua herança dos fliperamas; e o Super NES com seus diversos periféricos e populares títulos que marcaram a história. Além dos consoles de mesa, surgiu também o mercado de tecnologia de ponta para os portáteis em 1989 com o lançamento do Game Boy pela Nintendo, o primeiro console portátil[44] que tinha como destaque o jogo *Tetris*, equipado com tela LCD monocromática e vendido como o sistema mais barato no mercado e com excelente duração da bateria.

Essa geração firmou a volta do mercado dos videogames e a batalha de inovações tecnológicas na disputa entre Nintendo e Sega, refletindo no modo de jogar nos dias atuais. Os portáteis também travaram sua própria guerra entre o monocromático *Game Boy* da Nintendo e o colorido Game Gear da Sega (o Game Boy ganhou devido a dois fatores: duração da bateria e *Tetris*).

A evolução foi no sentido de melhorar o que se fazia em 8-*bit* e não necessariamente em revolucionar. *Sprites* maiores, mais camadas, áudio com mais canais e processadores mais velozes permitiram games 2D com animações elaboradas, mais músicas, som de alta qualidade, RPGs com centenas de cenários e vozes e controles enriquecidos com botões.

Um gênero de simulação começava a dominar os computadores. Apaixonado por estudos urbanos, o designer Will Wright passou anos desenvolvendo um inusitado simulador de construção de cidades, o ambicioso e lúdico, *SimCity* (1989). Com um sucesso instantâneo, o jogo definiu um novo parâmetro para empresas e desenvolvedores: o de que um game não precisa ser, necessariamente, sobre vencer ou perder para ser interessante. Na pele de um prefeito-engenheiro, o jogador ganhava um terreno e recursos limitados para construir a melhor metrópole possível. A duradoura

[44] Em 1974, a Atari lançou um jogo de arcade sem tela, chamado *Touch me* – com quatro botões iluminados que acendem em ordem aleatória e o jogador deve repetir a mesma sequência pressionando os botões, que vai se tornando mais longa e mais rápida. Mais tarde, Ralph Baer adicionou notas musicais e cores nos botões e a Milton Bradley Company o lançou comercialmente como um jogo portátil chamado *Simon* (lançado no Brasil pela Estrela em 1980 e renomeado de *GENIUS* no relançado em 2012).

onda de games de estratégia em tempo real foi influenciada por *SimCity*, mas esse não foi o único legado: a criação de Wright também gerou *The Sims*, uma das franquias mais lucrativas de todos os tempos.

Nas primeiras décadas dos videogames, por limitações técnicas, as narrativas foram deixadas de fora e a mecânica dos jogos era prioritária, mas isso veio a mudar com os *adventure games*, também conhecidos como "apontar e clicar" (*point-and-click adventures*), devido à sua mecânica de interação por meio do cursor do *mouse*, apresentando em sua interface verbos que o jogador deveria selecionar para criar. Esses jogos foram os **primeiros a terem a mecânica pensada a partir da história** e não o contrário. Neles, o jogador interagia com elementos que teciam a narrativa, como se cada interação contasse um pedaço diferente de uma história muito maior. Cada quebra-cabeça era um elemento direto da história, não uma mera atividade lúdica para entreter o jogador. Não há vitória ou perda aqui, apenas o começo e o fim do enredo. Em algumas partidas, o jogador poderia fracassar e ver seu personagem morrer, mas imediatamente voltava ao ponto que parou para prosseguir a narrativa.

No Japão, as narrativas originalmente publicadas em mangás e animes foram adaptadas para o ambiente de jogo, priorizando o caráter ficcional e a narratividade, em uma estrutura dos contos populares japoneses, em especial o modelo **kishotenketsu**. Afastando-se da interface por texto e dos comandos de "apontar e clicar" dos jogos de ação, os *adventure games* japoneses se caracterizavam pelo uso de menus no monitor que habilitavam a interação do jogador com diversos tópicos da narrativa proposta (controles de personagens, níveis de vida, mapas, telas de missões, etc.). Em relação à jogabilidade (*gameplay*), os comandos eram simplificados com o objetivo de acentuar a dinâmica da narrativa. Fãs começaram a se apropriar dos *engines* de jogos gratuitos, como o NScripter, o *KiriKiri* e o *Ren'Py*, produzindo seus próprios jogos.

3.4.6 Quarta Geração Narrativa: o mundo 3D e os filmes interativos

A década de 1990 foi uma fase de transição e de experimentação. Com o aumento do poder de processamento de PCs, surgiram os primeiros jogos tridimensionais – ainda primitivos, mas já indicando os rumos da indústria. Jogos altamente originais, como *The Secret of Monkey Island* (1990), *Civilization* (1991), *Night Trap* (1992) e *Doom* (1993), estabeleceram novos gêneros ou sobreviveram como série por muitos anos. Os computadores pessoais se tornaram cada vez mais comuns. Com a popularização das placas específicas para o processamento de som, nasceu uma era multimídia, e com a capacidade de armazenamento dos CD-ROM, surgiram os primeiros "filmes interativos", porém a qualidade dos roteiros e das atrações eram baixas, assim como o nível de interatividade. O 2D estava com seus dias de glória contados. Os polígonos nos arcades apontavam para o futuro e a tecnologia se aproximava do mínimo exigido para começar a exploração de mundos 3D nos consoles.

O avanço tecnológico permitiu que os jogos evoluíssem de jogos de plataforma para produtos com ilusão de profundidade e de perspectiva, além de personagens e de mundos habitados por agentes que produziam uma história. O contorno e as sombras dos objetos levavam o jogador a identificá-los como reais, os elementos do cenário constituídos com perfeição enganavam os olhos e muitos se perguntavam se seria uma cena cinematográfica ou um produto da computação gráfica. A sonoplastia, com o uso de sons de eventos reais, completava a imersão visual do jogador na simulação proposta pelo jogo. Foi também pelo refinamento dos enredos e das ambientações que os games dessa geração se destacaram dos anteriores.

The Secret of Monkey Island (1990), um jogo de aventura de "apontar e clicar", desenvolvido pela Lucasfilm Games para computador, utilizava um sistema de 256 cores que ampliava significativamente os resultados gráficos, abrindo o potencial do vocabulário icônico. Ainda visto como um dos maiores jogos de aventura de todos os tempos, a fusão da jogabilidade intuitiva e a história não linear bem escrita asseguram seu lugar no salão da fama dos games.

No jogo, a mecânica de diálogos e as escolhas de respostas ou perguntas ao comando do interator, em seu formato preliminar, tinham poucas consequências para as ações escolhidas, porém foram suficientes para revolucionar o cenário dos games anos depois, provocando a evolução do gênero para os jogos de múltiplas escolhas.

Para Goodman (*apud* ARANHA, 2008), a reordenação da narrativa não implica perda de sua narratividade, pelo contrário, nesse caso, entende-se que os parágrafos, assim como a superfície de uma tela, possuem uma ordenação proposta pelo autor, mas, de fato, constituem códigos arbitrários. Esse argumento aplicado aos novos suportes tecnológicos realoca a discussão rotineira sobre a ruptura em virtude da possibilidade de uma prática de escrita e de leitura calcadas na não linearidade ou na não sequencialidade da narrativa nos games. Tais tecnologias não seriam inovadoras por fornecer essas possibilidades, mas sim por viabilizar a melhor e mais ágil aplicabilidade desses princípios já existentes em toda narrativa.

Se, nas gerações anteriores, não era possível ao interator abstrair aspectos de uma realidade vivida ao jogar, com os jogos da quarta geração em diante a ligação entre o universo lúdico do jogo e a realidade do interator é imediata. Com a ficção interativa, essa realidade foi ampliada pela jogabilidade apresentada de maneira cinematográfica e roteirizada, muitas vezes, pelo uso de vídeo com cenas animadas ou de ação real, com maior ênfase na narrativa do que na jogabilidade, como *Another World* (1991) e *Night Trap* (1992), os primeiros jogos a trabalhar com atores reais.

Another World[45] (1991), um jogo de ação e aventura cinematográfica, criado por Éric Chahi, foi inovador por usar efeitos cinematográficos tanto em tempo real como em *cutscenes*, rendendo-lhe elogios entre os críticos e um sucesso comercial. Esse jogo influenciou vários outros videogames e designers, inspirando títulos como *Ico*, *Metal Gear Solid* e *Silent Hill*.

A revolução nos games foi confirmada com a adoção universal dos gráficos 3D, a mídia CD e os consoles que estavam prestes a experimentar outro ponto de virada importante. Formada pelo 3DO, Atari Jaguar, Sega Saturn, Sony PlayStation e Nintendo 64, a evolução propiciou o surgimento dos primeiros jogos adeptos de uma linguagem fílmica – inicialmente com técnicas de *cutscenes* rudimentares[46] –, incorporando elementos típicos do cinema, como a variação de movimento de câmeras e enquadramento, o que causou a fusão das bases literárias com o visual cinematográfico.

Valendo-se do potencial icônico, surgiu, exclusivamente para computador, um novo conceito de *adventure game*, também conhecido como *puzzle adventure*, que investia menos na obtenção de itens e de interação entre personagens e mais na exploração, na leitura de fragmentos e na decifração de charadas e de enigmas para a compreensão da história proposta. Nesse tipo de jogo, o enredo era ocultado do interator, cabendo-lhe investigar o universo no qual estava imerso, estabelecendo a

[45] Também conhecido como *Out of This World* na América do Norte e *Outer World* no Japão.

[46] Apesar do primeiro jogo a apresentar esse intervalo de jogabilidade ter sido *Space Invaders Part II* em 1979 – um game integrante da segunda geração – no qual consistia em uma breve pausa em que havia a inserção de uma nave espacial voando e pedindo socorro aos aliados alienígenas, inimigos do protagonista do jogo, foi somente com o Sony Playstation que as *cutscenes* passaram a ter um aspecto cinematográfico mais avançado em termos de arte visual e tecnologia empregada.

perspectiva do uso em primeira pessoa. O interator vagava por complexos cenários que combinava texto verbal, animações, vídeo e outros recursos. É o caso de modelos como o clássico *Myst* (1993).

A partir de 1993, acontece novamente um salto no plano gráfico, advindo da substituição dos recursos 2D por filmes digitalizados. Esse recurso contribuiu para a dinamização das combinações verbo-icônicas, tornando mais sutis as transições de cenas e a sensação de imersão do interator, com uma resolução de imagem e uma fluidez de movimentos próximos aos da televisão, conseguindo a renderização em tempo real de cenários e de personagens em 3D, o que favoreceu a criação de jogos que possibilitavam experiências imersivas, realistas e cinemáticas mais intensas. Esse realismo das imagens fez com que o interator se sentisse dentro do jogo, participando mais ativamente da trama. É como se ele se transformasse no próprio personagem, semelhante ao que acontece no cinema. Para que isso se efetivasse concretamente, era importante que o interator visse e escutasse o que acontecia com os mesmos padrões de sua vida fora dos games (ALVES, 2004).

Outro jogo inovador foi *Night Trap* (1992), desenvolvido pela Digital Pictures e lançado como o **primeiro filme interativo** no CD Sega cinco anos após as filmagens. O jogo foi apresentado, principalmente, pelo uso de vídeo em movimento (FMV). Em *Night Trap*, o jogador assumia o papel de um agente especial encarregado de vigiar as garotas adolescentes (estrelado por Dana Plato) em uma casa cheia de perigos. O jogador assistia a cenas de vigilância ao vivo da casa e disparava armadilhas para capturar qualquer um que fosse visto ameaçando as garotas. O jogador podia alternar livremente a sua visão entre diferentes câmeras para vigiar as garotas e escutar conversas para acompanhar a história e ouvir pistas. Os críticos elogiaram a qualidade do filme, o humor distorcido e a animação suave do jogo, mas criticaram a jogabilidade superficial. O título é particularmente notável por ser um dos principais temas de uma audiência do comitê do Senado[47] dos Estados Unidos em 1993 sobre videogames violentos, junto com *Mortal Kombat*. *Night Trap* foi citado durante a audiência por promover violência gratuita e agressão sexual contra as mulheres, levando os varejistas de brinquedos a retirarem o jogo das prateleiras e a Sega a cessar sua produção inteira no mês seguinte. Depois que a controvérsia diminuiu, *Night Trap* foi relançado para outros consoles.

Em contrapartida, a *iD Software* lançou *Doom* (1993), jogo criado por John Romero e John Carmack, o primeiro jogo com atirador em primeira pessoa (*First Person Shooter* – FPS), que contribuiu para tornar os jogos alvos favoritos de quem tinha medo da "violência" virtual. Sucessor natural de *Wolfenstein 3D* (cujos inimigos eram nazistas), *Doom* elevou o tiroteio em ambiente tridimensional a níveis ainda mais sangrentos e explícitos. Uma experiência primordialmente orientada para a ação frenética em 3D, fornecendo normalmente aos jogadores a quantidade mínima de história necessária – o jogador sabe apenas que é um soldado preso em uma base espacial, lutando contra um exército de demônios em uma tentativa de escapar. Esse motivo simples foi suficiente para dar uma visão clara do que eles estavam fazendo no jogo e o porquê, mas pouco contribuía para motivar os procedimentos.

[47] A audiência do Senado criou o *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), o conselho norte-americano de classificações de videogames, usado ainda hoje. Dois senadores dos EUA, Joseph Liebermann (Connecticut) e Herbert Kohl (Wisconsin), lançaram uma nova investigação sobre violência nos games, culminando em um sistema de classificação de idade recomendado, que devia ser claramente marcado na embalagem do jogo. Esse foi o início de uma longa série de polêmicas, de investigações e de medidas preventivas similares nos EUA em primeiro lugar (classificação ESRB em 1994) e na Europa em um segundo momento (classificação PEGI em 2003).

O primeiro *best-seller* de computador (em CD) foi *Myst*, criado pelos irmãos Rand e Robyn Miller para Macintosh em 1993 (posteriormente para outras plataformas), um jogo de aventura gráfica de "apontar e clicar" em primeira pessoa. O enredo de *Myst* tem início com um misterioso livro que transporta o interator para uma ilha desconhecida. A trama se desenvolvia a partir da busca de sentido por meio da exploração e da experimentação do ambiente de jogo, que se tornava mais clara a medida que o interator solucionava os desafios.

Embora *Myst* tenha uma história interessante que desafiava os jogadores a explorar e a deduzir a narrativa, foram os gráficos e o áudio do jogo que o fizeram se destacar. Enquanto a maioria dos jogos de aventura da época introduzia o jogador em mundos bem mais descritos, *Myst* lhes apresentou um cenário que se aproxima de fotorrealista.

No mesmo ano, a Williams lançou o arcade *Mortal Kombat* (1993), o lado politicamente incorreto do *Street Fighter II*, no qual a violência era mostrada graficamente e o sangue fluía livremente. Apesar de haver (ou graças a isso) uma jogabilidade pouco sutil, o jogo foi um grande sucesso, mas chocou muitas pessoas com suas mortes – era permitido ao jogador decapitar seu vizinho, por exemplo –, especialmente porque os personagens do jogo eram personagens digitalizados.

Desenvolvido especificamente para jogos 3D, o *Playstation* chegou aos Estados Unidos e conquistou os americanos pela quantidade de jogos. Enquanto isso, o primeiro jogo para celulares chegou ao mercado, o *Tetris*. Com sons polifônicos e gráficos monocromáticos, ele era bem parecido com os jogos de minigames.

System Shock (1994) foi outro jogo inovador de aventura com ação em primeira pessoa, criado para Macintosh que, embora mais básico graficamente, apresentava os ambientes totalmente em 3D nos quais o jogador se movia de forma contínua e analógica. Elogiado por seu mundo imersivo, sua história convincente e com excelente antagonista, *System Shock* influenciou os futuros jogos, incluindo *BioShock*, ilustrando o poder dos motores de jogo que permitia o movimento em três dimensões.

Os gráficos feitos à mão – *pixel art*[48] – atingiam um patamar de qualidade extraordinário, a exemplo de *Chrono Trigger* (1995) – que combinava personagens desenhados em um enredo trágico com uma variedade de 13 finais –, *Yoshi's Island* (1995) e *Metal Slug* (1996), mas essa evolução foi interrompida pelo impacto dos gráficos poligonais a partir dos consoles PlayStation e Nintendo 64.

Resident Evil (1996), um dos primeiros jogos de terror de sobrevivência em terceira pessoa, também foi destinado a gerar múltiplas sequências de jogos, filmes, novelas e outras mercadorias variadas. Apesar de ter um diálogo um tanto rígido e uma atuação de voz, o uso de medo e de tensão por *Resident Evil* ajudou a atrair os jogadores para um dos mundos mais aterrorizantes em games, evocando um medo genuíno de zumbis, um dos fatores primordiais no seu sucesso duradouro. Para isso, o mundo foi apresentado em uma série de cenas em câmera fixa e *faux* 3D, no qual os personagens poderiam se mover livremente. Essas cenas significavam não só que o mundo poderia parecer mais realista, mas que a maior parte do poder de processamento limitado do PlayStation poderia ser gasto em elementos móveis.

[48] *Pixel art* (imagens criadas tendo como elemento básico o *pixel*, a menor parte de uma imagem digital de duas dimensões, ao qual se atribui uma cor) foi a solução encontrada devido à limitação dos primeiros consoles que surgiam na época, os quais suportavam um número limitado de cores e animações. No entanto, apesar de ter surgido de uma limitação tecnológica, o estilo agradou o público, e, mesmo com sua simplicidade estrutural, foi possível criar clássicos incríveis que até hoje são relembrados entre os *gamers*, como *Mario Bros*, *Space Invaders*, entre outros.

Outro jogo de aventura de ação em terceira pessoa, também para PlayStation, que vale ser mencionado é *Tomb Raider* (1996), que, além de contribuir para uma experiência mais cinematográfica, também apresentou aquela que se tornaria a heroína mais cobiçada do universo virtual – Lara Croft. Com uma franquia de várias sequências e ampla gama de produtos de mídia, incluindo dois filmes, transformou-se em um jogo único para uma marca, com personagens realistas que existindo fora do mundo dos jogos gerou maior conexão com os jogadores. Uma mistura de resolução de quebra-cabeças e combate, *Tomb Raider* apresentava uma jogabilidade intuitiva e uma narrativa que conduzia os jogadores por uma variedade de locais exóticos, além de ter uma protagonista impressionante que realmente brilhava. A forte, motivada e sexy Lara Croft capturou a imaginação de jogadores e de críticos, que rapidamente a elevaram a um *status* icônico.

A clássica série de jogos de aventura *Broken Sword*, de Charles Cecil (começando com *Broken Sword: The Shadow of the Templars*, em 1996), que acompanhou as façanhas do engenhoso George Stobbart, também merece menção. *Broken Sword* foi a primeira aventura gráfica a incorporar elementos de investigação policial (coleta de provas, questionamento de testemunhas), sua interface era a de uma clássica aventura de "apontar e clicar", na qual o próprio jogo diz quais são os destaques do cenário e como é possível interagir com eles. Tanto os personagens quanto os cenários foram desenhados à mão, o que lhe deu valor e simplicidade ao mesmo tempo. De um modo geral, isso significava que os objetos, as configurações e as figuras variavam em tamanho dependendo de quão longe eles estavam do ponto de vista escolhido pelo artista, o que implicava uma representação do espaço mais próximo da realidade do olho humano. Apesar de sua aparência de desenho animado, os personagens eram extremamente detalhados, o que ajudou muito na imersão de sua história. *Broken Sword* também contou com uma dublagem profissional liderada pelo ator americano Rolf Saxon, e uma excelente trilha sonora composta pelo compositor britânico Barrington Pheloung.

Um fenômeno multimídia sem precedentes teve seu lançamento em 1996, a série *Pokémon* (uma abreviatura de *Pocket Monsters*) para Game Boy, e, após seis anos de desenvolvimento, revolucionou o mercado. Com a mecânica de RPGs de apelo compulsivo e promovendo o compartilhamento por conectividade portátil, o resultado foi uma obsessão duradoura que originou centenas de imitações, tornando os "monstros de bolso" onipresentes na cultura *pop*, como se existissem na vida real. *Pokémon* ganhou uma série animada[49] (da qual a Nintendo é proprietária dos direitos).

Enquanto isso nascia um fenômeno social que se espalhou pelo mundo inteiro, com vendas estratosféricas no Japão e nos EUA – o *Tamagotchi* (1996), um portátil em forma de ovo do tamanho de um chaveiro, com uma pequena tela LCD e um jogo de simulação de bichinhos virtuais que evoluíam.

3.4.7 Quinta Geração Narrativa: o mundo *on-line* e as narrativas massivas

O CD era substituído pelo DVD e as imagens melhoravam com as placas de vídeo dos novos consoles. A partir de 1997, ocorreu a aliança dos gráficos 3D com o modelo de fragmentação viabilizado pela organização baseada em menus, formato que pareceu orientar a maioria dos modelos usados ainda hoje, demonstrando uma possível

[49] A série animada foi muito comentada em todo o mundo após provocar 700 crises epilépticas durante uma difusão da televisão japonesa, as crianças que foram vítimas dos *flashes* luminosos ininterruptos provocados pelas aparições de *Pikachu*, o *Pokémon* mais popular.

consolidação da interface dos jogos narrativos e abrindo possibilidade de experimentações voltadas ao campo literário.

Sem muito sucesso, a Tiger Eletronics lançou o Game.com (1997), o primeiro console portátil a incluir conectividade com a internet, com uma tela sensível ao toque (*touch screen*) e uma caneta ótica (*stylus*) para acessar as funções em sua tela LCD. A Nintendo seguia dominante nos portáteis com a sua versão colorida Game Boy Color (1998) – além das versões de bolso (Game Boy Pocket) e com luz (Game Boy Light) e acessórios como câmera – tornando-se o mais vendido após o lançamento da série *Pokémon*, superando seus colegas Neo-Geo Pocket Color (1999) da SNK e o WonderSwan Color (2000) da Bandai. A gigante Microsoft lançou o Xbox (2001), basicamente um computador Pentium III modelado para jogos, com *chip* gráfico da Nvidia.

Do console para o computador, o próximo passo da cadeia evolutiva dos jogos eletrônicos foram os games on-line, que ficaram populares somente quando a internet se tornou comercial e disponível para o grande público. O mundo on-line converteu-se num lugar popular de comunicação e de entretenimento (NOVAK, 2010).

O computador tornou-se uma força igual aos consoles no campo dos videogames, o que permitiu, além de gráficos e animações 3D, maior interatividade, jogos mais complexos a possibilidades jogar em uma rede local ou na internet com produção de narrativas massivas.

A produção de jogos para computador foi significativamente aquecida com o lançamento do primeiro jogo de RPG eletrônico on-line de "apontar e clicar", *Diablo* (1997) da Sierra. Além de retomar a questão central no desenvolvimento de uma narrativa, esse jogo contribuiu para a redefinição e ampliação do caráter imersivo e interativo. Dentre as inovações produzidas, destacam-se: a combinação da trama narrativa dos RPGs (trechos narrados, cenas animadas, diálogos entre personagens, etc.) com uma interface rica em recursos interativos (maior interação icônica); a ênfase na releitura do projeto de cinema interativo; o acabamento gráfico com perspectivas de visão isométrica, conferindo maior realismo às construções visuais; o uso de inteligência artificial, adequando o jogo ao nível e à experiência do interator, promovendo maior diversidade de situações randômicas; e a execução do jogo em um sistema multijogador (até quatro jogadores poderiam participar simultaneamente na mesma sessão estabelecendo diálogos entre seus personagens). *Diablo* usou o velho conceito de explorar masmorras, matar demônios e acumular tesouros como nenhuma outra série anterior, propiciando longas sessões de cliques.

Muitos dos elementos comuns aos RPGs eletrônicos foram inaugurados em jogos da série *Final Fantasy*. Idealizada por Hironobu Sakaguchi, com estilo narrativo lírico e sentimental, um novo nível de narrativas massivas em jogos no qual os jogadores podiam escolher seus caminhos em uma história linear, com missões secundárias e muitas *cutscenes* em FMV (*Full Video Motion*). *Final Fantasy VII*, lançado em 1997, seguia as aventuras da protagonista Cloud Strife na luta contra uma corporação do mal com a ajuda de seus amigos. Louvado por seus personagens envolventes e história profunda, esse foi o primeiro jogo referenciado pela estrutura narrativa e o primeiro da série a usar gráficos 3D em um mundo que parecia mais realista, com a história mais imersiva e a jogabilidade mais convincente que qualquer um dos títulos anteriores.

Com o substancial crescimento da internet no decorrer da década de 1990, os jogos da quinta geração inauguraram o conceito de jogo de interpretação de personagens

on-line em massa para multijogador – MMORPG[50] (*Massive Multiplayer Online Role-Play Game*), chamado somente de MMO, redefinindo, assim, o conceito de jogo digital pela possibilidade de se jogar on-line, ao vivo e simultaneamente com outros jogadores. Essa nova possibilidade deslocava o indivíduo do espaço privado para o espaço público da rede; forjando relações de solidariedade entre pessoas distantes no espaço físico, porém próximos no espaço virtual ou no ciberespaço. Surgiam os mundos e as comunidades virtuais dinâmicas (nos quais os jogadores encarnavam personagens em sociedades que se diziam alternativas) que se transformariam em possibilidades de ganhos para produtores e jogadores, com a venda de personagens e de acessórios para os jogos.

Tais mundos são ricamente detalhados e preenchidos por uma enorme quantidade de NPCs, criaturas e itens a serem coletados. O grande foco desse tipo de jogo é a interação social, uma vez que é possível conversar, duelar, se associar e negociar itens com outros jogadores por meio dos seus personagens. Possuem uma narrativa mais ampla, quase uma mitologia, uma descrição do panorama geral ou situação na qual o mundo do jogo se encontra. Seus temas giram em torno, principalmente, da fantasia medieval e da ficção científica. As verdadeiras histórias são as que surgem da interação entre os jogadores no interior do jogo.

O jogo *Ultima Online* (1997) de Richard Garriot, embora não seja o primeiro MMO moderno[51], foi o primeiro a alcançar uma medida significativa da popularidade dominante. Criado pela Origin Systems, permitiu que os jogadores se aventurassem em um mundo de fantasia 2D que compreenderia, pela primeira vez, a produção coletiva de uma narrativa de fantasia medieval na internet, abrindo caminho para futuras ofertas de MMO, incluindo o *EverQuest Online* e *World of Warcraft*.

No mesmo ano, foi criado o mais bem-sucedido sucessor de *Civilization, Age of Empires* (1997), uma verdadeira aula de história temperada com a dinâmica insana dos combates estratégicos. Ocasionalmente, o flerte dos games com o cinema dava bons resultados com *GoldenEye 007* (1997), o jogo de tiro para o console Nintendo 64 que ainda hoje é lembrado como o melhor game inspirado em um filme.

Determinante na popularização do PlayStation, a série *Gran Turismo* (1997) elevou os jogos de corrida a um patamar de seriedade jamais visto, primando por gráficos fotorrealistas e a presença de carros verdadeiros em configurações originais (e roncos de motores autênticos). Na condição de simulador de velocidade definitivo, *Gran Turismo* ainda hoje presenteia os pilotos dedicados com um alto nível de detalhamento, o que comprova que ostentação de realismo nunca é demais em se tratando de um bom jogo de corrida.

No Arizona, uma nova lei estava sendo considerada com o intuito de categorizar determinados comerciais de embalagens e de jogos – principalmente os de computador, que são geralmente ilimitados na violência em comparação com jogos para consoles – que deverão incluir no rótulo a informação: "Jogo estritamente proibido aos menores de idade, contendo violência gráfica, descrições sangrentas de cenas de tortura, representações realistas de agressão sexual, canibalismo, mutilações, assassinatos e excrementos de urina e fezes, em um contexto mórbido e violento". No final de 1997, a maioria dos jogos estava claramente marcada como "violência e subversão".

---

[50] O termo MMORPG foi utilizado pela primeira vez em 1997, por Richard Garriot, criador de *Ultima Online*. A diferença entre os RPGs comuns e os MMOs está no número de jogadores envolvidos simultaneamente, muitas vezes na casa dos milhares, em um jogo sempre ativo, com manutenções constantes dos seus produtores, tanto em servidores como nos conteúdos.

[51] O primeiro MMO da era moderna é creditado à *Meridian59* (1996), mas foi com *Ultima Online* e *Tíbia* (1997) que o gênero se popularizou.

Enquanto a ação frenética acontecia, a narrativa distópica de *Half-Life* (1998) inovava o gênero de tiro em primeira pessoa. A maioria dos jogos de tiro da época contava com interrupções como *cutscenes* para detalhar suas tramas, no entanto, a narrativa de *Half-Life* era contada inteiramente por sequências programadas que mantinham o interator no controle da visão em primeira pessoa durante todo o tempo. Para reforçar isso, o jogo foi elaborado sem *cutscenes* para que o jogador raramente perdesse a habilidade de controlar o protagonista (que nunca falava e nunca era visto) e visse o mundo virtual "através de seus olhos", como se ele e o personagem fossem uma só pessoa. *Half-Life* não tinha "níveis" ou "fases"; era, alternativamente, divido em capítulos cujos títulos apareciam na tela à medida que o interator avançava, em um progresso contínuo. A narrativa fluída[52], a apresentação e a jogabilidade realística influenciaram o design de jogos de tiro em primeira pessoa por anos após seu lançamento, e esse é amplamente considerado um dos melhores jogos de todos os tempos.

Jogos como *Doom*, *Quake* e *Duke Nukem* já exploravam a narrativa, mas a tratavam como um complemento e não como foco principal, o que deixava de fato os jogos muito divertidos, porém extremamente rasos. *Half-Life* permitia não só que o jogador explorasse um ambiente completamente em 3D, riquíssimo de detalhes como, também, interagisse com outros personagens e elementos para descobrir a história do jogo, mostrando aos jogadores de computador o real poder que uma história bem elaborada podia ter para dirigir a jogabilidade do FPS. Inspirado em *Half-Life*, *Counter-Strike* (1998) deu nova luz à experiência do tiro em primeira pessoa e alavancou uma nova era de competitividade profissional nos videogames.

Enredos sempre foram importantes nos games, mas foi em *Metal Gear Solid* (1998), criado por Hideo Kojima, que a história começou a ter um apelo tão fundamental quanto o ato de jogar em si. Com personagens dublados por atores reais experientes e com trilha sonora dramática, a experiência era simultaneamente interativa e cinematográfica. Tão divertido quanto jogar, era assistir à atuação do agente Snake em um cenário distópico de pós-guerra, ainda que bastante sintonizado com os problemas contemporâneos. Apesar da intensa jogabilidade, o jogo era intercalado com longas cenas que serviam para tecer uma história de amor que transformava o interator em um espectador. Independentemente disso, a história de *Metal Gear Solid* (e das suas sequências) teve um impacto significativo no universo dos games.

O grande sucesso de venda, superando o filme mais rentável de 1998 na bilheteria dos Estados Unidos, foi a sequência *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998). O complexo jogo de aventura épica mitificou ainda mais a franquia criada por Shigeru Miyamoto elevando a série a um novo nível de apresentação, com gráficos 3D, ações sensíveis ao contexto e um enredo épico, oferecendo aos interatores uma experiência de narrativa mais intuitiva e memorável até então. O título alcançou *status* quase lendário, se tornou uma das melhores e mais lindas histórias já contadas no universo dos jogos.

Os games de estratégia em tempo real já eram populares quando a Blizzard lançou *StarCraft* (1998), transferindo a típica ação ininterrupta das eras medievais para planetas remotos. Mais do que uma excelente e complexa experiência de estratégia militar, o jogo garantiu seu lugar na história como um dos primeiros a ser tratado como

[52] O enredo do jogo foi originalmente inspirado pelos games *Doom*, *Quake* e *Resident Evil*, além da obra de Stephen King *O Nevoeiro*, e de um episódio de *The Outer Limits* chamado *The Borderland*. Foi desenvolvido pelo escritor da Valve, Marc Laidlaw, que escreveu os livros *Dad's Nuke* (A Arma Nuclear do Papai) e *The 37th Mandala* (A 37ª Mandala).

esporte verdadeiro, gerando campeonatos mundiais e prêmios em dinheiro. Na Coreia do Sul, jogadores profissionais se tornaram celebridades milionárias.

A narrativa sutil e baseada no horror, até então, não tinha sido realizada em um jogo comercial até 1999, com o lançamento de *Silent Hill*, um jogo de terror de sobrevivência criado pela Konami para PlayStation. Ele segue as aventuras de Harry Mason na busca de sua filha desaparecida na cidade rural de Silent Hill, descobrindo uma terrível conspiração ao longo do caminho. Foi inevitavelmente comparado à franquia de terror *Resident Evil*, embora use dispositivos diferentes para induzir o medo nos jogadores.

Nessa mesma época, a evolução contínua da tecnologia deu aos jogadores acesso a conexões de rede mais ágeis, gráficos aprimorados, memória, processadores rápidos e melhor qualidade de áudio que ajudaram a criar MMORPGs mais avançados. Lançado em 1999, a *EverQuest* (conhecida simplesmente como EQ para muitos) atraiu uma nova audiência de MMO pela experiência mais refinada e baseada em história, na qual os jogadores poderiam interagir em um mundo 3D, em vez de texto ou 2D. *EverQuest* determinou muitos dos conceitos básicos aos MMORPGs recentes.

À medida que os MMOs cresciam em popularidade, um revolucionário e ousado título para console estava prestes a ser lançado, oferecendo uma experiência similar, ainda que única, com foco no jogador. Idealizado pelo game designer Yu Suzuki da Sega, *Shenmue* (lançado no final de 1999 no Japão e em 2000 no ocidente) é um jogo de aventura de mundo aberto no estilo RPG de ação – batizado FREE (*Full Reactive Eyes Entertainment*) – que do ponto de vista da narrativa estava à frente de seu tempo, oferece ao jogador níveis de interatividade e de liberdade incomparáveis, cenários e personagens inigualáveis para a época, além de um sistema inovador que simula as condições do clima em tempo real e NPCs com falas diferentes, dependendo do dia, sendo o pioneiro nos *Quick Time Events*[53]. Uma das produções mais caras de seu tempo, com um custo de U$70 milhões de dólares na época, o jogo teve uma sequência em 2001, *Shenmue II*, com a promessa de mais um para terminar a história que, até então, não foi lançado. Infelizmente, apesar de aclamado pela crítica e de todas as revoluções que trouxe para a indústria, o jogo teve poucas vendas – muitos críticos acreditam que o orçamento milionário da produção do jogo e o fracasso em obter lucros nas vendas tornaram-se o ponto final para a saída da Sega na produção de consoles.

A primeira década do século XXI trouxe sucessos sem precedentes para a indústria dos videogames, com *blockbusters* por todos os lados. Quando a tecnologia 3D amadureceu, os jogos on-line se tornaram universalmente viáveis com a popularização da banda larga. O equilíbrio entre investimento e retorno financeiro ainda era bastante saudável para as produtoras.

Os jogos de simulação de vida humana se tornaram um fenômeno com o lançamento da série *The Sims* (2000), criado por Will Wright, nessa série o jogador podia criar, ele mesmo, a narrativa que desejasse, inclusive de modo moralmente questionável, despertando o lado amoral e sádico em cada jogador. O que fez *The Sims* ser especial foi a história conduzida puramente pelas ações dos *Sims* que povoam um mundo feito pelas decisões do jogador. A natureza livre da história, combinada com a sua amplitude de apelação para jogadores de todos os tipos, ajudou a fazer deste um dos games mais vendidos no mundo, se mantendo ativo com pacotes de expansões e continuações até hoje.

---

[53] *Quick Time Events*: são pontos específicos do jogo onde o jogador é requerido a inserir algum comando simples para que o filme se desenrole de maneira benéfica.

Temas de escolhas morais e suas consequências começavam a surgir no mercado como *Black & White* (2001) da Lionhead Studios. Com uma história central básica, o jogo explora o conceito de moral e, ao fazê-lo, encoraja ativamente o jogador a se expressar dentro do quadro liberal fornecido – se eles forem um deus amável e benevolente, suas aldeias e adoradores eventualmente refletirão isso em templos brancos e brilhantes e uma população feliz. Os jogadores que escolhem um caminho mais escuro encontram seu povo aterrorizado e os templos mais sombrios e assustadores. O criador do jogo, Peter Molyneux, mais tarde explorou o tema da moral e da escolha no jogo de aventura de fantasia *Fable* (2004), e a moralidade se tornou um tópico cada vez mais explorado para jogos narrativos, os quais alegam os críticos, com frequência, que glorifica a violência.

Essa discussão só se intensificou depois da Rockstar North lançar sua obra-prima em 2001, *Grand Theft Auto III* (conhecido simplesmente como *GTA III*). Um jogo de aventura em terceira pessoa *sandbox*, no qual o jogador não fica preso a uma sequência fixa de estágios ou de missões, ele pode andar livremente pelo cenário e fazer praticamente qualquer coisa. Esse jogo estabelece um novo padrão para jogos de mundo aberto em 3D – o primeiro da série em um mundo tridimensional – com a excepcional renderização dos gráficos, considerado a melhor simulação de corridas de carros em consoles. A história não depende necessariamente das escolhas do jogador (apesar de esse elemento ser comum), mas sua principal característica é o fato de o jogador ditar o ritmo e a ordem da história com a combinação de personagens de quadrinhos, escrita rica em paródia e crimes de bandos ultraviolentos, além de uma mistura inebriante de dirigir (ou voar) livremente por uma grande cidade repleta de numerosos elementos para interagir, podendo circular sem rumo e ignorar os objetivos apenas pelo prazer de semear o caos ou louvar a procrastinação. O jogo é um convite à vida fora da lei: bater em prostitutas, atropelar velhinhas, assaltar pedestres, tudo é permitido. Mesmo criticado pela violência e com conteúdo sexual, foi o jogo mais vendido naquele ano nos Estados Unidos.

Ao mesmo tempo, uma história de jogo muito mais sutil e pungente foi lançada. *Ico* (2001), um jogo de ação e aventura e uma abordagem minimalista, tanto para a jogabilidade quanto para a história, provocou fortes sentimentos naqueles que experimentaram seus encantos sutis, porém profundos. *Ico* é um exemplo confiante, silencioso, porém poderoso, de uma excelente narrativa simples e convincente aliada a uma jogabilidade e ao design de jogo intuitivo, que foi posteriormente replicada em *Shadow of the Colossus* (2005).

Ao mesmo tempo, a Microsoft lançou em 2001 o console Xbox e uma das franquias FPS mais populares, o *Halo: Combat Evolved* (ou simplesmente *Halo*), um game de ficção científica militar de tiro em primeira pessoa, provando que o gênero pode funcionar fora da plataforma tradicional de *mouse*/teclado. Grande parte desse sucesso foi devido aos seus escritores que apresentaram uma história simples e pungente, repleta de grandes personagens, que complementavam a jogabilidade. A Microsoft lançou versões do jogo para Windows e Mac OS X em 2003, e o enredo envolvente foi adaptado e elaborado em uma série de romances e histórias em quadrinhos. *Halo* tem sido citado como um dos melhores e mais importantes jogos de todos os tempos.

Em 2003, um desenvolvedor procurou maneiras de transformar elementos da história de filmes em jogabilidade culminando no *Enter the Matrix* (2003), um jogo de ação e aventura da Shiny Entertainment, baseado na trilogia *Matrix*, produzido simultaneamente com os filmes *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*. A jogabilidade foi alvo de críticas mistas e o que tornou sua versão interessante foi a história: ao invés

de ser escrito para ecoar ou imitar elementos do enredo dos filmes, o jogo foi projetado para melhorar a compreensão do interator nos eventos de ambos os filmes, por meio da **narrativa transmídia**[54], na qual os jogadores eram capazes de experimentar eventos não vistos pelos espectadores e, portanto, ter acesso a partes do enredo que serviam para aumentar ainda mais sua apreciação da trilogia. Essa abordagem complementar foi um passo corajoso e digno de nota, especialmente para um título de mercado de massa.

Como os MMORPGs baseados em fantasias se tornavam populares, um título de ficção científica capturaria a imaginação dos jogadores com *Eve Online* (2003). A diferença deste para os outros do mesmo gênero existentes até então, era a de que cada região geográfica do jogo e cada mundo existiam em diferentes servidores para garantir o desempenho técnico satisfatório. Uma desvantagem desse sistema era a de que a base do jogador ficava dividida, ou seja, nesse tipo de jogo, as ramificações da história permitiam que milhares de jogadores existissem no mesmo universo; porém se um dos jogadores estivesse em um servidor diferente, mesmo estando no mesmo jogo, eles não poderiam interagir.

Os jogos para celular começavam a deslanchar. Com fortes ambições no mercado *gamer*, antecipando, de certa forma, a tendência atual de jogos em *smartphone*, a Nokia entrou na concorrência com o N-Gage (2003) – que não é um console, mas um PDA que combina características de um telefone e um sistema de jogo portátil –, e o famoso jogo *Snake*, mais conhecido como *jogo da cobrinha*, considerado um clássico nos jogos para celular. A Namco lançou um jogo de luta em que o jogador podia personalizar seu perfil tirando uma foto com a câmera do celular. A Panasonic colocou no mercado os famosos bichinhos virtuais.

Os anos 2000 assistiram ao crescimento da distribuição digital e à chegada de *smartphones* e tablets, com interfaces *touch screen* adequadas para jogos de aventura de "apontar e clicar". A introdução de dispositivos de tela de toque maiores e mais potentes, como o iPad, permitiu gráficos mais detalhados, controles mais precisos e uma melhoria na sensação de imersão e de interatividade em comparação com as versões de console ou de computador. Essas novas plataformas ajudaram a diminuir o custo de trazer um jogo de aventura para o mercado, fornecendo uma maneira de relançar jogos mais antigos, menos avançados graficamente, como *The Secret of Monkey Island*, *King's Quest* e *Space Quest*, atraindo um novo público para jogos de aventura.

Os computadores ofereciam a realização de múltiplas tarefas e o acesso a um mundo novo, a internet. Os consoles passaram a agregar outras funções para se tornarem mais do que um passatempo, oferecendo conexão à internet tanto para navegar quanto para jogar, além de recurso de centrais de mídias. Produtoras ocidentais, antes dedicadas aos jogos de computador, invadiram o espaço dos consoles e tiraram a hegemonia das produtoras japonesas.

O console Wii, lançado em 2001 pela Nintendo, tornou a experiência de jogar mais democrática, despertando o interesse de pessoas que até então eram incapazes de decorar os botões e os comandos dos jogos feitos para o PlayStation, por exemplo. A evolução trazida pelo console da Nintendo abriu caminho para outros sistemas, como o *Kinect*, que permitia aos jogadores do Xbox (Microsoft) comandar os personagens por meio da voz e de movimentos corporais. Essa novidade pescou milhões de jogadores

[54] Como Henry Jenkins (2009, p. 138) destacou em seu livro *Cultura da Convergência*, "[...] a narrativa transmídia se desdobra por meio de diferentes plataformas de mídia, onde cada texto de cada meio produz uma distintiva e valorosa contribuição para o todo". Em outras palavras, a narrativa transmídia é uma história que usa um meio (um longa, por exemplo) para contar o primeiro capítulo, outro meio de comunicação (os quadrinhos) para contar o segundo capítulo e uma terceira mídia (um game) para o seguinte e assim sucessivamente.

casuais que adquiriam videogame para brincar de esportes virtuais na sala, com a família. Controles sem fio também entraram de vez na lista de necessidades dos jogadores.

A perspectiva 3D do portátil Nintendo 3DS, em uma interatividade nunca vista antes nos jogos, fez com que os gráficos evoluíssem de tal forma que produções com captura de movimentos e expressões de atores tornaram-se elaboradas a níveis quase fotográficos. O processamento 3D já não era tão preocupante, mas sim como texturizar e animar tudo de modo cada vez mais realista, sem sobrecarregar o sistema. A integração com a internet aumentou com as redes sociais. Vendas milionárias, jogos para toda a família e produções caras fizeram com que os games se tornassem uma parte cada vez mais importante da cultura *pop*.

A melhoria gráfica sentida com os novos motores 3D evoluiu as habilidades dos interatores em se expressar: *Fable* (2004), um RPG de ação em terceira pessoa, no qual os interatores assumem o controle de um menino que, no início do jogo, vê sua família brutalmente assassinada, atrela o alinhamento moral com escolhas e consequências; *Doom 3* (2004) se impõe pela sua atmosfera horrível ampliada por gráficos fabulosos e seu gerenciamento de iluminação tão elaborado que se transformam em um trunfo, com o jogo quase todo no escuro; *Far Cry* (2004) deslumbra com seus gigantescos ambientes náuticos; e *Half-life 2* (2004), com uma atmosfera futurista e paranoica de tal credibilidade, leva o interator a uma experiência agradável e traumática. Apesar da pirataria, esses jogos registram excelentes vendas e impulsionam a produção de cartões gráficos, memória e processadores.

Outro fenômeno que mudou de vez os jogos on-line e a maneira como se experimenta as narrativas coletivamente foi lançado em 2004, o *World of Warcraft* (*WoW*), um jogo MMO para computador que mistura elementos de RPG clássicos e permite criar a aparência do personagem e personalizar armaduras e habilidades. Livres para explorar o mundo do *WoW*, os interatores podem desempenhar funções que criam narrativas secundárias dentro da narrativa principal – como montar um clã de anões para lutar contra um clã de elfos. Nem sempre o primeiro jogo de um gênero é o mais importante, e, nesse caso, essa máxima é válida: *WoW* fez o mundo real compreender o avassalador poder de persuasão das sagas épicas para múltiplos participantes, em ambientes de amplitude infinita cheia de *orcs*, saqueadores, anões e criaturas encantadas. O problema foi que, enquanto os jogadores poderiam mergulhar em um mundo de história e gastar horas incontáveis para completar as missões com amigos, quaisquer alterações que eles efetuassem no mundo eram temporárias, voltando ao estado anterior depois de certo período de tempo.

Para o mercado de consoles, 2004 foi um ano muito rico em games com *megahits* como *GTA San Andreas*, *Halo 2*, *Gran Turismo 4*, *Metal Gear Solid 3*.

A união lucrativa entre o cinema *hollywodiano* e os games transformou os jogos em verdadeiras produções cinematográficas na arte narrativa, como *Age of Empires III* (2005), um jogo de estratégia em tempo real da Microsoft que teve um orçamento de US$ 30 milhões e trilha sonora de orquestra sinfônica exclusiva para a produção do jogo. Filmes como *O Poderoso Chefão*, *Matrix*, *O Código da Vinci*, *X-Men*, entre outras dezenas já contavam com versões em formato de game.

God of War, lançado em 2005, é um jogo de aventura de ação com narrativa cinematográfica de alta qualidade que ajudou a impulsionar alguns dos jogos com jogabilidade mais sangrentas e emocionantes. A narrativa inicia com o aparente suicídio de Kratos e os interatores são confrontados com uma pergunta para levá-los para a jogabilidade: por que ele se suicidou? *God of War* é outro título que combina excelentes

cutscenes, áudio fantástico e uma jornada convincente de um anti-herói em conflito para torná-lo um dos pontos de referência da narrativa em games.

3.4.8 Sexta Geração de Jogos Narrativos: os dramas interativos

A convergência entre cinema e games foi mais notória a partir da sexta geração de jogos narrativos. Se por um lado a tecnologia concedeu mais imersividade aos jogos, por meio de gráficos fotorrealísticos e sensores de movimento, por outro, a crescente integração entre narrativa e jogo demonstrou seu potencial em promover uma experiência fílmica ainda mais sinérgica do que a oferecida pelo cinema.

Graças ao crescimento de estúdios independentes, despontaram iniciativas ousadas e sensíveis que contemplam uma mecânica totalmente disruptiva ao que existia no mercado, o drama interativo. O intuito era fazer o jogador refletir sobre a vida e a história dos personagens, expandindo sua mente para temas difíceis.

Considerado um protótipo de drama interativo, um novo gênero de entretenimento com foco intensivo nos personagens e na história, *Façade* (2005), um jogo independente, criado por Michael Mateas e Andrew Stern, no qual o interator assume o papel do convidado de um casal de personagens (Trip e Grace), em um ambiente 3D, permite manipular alguns objetos e conversar com os personagens por meio de uma linguagem natural, influenciando o desenvolvimento da trama (MATEAS; STERN, 2005). O interator, com a visão em primeira pessoa, pode circular pelo espaço usando as setas, falar digitando no teclado e agir por meio de cliques com o *mouse* a partir de possibilidades estabelecidas pelo programa, como abraçar ou beijar.

Desse modo, ainda que *Façade* conte com um número de desfechos pequenos e pré-programados, a interface proporciona ao interator bastante liberdade de ação, tornando cada interação com o sistema diferente e estimulando o retorno à experiência.

A notoriedade do gênero foi de David Cage e da produtora Quantic Dream com seu jogo de aventura em visão de terceira pessoa, *Fahrenheit* (2005) – também conhecido como *Indigo Prophecy* – que pressionou os limites da história por fornecer aos interatores um universo que, seguindo uma história linear básica, apresentava um design capaz de acomodar e de levar os jogadores a refletir com uma variedade de tomada de decisões diferentes em várias perspectivas enquanto controlavam diversos personagens. A Quantic Dream também procurou fornecer uma interface de controle mais intuitiva usando os dois botões analógicos dos consoles, que permite que os jogadores "gesticulem" contextualmente, com uma sensação mais imediata de abrir uma porta ou de pegar um objeto, por exemplo.

Não é por acaso que muitos jogos criados são observados e apreciados como obra de arte, haja vista o envolvimento de profissionais ligados ao ramo artístico, profissionais indispensáveis, por exemplo, à criação gráfica de ambientes, à concepção de enredos e roteiros, à composição de trilhas sonoras, à edição musical, à construção de cenários e de personagens, etc.

Entre os melhores jogos dessa geração, dois títulos japoneses, exclusivos para o *PlayStation 2* e de inegáveis ambições artísticas, se destacam, apesar de terem subjugado os críticos e não obterem o sucesso que merecem: *Shadow of the Colossus* (2005) e *Ōkami* (2006).

Shadow of the Colossus (2005), editado pela Sony, oferece a liberdade de ir e vir combinada a um cuidado estético de alto valor artístico resultando em uma das experiências mais emocionantes da história dos videogames. É considerado um importante exemplo de arte em games devido ao seu projeto minimalista de paisagem,

jogabilidade envolvente e jornada emocional. Mais da metade dos procedimentos responsáveis pela ambientação do jogo vem do cinema. Além da trilha, que muda conforme o "humor" dos monstros, ângulos de câmera, como o *contra plongée* (a câmera nos faz ver objetos a partir de baixo), dão uma dimensão assustadora aos gigantes. O jogo ganhou vários prêmios por seu áudio, design e pela qualidade em geral, além de ser referenciado inúmeras vezes em debates sobre a qualidade da arte e as perspectivas emocionais dos videogames.

Ōkami (2006), desenvolvido pela Clover Studios, é um jogo de ação e aventura que combina habilmente os mitos e lendas do Japão clássico, com jogabilidade excepcional e um ambiente visual único. Elogiado por seu impressionante estilo de arte, *Ōkami* ilustrou como a história, a jogabilidade e o visual podem se combinar para contar um conto assombroso que ajuda a Clover Studios a colher um grande número de prêmios. Os jogadores viajam por um mundo dinâmico e melancólico, desdobrando lentamente um conto que claramente demorou a ser criado. A história também explica a lógica de um dos principais recursos de design do jogo, o "pincel celestial"[55], usado pelo jogador para desenhar personagens na tela, cada um com um combate diferente ou outro efeito de jogabilidade.

Videogames brincavam de guerra desde o início dos tempos, mas os conflitos representados eram sempre remotos demais para que o jogador se identificasse com eles. Até que a franquia *Call of Duty* passou a trazer temas contemporâneos para seus roteiros. A aposta era que, em se tratando de jogos de guerra, os pretendentes a soldados iriam preferir imaginar um futuro hipotético do que relembrar as batalhas de tempos antigos.

Call of Duty 4: Modern Warfare (2007) é notável, do ponto de vista da narrativa, pelo uso inteligente de diferentes perspectivas para contar sua história, com eventos bem escritos e executados. O papel desempenhado pelo áudio – dos sons ambientes ao discurso incessante e estridente transmitido em segundo plano à medida que os eventos de abertura se desdobram – aprofunda ainda mais a imersão sentida pelo jogador, como atravessar ruas e becos empoeirados das cidades do Oriente Médio. O poderoso uso da perspectiva ajudou *Call of Duty 4: Modern Warfare* a ganhar o prêmio BAFTA de 2009 pela melhor história de videogame e, ano após ano, bate recordes de vendas e cria polêmicas com seus enredos realistas, até demais, tramas de narrativa cinematográfica, violência exagerada e um modo multijogador perfeito para os mais compulsivos (ARANHA, 2008). A última década transformou os games no maior mercado de entretenimento do mundo, e, desde 2007, esse mercado fatura mais do que a indústria do cinema e da música juntas (PALACIOS; TERENZZO, 2016).

Combinando o estilo frenético da visão em primeira pessoa com um enredo impecável e uma cidade submarina claustrofóbica como pano de fundo, *BioShock* (2007) de Ken Levine provou que há espaço para histórias profundas nos jogos de tiro, em um excelente exemplo da narrativa ambiental.

Mass Effect (2007), um RPG de ação e ficção em terceira pessoa criado pela BioWare é outro jogo com uma experiência de história fantástica e com variada gama de personagens interessantes. O jogador pode interpretar o herói ou o vilão, com a sensação cinematográfica de que as interações são dadas devido à roda da resposta

[55] O pincel celestial é exclusivo para *Ōkami*. Os jogadores podem pausar o jogo e abrir uma tela, onde o jogador pode desenhar, seja usando o controle analógico esquerdo no controle *DualShock*, ou apontando com o *Wii Remote* ou *PlayStation Move* em *remakes* subsequentes. Esse recurso é usado em combate, quebra-cabeças e como jogabilidade geral. Por exemplo, o jogador pode criar um forte vento desenhando um *loop*, cortando inimigos desenhando uma linha através deles ou fixando pontes pintando no gramado, entre muitas outras habilidades.

conversacional que permite aos jogadores escolher as respostas rapidamente, usando um marcador de polegar para girar uma flecha que aponta para a essência do que é dito, caso o jogador decida escolher essa opção. Esse sistema intuitivo, aliado à ótima atuação de voz, o uso inteligente dos ângulos de câmera e um roteiro bem escrito tornam as conversas em *Mass Effect* uma mistura extremamente cinematográfica de história e design de jogos. A BioWare teceu uma história poderosa que permite ao jogador uma liberdade significativa de abordar as seções em qualquer ordem que deseje, com pouco ou nenhum controle de velocidade narrativa, e o jogador decide o rumo da história.

Assassin's Creed (2007), um jogo de ação e aventura em terceira pessoa criado pela Ubisoft conseguiu evocar, com sucesso, duas eras distintas, permitindo aos jogadores, por meio da lógica de jogo perfeitamente atrelada com uma jogabilidade inteligente, experimentar um passado irresistível, embora subconscientemente ainda estivessem em um ambiente de jogo contemporâneo. Essa justaposição inteligente permitiu que a Ubisoft criasse uma história complexa que, mais tarde, seria expandida em continuações de sucesso. O jogo foi elogiado pela sua narrativa, visual, design de arte e originalidade, embora tenha sido criticado pela natureza repetitiva de sua jogabilidade.

Uncharted: Drake Fortune (2007), um jogo de ação e aventura em terceira pessoa, e o primeiro da série, não foi evolutivo nem revolucionário do ponto de vista da história do jogo, mas é um exemplo extremamente polido do que pode ser feito por um estúdio que pretende atrelar perfeitamente uma jogabilidade fantástica com uma história bem escrita. Trata-se de um enredo linear que se desdobra por meio de uma série de *cutscenes* em uma escrita de qualidade cinematográfica, reforçando a ação do jogo com diálogos e servindo para detalhar a história e o personagem. O que proporciona ao interator um fluxo constante de pequenos momentos da história e do personagem, absorvidos quase inconscientemente pelo interator enquanto joga. Uma sequência, *Uncharted 2: Among Thieves*, foi lançada em 2009 ostentando um polimento similar à narrativa de fundo complementando a experiência geral do jogo.

Portal (2007) é outro exemplo de narrativa ambiental, em que os jogadores encontram desafios cada vez mais difíceis em uma história sutil e minimalista que se desenrola, na medida em que o antagonista, inicialmente benevolente, muda gradualmente de tom, tornando-se cada vez mais desequilibrado e eventualmente hostil. O que fez *Portal* funcionar, do ponto de vista da história, não foi apenas o que estava incluso, mas o que não estava. Não é possível descobrir quem está por trás dos experimentos, ou o que eles querem, e isso não serve para frustrar, mas para adicionar o ar do mistério. *Portal*[56] foi aclamado como um dos jogos mais originais de 2007, apesar das críticas por causa de sua curta duração e história limitada, foi elogiado pela sua originalidade, jogabilidade única e história sombria com uma série humorística de diálogos.

Em 2008, a Blizzard lançou sua segunda expansão do *WoW – World of Warcraft: Wrath of the Lich King*. O que tornou essa expansão única, do ponto de vista narrativo, foi a inclusão de uma nova tecnologia de design conhecida como "*phasing*"[57], que altera o mundo visto e experimentado pelo jogador. Uma das grandes limitações enfrentadas pelos MMOs era a dificuldade de fornecer aos jogadores, no controle de

[56] *Portal* teve uma versão autônoma chamada *Portal: Still Alive* no Xbox Live, em 2008, que acrescentou mais 14 quebra-cabeças à jogabilidade, e uma sequência, *Portal 2*, lançada em 2011, adicionando novas mecânicas de jogabilidade e um modo multijogador cooperativo.

[57] *Phasing*, inicialmente criado pela Blizzard para consertar o *bug* do jogo, é uma ferramenta que dá aos jogadores maior sentido de relevância, de realmente fazer a diferença no mundo do jogo.

poderosos avatares, um sentimento de agência no mundo virtual em que eles se aventuravam. Salvar o mundo de sua destruição perdia muito de seu poder emocional quando, momentos depois, a área era redefinida para seu estado anterior, pronta para que o próximo herói a "salvasse".

Left 4 Dead (2008) e sua continuação *Left 4 Dead 2*, da Valve, são FPS altamente refinados e bem executados, capazes de fornecer uma experiência cooperativa evoluída em uma narrativa ambiental. A experiência parece vividamente fluida e cinematográfica, os personagens falam uns com os outros à medida que a ação se desenrola – alertando para o perigo, apontando munição e castigando a má pontaria. As cidades carregam as marcas sutis, e não tão sutis, da tragédia que atingiu os lugares de maneiras terríveis, ressaltado por um efeito de áudio 3D que contribui para a tensão do ambiente. Embora a história seja extremamente simples (os protagonistas batalham do ponto A ao ponto B), é a natureza livre e coesa dos eventos que acontecem durante a narrativa que faz de *Left 4 Dead* um título de destaque; tudo isso auxiliado pela inclusão de um "diretor" invisível que atua nos bastidores como um marionetista/zumbi, enviando novas levas de inimigos quando julga a ação e dá um exemplo inicial de uma forma simples de narrativa processual. Foi um marco pela jogabilidade assistida por inteligência artificial com eventos aleatórios, criando e removendo inimigos e itens com base em variáveis individuais, a fim de proporcionar um ritmo frenético e envolvente. Outro marco foi *Minecraft*, lançado em 2009, em que o estado inicial do mundo é gerado aleatoriamente com diretrizes para formar terrenos parecidos com a terra e um mapa gerado sempre que o jogador atinge as bordas do mundo.

Como qualquer jogador pode atestar, a história e a jogabilidade nem sempre funcionam de mãos dadas. Há muitos títulos que abordam o design narrativo de maneira superficial, enxertando elementos da história em videogames após o término. Quando a jogabilidade e a mecânica do jogo têm precedência, a história é frequentemente usada como uma maneira de justificar a ação ou dar contexto a ela.

Da mesma forma, um design de jogo que coloque a história em primeiro plano, na frente da mecânica do jogo, pode fazer falhar sua meta. Por exemplo, o jogo *Mirror's Edge* (2008), desenvolvido pelo DICE, recebeu críticas mistas apontando para o desequilíbrio entre os elementos narrativos e a jogabilidade. O design narrativo foi elogiado, enquanto a jogabilidade foi criticada por seus "jogos de piada chata" e seus "objetivos vagos". Idealmente, o desafio é equilibrar os mecanismos aparentemente díspares de um jogo e fazê-los funcionar de forma coesa. Estúdios como Quantic Dream, Square Enix, Telltale Games e um grupo crescente de estúdios independentes continuam a ampliar as fronteiras da narrativa em videogames e, como sempre, tornam os videogames uma maneira viável de contar uma história.

Os bons jogos apresentam bons personagens, histórias complexas e envolventes contadas em um determinado tempo e em um ambiente primoroso. Porém, o enredo não é o objetivo. Por enredo, entende-se o desenrolar dos acontecimentos. Geralmente, o enredo está centrado num conflito, responsável pelo nível de tensão da narrativa.

A jogabilidade é o que faz o enredo do game ser propício ou não. Só há enredo se o personagem superar os desafios, as fases. O enredo é o pretexto para que o jogador execute o algoritmo "como fazer" dentro de regras definidas, que precisam ser interpretadas, dominadas e aplicadas.

3.4.8.1 Era Contemporânea: a tendência narrativa nos dias atuais

A indústria de games por muito tempo foi dependente do modelo dos jogos *blockbusters* – os chamados "AAA" –, que exigem centenas de milhões de dólares para

serem produzidos e vendas de milhões de unidades para recuperarem o investimento. As grandes produtoras preferem não se arriscar muito e apostam cada vez menos em jogos muito caros, então é difícil saber até quando o modelo de *Grand Theft Auto* e *Call of Duty* irá durar. Nos últimos anos, houve uma explosão de ideias e de produtividade graças aos produtores independentes, chamados *Indies*, de acordo com eles, primeiro no computador, depois nos *smartphones* e consoles. Com estúdios pequenos e ágeis (às vezes formados por uma só pessoa) e com a possibilidade de focar em nichos, já que o investimento é baixo e não exige retornos milionários, os *indies* ocupam um espaço cada vez mais importante no mercado. O resultado disso são os aclamados pelas experiências rápidas e viciantes como *Angry Birds,* ou projetos solitários e pouco ambiciosos como *Minecraft*.

Com a evolução dos celulares, os jogos puderam experimentar um salto gigantesco em qualidade gráfica e jogabilidade. Foi entre os anos de 2007 e de 2009 que se viu os primeiros aparelhos com tela colorida aparecerem no mercado, além dos primeiros games com cenários 3D a chegarem nesses dispositivos, popularizando-os. Apesar do mundo já ter presenciado o lançamento do primeiro *iPhone*, foi durante esse período que os aparelhos convencionais – especialmente aqui no Brasil – começaram a se tornar realmente comuns.

Até o surgimento de *Angry Birds*, o sinônimo de "jogo casual para portátil" era *Tetris*. Primeiro foi no *iPhone*, depois alastrou-se para outros dispositivos e extravasou o universo dos jogos (brinquedos, camisetas, livros, desenho animado). A premissa é tão absurda quanto irresistível (porcos roubam ovos dos pássaros, que revidam com ataques suicidas) fazendo os jogadores notarem que usar a tela do *smartphone* como controle está cada vez mais interessante.

Com *Farmville* (2009), jogos sociais se transformaram uma nova "galinha dos ovos de ouro" da indústria, mostrando que há muito mais gente interessada em experiências interativas do que parecia evidente. Mais do que um jogo, é uma experiência de caráter colaborativo, que obriga o jogador a interagir compulsivamente com uma fazendinha virtual e com outros fazendeiros (no caso, os seus amigos do *Facebook*).

No final dos anos 2000 e início de 2010 foi possível ver o surgimento de um novo subgênero em jogos de aventura, o chamado "jogo narrativo ambiental". Percebendo que os jogos de aventura no passado tendem a enfatizar a narrativa e a direção da arte sobre a jogabilidade, os desenvolvedores desse gênero seguiram o princípio ao seu extremo lógico e removeram virtualmente quase toda a jogabilidade de seus jogos, a fim de concentrar a atenção do jogador na história, nos visuais e na experiência. Os jogos do gênero também foram designados como "jogos de ficção interativos", "histórias interativas", "jogos de exploração de histórias" e "experiências de primeira pessoa", entre outros rótulos. Os detratores do gênero, às vezes, se referiam com desdém a esses jogos como "simuladores de caminhada", embora esse termo tenha sido usado como um descritor neutro do gênero por muitos críticos, desenvolvedores e fãs.

Jogo narrativo ambiental é um jogo de aventura gráfico 3D com ênfase excepcionalmente pesada na narrativa e na exploração de um espaço físico, ao mesmo tempo em que enfatiza a mecânica de jogos convencionais e os desafios. Muitas vezes, a única interatividade oferecida ao jogador é a capacidade de caminhar e de explorar o mundo do jogo, ocasionalmente interagindo com objetos para avançar no enredo, com a história reunida por meio de registros de áudio, de cenas e de documentos encontrados.

O elemento central que os separa de outros jogos de aventura e de videogames tradicionais é o foco na entrega de conteúdo para o jogador (geralmente conteúdo

narrativo, embora não exclusivamente), e, por isso, os desafios da jogabilidade tendem a ser triviais ou ausentes completamente. Para fins de comparação, um jogo de aventura tradicional pode apresentar um complexo e elaborado quebra-cabeças que o jogador deve resolver para avançar no enredo; em um jogo narrativo ambiental, o único enigma que impede o progresso do jogador pode ser "encontrar a porta da frente da casa".

Esses jogos geralmente são vistos a partir de uma perspectiva de primeira pessoa (embora existam exceções ocasionais) e tendem a ser classificados como jogos de arte. Devido à sua mecânica limitada e, em geral, o curto tempo de reprodução, eles são um exemplo proeminente de minimalismo no design do jogo, uma das principais razões pelas quais eles são populares entre os pequenos desenvolvedores independentes com orçamentos e funcionários limitados.

O gênero se originou com o jogo de aventura *Shenmue* de 1999, uma década antes de se tornar popular, desenvolvido para computador (particularmente no *Steam*, um serviço popular para jogos *indies* de todos os tipos), embora exemplos do gênero para consoles não sejam incomuns.

Com muitas controvérsias, esse gênero foi elogiado por vários críticos como uma nova direção experimental na narrativa de jogos e na narrativa interativa, e outros discutem se os exemplos podem ser considerados videogames, criticando sua falta de interatividade e de desafio, suas apresentações minimalistas e o tempo de execução geralmente curto.

O impacto vital das escolhas em uma história também foi tema de outra adição interessante ao universo da história do jogo, *Heavy Rain* (2010), melhor descrito como um **drama interativo** ou um jogo de ficção interativa que realimenta a abordagem aprofundada da narrativa nos jogos. Muito semelhante aos *adventure games*, nele o jogador deve interagir com elementos do cenário para descobrir a história, porém aqui ela se divide em diversos ramos, cada **ação pode alterar o rumo e a conclusão do enredo**. São **22 finais diferentes**, trazendo novamente à tona a discussão sobre o desenvolvimento cinematográfico. Aclamado pelos críticos como uma experiência cinematográfica única, a maneira pela qual os jogadores interagem com o mundo da história, embora estranhamente limitados pelo fato de serem, com certeza, direcionados em direções específicas, ainda é imersiva.

Nos dramas interativos, o foco incide totalmente sobre a narrativa. É objetivo do game contar uma história com a qual o jogador possa interagir da maneira mais aberta possível. O desafio é experimentar a narrativa até o fim ou descobrir as múltiplas possibilidades por ela oferecidas, conferindo o máximo possível de alternativas e desfechos.

Em termos de mecânica e de temática, contudo, não existe um padrão para os dramas interativos, variando desde histórias em quadrinhos com as quais se pode interagir, como *Masq* (2002), até simulações complexas com personagens que se movem, expressam emoções, falam e compreendem a linguagem, como em *Façade* (2005), passando por games *mainstream*, com gráficos ultrarrealistas construídos com a ajuda da técnica de captura de movimento, como em *Heavy Rain* (2010).

Uma área frequentemente ignorada pelos jogos, mas essencial para outros meios visuais de contar histórias, é a que envolve expressões faciais. Um personagem entregue com uma carranca pode ter um significado totalmente diferente por um que está com sorriso sutil. Na vida real, a diferença visual entre eles pode ser pequena, o que torna as expressões mais difíceis de serem obtidas nos jogos. Além disso, a maioria dos títulos não pode poupar recursos do sistema ou tempo e dinheiro para desenvolver personagens com expressões detalhadas e com nuances fora do reino rarefeito da cena cortada. Isso, no entanto, está mudando.

L.A. Noire (2011) é um título com foco nas expressões faciais. Uma ação em terceira pessoa na qual os jogadores assumem o papel de um detetive da polícia de Los Angeles, com jogabilidade que inclui tiroteios, perseguições de carro, combate corpo a corpo e investigações de cenas de crime, além de interrogatórios presenciais e de entrevistas dos suspeitos realizadas pelo interator, que pode decidir a partir da leitura das animações faciais de quem está falando a verdade. Isso é possível graças à tecnologia *MotionScan* desenvolvida e usada pela Depth Analysis. Essa tecnoligia usa 32 câmeras de movimento para capturar totalmente os desempenhos dos atores em cenas que ajudam os jogadores a "ler" as intenções de maneira mais realista do que nunca. O alto nível de atenção prestado à animação facial ajuda a dar vida aos personagens e possibilita uma interessante jogabilidade investigativa relacionada à entrevista com testemunhas e suspeitos, digna de nota na época.

The Elder Scrolls V: Skyrim (2011), quinto jogo da série de RPG *The Elder Scrolls*, ilustra bem o início de uma nova era de jogos de exploração e RPG, com infinitas combinações de customização de personagem, de equipamentos, de habilidades e de pertences como casas ou cavalos, além de ter centenas de horas de jogabilidade. O jogo expande extraordinariamente o uso de narrativas: por se tratar de um jogo medieval, há muitas escrituras e livros espalhados pelo mundo, livros estes que não possuem efeito algum na história principal, mas que o jogador pode parar para ler e aprender sobre a mitologia e as lendas do universo *The Elders Scrolls*, além de conhecer histórias paralelas e os segredos de outros jogos da série.

Journey (2012) é um perfeito exemplo moderno de como a sutileza e a direção artística pode dar origem a narrativas não tradicionais. *Journey*, como o nome diz, é uma jornada espiritual que faz o jogador mais sentir do que compreender.

Candy Crush Saga (2012) quebra inúmeros recordes de *download* e de jogadores ativos diariamente, alcançando a incrível marca de 700 milhões de usuários ativos por dia. Sucesso no *Facebook* e nos *smartphones*, o *puzzle* de doces despertou discussões pertinentes sobre o vício, influenciado pelo *Tetris*, *Clash of Clans* e *The Simpsons: Tapped Out*, notórios pela consolidação do modelo *freemium*, no qual o jogador paga apenas pelo conteúdo extra dentro do jogo. Esse modelo de negócios é tão bem-sucedido que se tornou a principal forma de renda de diversos jogos atuais como *Clash Royale* e até mesmo fez a transição inversa de *mobile* para *desktop*.

As melhorias na distribuição digital criaram o conceito de jogos de aventuras episódicas, modelado a partir da ideia de série televisiva, esses jogos dividem a história em várias partes, dando aos jogadores a chance de digerir e de discutir a história atual com outras pessoas antes que o próximo episódio esteja disponível e ainda melhorar a narrativa criando elementos dramáticos a serem resolvidos nos episódios posteriores. Os primeiros jogos de aventura episódica de sucesso foram os da série *The Walking Dead*, que foi lançada em 2012 e evitou elementos de jogos de aventura tradicionais e quebra-cabeças para uma história forte e um jogo baseado em personagens, forçando o interator a tomar decisões imediatas que se tornariam determinantes e afetariam não apenas os elementos do episódio atual, como também futuros episódios e sequências. O jogo também evitou a típica árvore de diálogo com uma progressão de linguagem mais natural, o que criou uma experiência mais crível. Seu sucesso foi considerado uma revitalização do gênero, e incentivou a Telltale a produzir mais jogos movidos por histórias, em vez de quebra-cabeças. *The Walking Dead* é mais uma prova de que "pequenas histórias" com foco em relacionamentos pessoais podem proporcionar às pessoas uma experiência mais potente do que histórias como "salvar o universo".

Em 2012, a empresa Niantic lançou o *app Ingress*, o primeiro a unir elementos de realidade aumentada e localização dos jogadores no seu modo de jogo. O jogo se

tornou razoavelmente popular e até hoje conta com uma base de jogadores leais. Entretanto, a tecnologia só se tornou realmente conhecida do grande público em 2016, ano em que a mesma companhia uniu a tecnologia com o tema *Pokémon* para lançar o fenômeno mundial *Pokémon Go*.

Atualmente, não é possível prever exatamente qual será o futuro dos jogos *mobile* e quando surgirá o próximo grande *hit* do mercado, mas a indústria há tempos já ultrapassou a marca de 10 bilhões de dólares, e o barateamento de tecnologias de realidade virtual dá uma pista do que pode vir por aí.

Apostas certas são as melhorias nos controles por movimentos, gráficos chegando de vez ao nível cinematográfico e, em algum ponto da geração, a imersão 3D ganhando força. O 3DS funciona sem óculos especiais, algo difícil de imaginar no passado, mas é um projeto bem específico para portáteis.

A Naughty Dog, um estúdio muito associado a jogos cinematográficos, graças à sua série *Uncharted*, lançou o seu jogo de muito sucesso baseado na história, *The Last of Us* (2013). Trata-se de um jogo de ação e aventura em terceira pessoa, ambientado em um mundo devastado por uma infecção que transforma pessoas normais em feras vorazes. *The Last of Us*, em contraste com um grande pano de fundo pós-apocalíptico e uma fusão de excelente e paciente escrita, arte, áudio, design e performances, fez do jogo um dos títulos mais bem-sucedidos do ano.

À medida que o *hardware* se tornou mais poderoso, os desenvolvedores puderam criar histórias cada vez maiores para os jogadores se divertirem. Uma lição ensinada pelos mestres do mundo aberto é que o truque para criar um mundo grande é sentir-se vivo. *The Witcher 3: Wild Hunt* apresenta um dos maiores e mais bem-sucedidos mundos de RPG até hoje. Os criadores e designers do jogo ofereceram aos jogadores missões habilmente elaboradas que, com frequência, ilustram o valor do ponto da trama, fornecendo aos jogadores uma quantidade generosa de novas missões, animações e conjuntos de armaduras, enriquecendo ainda mais a experiência de jogo e d história; seus criadores foram, ainda, aclamados pela crítica por estenderem com sucesso a longa história do jogo.

Life is Strange (2015) conta uma história complexa, viaja-se no tempo por meio dos olhos de uma adolescente, são explorados os temas do amor e da culpa de uma forma refrescante e discreta, complementada pelo uso sutil de música. Enquanto *Life is Strange* permite aos jogadores um pouco de liberdade na forma como a história se desenrola, outro jogo baseado em narrativas lançado em 2015 coloca uma narrativa ramificada mais flexível no centro da experiência do jogado – *Until Dawn*. Muitas vezes, fornecendo aos jogadores decisões simples (concorde ou discorde, seja legal ou engraçado), *Until Dawn* conseguiu fornecer uma história que reage de maneira significativa às decisões, fazendo com que a trama evolua com o tempo. Considerando que muitos gráficos de jogo permitem uma expressão um pouco restrita por parte do jogador (por exemplo, você pode tomar um dos dois caminhos, mas eventualmente eles se juntarão novamente), esse jogo permitiu que pequenas e grandes decisões se acumulassem no curso de um único jogo.

Desde quando surgiu o primeiro videogame até os dias atuais, a evolução foi tamanha que é quase impossível imaginar o que está por vir. Hoje, é possível jogar em diferentes plataformas, como videogames, computadores, celulares, tablets, etc. Tendências cada vez mais fortes de imersão que fazem uso de tecnologias de realidade virtual começam a se consolidar e a trazer novas possibilidades para a interação e a narrativa.

Sugerir que as histórias de jogos são, em todos os casos, únicas, é exagerar o assunto. Já se viu e continua-se a ver jogos baseados em progressão de história e na

escolha e personalização de personagens que têm as suas raízes nas formas narrativas convencionais, nos livros em que se escolhe a própria aventura e nos jogos de interpretação de papéis. Já vimos e continuamos a ver narrativas ambientais inspiradas em parques temáticos, exposições de arte com curadoria, teatro, jogos de Realidade Aumentada (ARGs) e jogos de RPG ao vivo (*Action Role Playing Games* – LARPs). Também é possível ver representações gráficas cada vez mais exuberantes e ambiciosas em conjunto com o mundo mais amplo da animação. Mas quando esses elementos mais antigos e paralelos são reapropriados e combinados em qualquer número de novas combinações atrelados a interatividade, ocorre uma espécie de alquimia de formas, em que a soma das partes excede o todo. Talvez o lugar mais emocionante que essa alquimia possa nos levar seja o espaço, no qual a excitação entre o escritor e o jogador que cria uma história não é contada, mas experimentada de forma interativa – algo que vai muito além da capacidade de filmes ou outras mídias convencionais. O *hardware* de realidade virtual, como o *Oculus Rift* e o *HTC Vive*, não é apenas inovação tecnológica e de design; ele também se transforma em oportunidade para os criadores de jogos atraírem os jogadores para experiências interativas cada vez mais profundas. A narrativa ambiental, como a se conhece atualmente, pode ser apenas a porta de entrada para o que é possível imaginar, criar e experimentar em histórias de jogos. Essa combinação de tecnologia em evolução com elementos variados de história é reciclada, reaplicada e, ocasionalmente, adicionada a aparências para continuar a entregar histórias de jogos que, em certo sentido, parecem familiares, mas podem, no entanto, conduzir experiências surpreendentes e de alguma forma totalmente novas (SUCKLING; WALTON, 2017). Talvez se esteja realmente no limite da história e o que se experimentou até agora é a pré-história.

4 DESIGN NARRATIVO EM GAMES

A narrativa tem sido um dos elementos mais importantes na conexão entre seres humanos. Histórias poderosas, que fazem com que se possa refletir, sentir e imaginar, trazem conscientização do nosso caráter único e da nossa experiência humana compartilhada.

Um leitor abre um livro e é levado pelas linhas do texto. Em uma sala de cinema escurecida, a audiência é cativada e transportada para um mundo de visão e de sons. Com a mecânica de jogos simples, um jogador guia um personagem por meio de uma narrativa na tela. E, na era da tecnologia inteligente e da realidade virtual, algumas dessas histórias estão permitindo níveis crescentes de participação do público, transformando o jogador em um colaborador ativo em histórias imersivas, que passa de interator passivo a coautor, na medida em que é possível vivenciar a narrativa e modificar seu sentido.

Diante do exposto, a importância de implementar o olhar do design para compreender, planejar e produzir uma experiência imersiva e única para cada mídia emerge em um novo paradigma. Ao invés de simplesmente a história ser contada pelas palavras de um autor, ou ser observada pela lente de um diretor de cinema, nos games o jogador se torna a história, vivencia as narrativas ramificadas em uma nova geração de experiências imersivas.

A fim de compreender esse novo paradigma, antes de analisar a estética do design do jogo, é necessário apontar como os jogos se relacionam com a narrativa, pois, como observam Pinheiro e Branco (2006, p. 35), as narrativas em games são um tipo específico de narrativa:

> Esta guarda, certamente, relações com outras narrativas midiáticas – especialmente cinema e os quadrinhos –, mas possui objetivos, gramática e processualidades próprias. Os *games* apresentam suas histórias de maneira que lhe são peculiares.

Quando um novo meio surge, ele é tomado topologicamente como um espaço de navegação não usual. Com o passar do tempo e a violência com o meio, ele se torna usual e modifica o modo de ser e do ver do sujeito.

Deve-se, portanto, estar atento às particularidades dos games, especificamente no que se refere à distinção entre a narrativa desses jogos e as narrativas tradicionais – que são modelos de narrativa estreitos, preocupados com as regras e as convenções da narrativa linear clássica. Faz-se, portanto, necessário determinar quais recursos são compartilhados com outros meios – como as *cutscenes* que remetem ao cinema e à construção de personagens que alude aos quadrinhos (PINHEIRO; BRANCO, 2006) – e como eles o diferem.

Todo jogo conta uma história, mesmo nos jogos como *Pacman*, *Tetris* ou *Candy Crush* é possível perceber a interpretação como uma narrativa de algum tipo, no entanto, para alguns jogadores, a história é secundária em um jogo. Como meio para contar histórias particulares, os jogos são ineficientes, pois é trabalhoso e mais oneroso e, nesse caso, seria melhor escrever um livro ou fazer um filme (BATEMAN, 2011). É essa ineficiência que dá origem ao entremeio de filmes animados com jogabilidade, uma vez que o filme é um veículo narrativo muito mais eficiente, de modo que os jogos com narrativa rica, muitas vezes, acabam emprestando outros meios para chegar lá.

Os jogos contam histórias de maneiras diferentes de qualquer outra mídia. Para Jenkins (2004), o argumento para a compreensão de designers de jogos, menos como contadores de histórias e mais como arquitetos narrativos, é a espacialidade. Na história

dos games, percebe-se a evolução de labirintos de papel e jogos de tabuleiro, ambos preocupados com o design de espaços, mesmo em contexto narrativo simples e, décadas depois, com o aperfeiçoamento das narrativas em complexos e imaginativos mundos gráficos.

Uma discussão sobre os potenciais narrativos dos jogos não precisa implicar um privilégio de contar histórias sobre todas as outras coisas possíveis que os jogos podem fazer, mesmo que se possa sugerir que, se os designers de jogos vão contar histórias, eles devem ser atualizados no vocabulário básico da teoria narrativa.

A peculiaridade da narrativa em jogos não está somente na história e nos diálogos, mas na conjunção das estratégias narrativas, na construção do mundo possível por meio da linguagem icônica, na constituição de personagens secundários e no desenvolvimento do jogador como protagonista.

Um jogo de sucesso não é aquele de ótima jogabilidade e, tampouco, aquele que possui exclusivamente uma perfeita narrativa. A parte mais importante é a do design, que vai integrar a jogabilidade e a narrativa em um processo nivelado com o intuito de proporcionar a melhor experiência imersiva para o jogador. Para compreender tal importância, faz-se necessário conceituar a ciência do design e como ele se apresenta no universo dos games.

4.1 CONCEITUAÇÃO DE DESIGN

No século XIX, com a Revolução Industrial e a possibilidade da produção em série, surgiu a necessidade de se criar processos eficazes com a utilização de novos materiais. Na época, os engenheiros foram os responsáveis por introduzir materiais como ferro fundido, vidro, aço e concreto nos projetos e, por isso, eles foram considerados – e não os arquitetos – os primeiros designers (SCHNEIDER, 2010).

De acordo com Cardoso (2008), a palavra design tem sua origem no latim *designare*, verbo que abrange tanto o sentido de designar como o de desenhar. O autor afirma que o design é consequência de três processos globais históricos interligados, que ocorreram entre os séculos XIX e XX:

> - A industrialização, que precisava reorganizar como os produtos seriam comercializados a fim de atender mais consumidores e ganhar variedade de escolhas.
> - A urbanização moderna, responsável por adequar as grandes metrópoles às grandes concentrações populacionais.
> - A globalização, que integra a comunicação com redes de transporte e com o comércio e possui sistema financeiro e jurídico para regular todo o seu funcionamento.
>
> Cada um dos três processos precisou organizar diversos fatores díspares, como fábricas, pessoas, veículos, leis, tratados etc. O termo design ganhou, de maneira ampla, possibilidades de preencher os espaços entre cada um desses fatores. (CARDOSO, 2008, p. 22-23)

No Brasil, o termo deriva da palavra inglesa que é usada tanto como substantivo (planificação, propósito, objetivo, intenção, forma, estrutura básica) como verbo – *to design* – (projetar, simular, esquematizar, configurar, atuar de modo estratégico); esse termo atua na junção de dois aspectos, o abstrato e o concreto, atribuindo forma material a conceitos intelectuais (CARDOSO, 2008).

Pode-se dizer que o design é a criação de maneiras para solucionar problemas, o que envolve a integração de diversas áreas e a elaboração de estratégias. Por ser uma

área da ciência considerada recente, o conceito de design tornou-se subjetivo ao longo dos tempos, evoluindo durante anos a partir da interpretação de cada autor. Entre tantas definições, destaca-se a de três autores renomados na área: Vilém Flusser, Beat Schneider e Lucy Niemeyer.

Para Vilém Flusser (2007, p. 184):

> […] design significa aproximadamente aquele lugar em que arte e técnica (e, conseqüentemente, pensamentos, valorativo científico) caminham juntas, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura.

Já para Beat Schneider (2010, p. 197):

> Design é a visualização criativa e sistemática dos processos de interação e das mensagens de diferentes atores sociais; é a visualização criativa e sistemática das diferentes funções de objetos de uso e sua adequação às necessidades dos usuários ou aos efeitos sobre os receptores.

A definição de Schneider (2010) já bastaria para compreender a importância do design em jogos, no entanto, Lucy Niemeyer, na obra *Design no Brasil: Origens e instalação* (1998), dedica um capítulo sobre a origem e o significado desse termo, apresentando sua definição e evolução que é mais apropriada nesse contexto:

> […] ao longo do tempo o design tem sido entendido segundo três tipos distintos de prática e conhecimento. No primeiro o design é visto como **atividade artística**, em que é valorizado no profissional o seu compromisso com artífice, com a fruição do uso. No segundo entende-se o design como um invento, um **planejamento** em que o designer tem compromisso prioritário com a produtividade do processo de fabricação e com a atualização tecnológica. Finalmente, no terceiro aparece o design como **coordenação**, onde o designer tem a função de integrar os aportes de diferentes especialistas, desde a especificação de matéria-prima, passando pela produção à utilização e ao destino final do produto. Neste caso a **interdisciplinaridade** é a tônica. […] estes conceitos tanto se sucederam como coexistiram, criando uma tensão entre as diferentes tendências simultâneas. (NIEMEYER, 1998, p. 12, grifos nossos)

Embora não seja possível uma definição única e exata do termo, de maneira simplista e generalista, pode-se dizer que design é a concepção e a formulação da solução para um problema. Nos games, o problema em questão é como proporcionar a melhor experiência imersiva para o interator, integrando a jogabilidade e a narrativa, a interdisciplinaridade de duas áreas distintas que precisam funcionar em sintonia para existir a coesão. Esse é o tipo de "design como coordenação", apontado por Niemeyer (1998). Com o tempo, o design significa pensar nas pessoas como organismos que vivem, crescem e pensam e que podem ajudar a escrever as próprias histórias (BROWN, 2010), em colaboração de diferentes especialistas.

A narrativa nos games demanda uma complexa construção de roteiro, de programação e de design, que vêm sendo aprimoradas constantemente nas últimas décadas, levando o design de games, segundo McGonigal (2012), a uma nova forma de pensar (escrever e ler) que faz com que se possa trabalhar coletivamente na solução de problemas.

4.2 JOGOS PODEM SER ARTE

Chris Bateman (2011), em sua obra *Imaginary Games*, afirma que os jogos podem ser arte e que, tal como toda arte representativa, eles envolvem a imaginação como contrato implícito. Para ele, a questão de saber se os jogos podem ser arte é equivocada, porque toda arte é um tipo de jogo e, para entender isso, não há lugar melhor para começar do que observando a relação entre jogos e histórias.

Ele discorre, ainda, que toda arte representativa (pelo menos a maioria do que se considera arte) envolve a prescrição para imaginar, como em filmes de ação nos quais se vê uma perseguição de carro sem se dar conta de que, na realidade, ali estão envolvidos dublês ou, às vezes, são imagens geradas por computador. Ou quando morre um personagem de um programa de TV e nos levam a imaginar que alguém está morto, mesmo sabendo que a atriz em questão ainda está bem viva (BATEMAN, 2011).

A arte representativa é sempre associada a uma ficção que supostamente pode-se imaginar – essa é a regra básica. Jogos de faz de conta infantil como "brincar de médico" usam essa regra de várias formas específicas, e, nessa perspectiva, toda arte representativa é uma espécie de jogo, evidentemente uma forma mais sofisticada de jogo do que o faz de conta infantil.

Em ficção de jogos, o que interessa é o relacionamento estabelecido entre as regras (que são mais ricas e mais interessantes do que as regras de outras obras de arte) e a história do jogo. Desse modo, uma grande história de jogo é aquela em que as regras apoiam a narrativa e um ótimo jogo, artisticamente falando, é quando as regras e a ficção estão alinhadas. Bateman (2011) chama isso de "estética de ficção", uma vez que faz um julgamento estético sobre games ou as histórias dos games com base na natureza da ficção que implica.

Essa maneira de olhar para jogos e outras obras de arte como a produção de ficção a partir de regras é vital para a questão dos games como arte, pois quando se comparam livros e filmes como obras de arte, julga-se seus méritos artísticos, em grande parte, pela qualidade da história que produzem e as técnicas usadas para evocar essa história.

> Quando julgamos jogos como obras de arte, precisamos de uma nova perspectiva para entender a ficção que acompanha, que é adequada ao meio que estamos considerando. No caso dos videogames, isso significa avaliar a relação entre as regras e a ficção, e reconhecer que o que faz uma ótima história de jogo não é nada como o que faz uma ótima história de filme ou livro. (BATEMAN, 2011, tradução nossa)

Uma vez que as obras de arte representativas prescrevem, imagina-se algo que é ficcional, pois todas essas obras de arte têm uma história – embora essa história possa ser fraca em comparação com a densidade da narrativa que se recebe de um filme ou de um livro. Mas isso não importa, pois não se aprecia as diferentes mídias da mesma maneira; não se julga a história de uma pintura da mesma forma que a história de um livro e, portanto, não se pode avaliar as narrativas em games pelos padrões críticos de filmes, afirma o autor (BATEMAN, 2011).

As histórias em jogos só podem ser avaliadas por critérios que fazem sentido para o meio, e isso requer uma perspectiva diferente sobre a ficção relacionada aos games. Para o autor, "[...] os jogos fazem filmes ruim, assim como as pinturas fazem livros ruins, mas isso não significa que não tenha boas histórias de jogos" (BATEMAN, 2011).

4.3 O DESIGN NARRATIVO EM GAMES

Nos games, as narrativas se comportam de uma maneira singular. A maioria do conteúdo narrativo está além das palavras e/ou imagens, da trama e dos personagens; é o percurso do jogador, o objetivo, a construção de mundo, a jogabilidade (*gameplay*) – as mecânicas que promovem interações –, entre outros, que funcionam no intuito de conectar emocionalmente os jogadores para criar imersão, possibilitando interação e participação ativa na construção dessa narrativa.

Na década de 1970, alguns jogos publicados causaram grande impacto nas narrativas interativas, especialmente após o lançamento, em 1974, de *Dungeons & Dragons*, um conceito revolucionário de jogo que influenciou as mecânicas de jogo utilizadas na maioria dos games de sucesso até hoje (como *World of Warcraft*, *Minecraft*, *Pokémon GO*, *Clash Royale*, etc.). A barreira entre a narrativa de jogos de tabuleiro e computadores estava rompida (como visto no capítulo anterior) e foi um passo para os games desenvolverem narrativas mais complexas.

À medida que a narrativa ganhou mais relevância nos games, aumentou a necessidade de histórias mais potentes e complexas, com personagens mais densos atuando como os heróis do cinema, o que aumentou a expectativa do jogador por uma experiência profunda e satisfatória, surgindo, assim, a necessidade de contratar roteiristas para compor a equipe de desenvolvimento, interferindo nos custos de produção de um game (PALACIOS; TERENZZO, 2016; SCHUYTEMA, 2013).

No contexto da indústria de jogos, a abordagem das agências em trazer um escritor para amarrar tudo é recente, como afirma Despain (2009, p. 14, tradução nossa):

> Até 2002, designers de jogos e programadores faziam o que hoje chamamos design narrativo e escrita de diálogo. Muitos deles não tinham conhecimento sobre narrativa tradicional, mas eram muito criativos.

Embora essa tradição ainda continue, algumas empresas já estão começando a perceber a importância de narrativas bem planejadas e a trabalhar em estreita colaboração com escritores qualificados e especialistas em narrativas para criar peças de ficção verdadeiramente inspiradoras. Uma tendência atual na indústria de desenvolvimento de jogos que exige, ou se beneficia, de uma história atraente é contratar um roteirista de filme e/ou televisão que, muitas vezes, escreve o que sabe. E o que ele sabe vem de livros, filmes e/ou da televisão, com uma compreensão limitada das especificidades de narrativa para games.

Em um game, tal limitação pode resultar em algo que é meio roteiro, meio jogo, com histórias que acabam desconexas ou desnecessárias, e, não raramente, em filmes interativos. É essa incoerência entre a escrita e o design (e, como resultado, entre a narrativa e a jogabilidade) que muitas vezes prejudica os games de hoje. É necessário compreender que as histórias são elas mesmas um tipo de jogo e, portanto, a narrativa é sobre fazer diferentes tipos de jogos funcionarem juntos, com histórias ramificadas e bem planejadas desde o início para criar a consistência e a continuidade do seu universo, que, por sua vez, irá encorajar uma base de fãs maior e mais apaixonada. Em concordância com Murray (2003, p. 84)

> [...] se a chave para contar histórias convincentes num meio participativo está em impingir ao interator um roteiro, o desafio para futuro é inventar roteiros que sejam esquemáticos o suficiente para serem facilmente assimilados e correspondidos, mas flexíveis o bastante para abrangerem uma maior variedade de comportamentos

> humanos, em vez de limitarem-se à caça aos tesouros e à matança de *trolls*. (MURRAY, 2003, p. 84)

4.3.1 Como Evitar a Incoerência entre a Narrativa e a Jogabilidade

O que diferencia o design narrativo de muitas outras formas de contar histórias é a introdução do interator nesta equação, lembrando que ele faz parte da história dita pelo autor. Por mais bem planejada que seja a história, ela só funcionará como narrativa se despertar emoções. De acordo com Martin (2017), isso implica três situações:

- O interator não está apenas observando, ele é o personagem principal.
- O interator quer afetar o mundo do jogo e influenciar os personagens e a história.
- Durante a jogabilidade, histórias que não foram planejadas por um escritor, ou qualquer outra pessoa na equipe de desenvolvimento, podem surgir espontaneamente.

Um escritor deve saber que está adaptando a ficção de jogo às restrições do meio, isto é, ele sabe que a diferença entre histórias para games e histórias para filmes é que os games são, por definição, interativos e não têm "espectadores", mas sim "interatores" que desempenham um papel ativo. O escritor deve estar ciente de que as ações na jogabilidade é que impulsionam o enredo, ou seja, a construção de personagens e das narrativas nos games exige que se mantenha em equilíbrio as regras e a ficção (HEUSSNER *et al*., 2015).

Para que a história e o jogo sejam de fato uma experiência agradável e imersiva, deve-se levar em conta dois aspectos importantes no design do game: o aspecto mecânico (que é o lado das regras) e o aspecto ficcional (a história ou conjunto de histórias associadas). Isso significa que os objetivos fictícios do interator-personagem (o seu avatar) devem estar alinhados com o que o interator (que controla o personagem) realmente quer. Caso contrário, ocorrerá a "dissonância ludonarrativa", que é a situação desagradável de pedir aos interatores que façam algo que não querem fazer, ou impedi-los de fazerem o que querem (MARTIN, 2017; BAZIN, 2014). É esse equilíbrio de clareza *versus* adrenalina, momento narrativo *versus* agência, do jogador que requer profissionais especializados em narrativas.

Se não houver equilíbrio entre esses dois aspectos, essa dissonância pode quebrar a imersão do interator e, consequentemente, a sua experiência no game. O lado mecânico é abstrato, tem grande efeito na experiência, mas só de jogabilidade. É a ficção que dá significado ao game, o porquê da jogabilidade ocorrer. É o contrato implícito de crença e de imaginação estabelecido anteriormente com o interator.

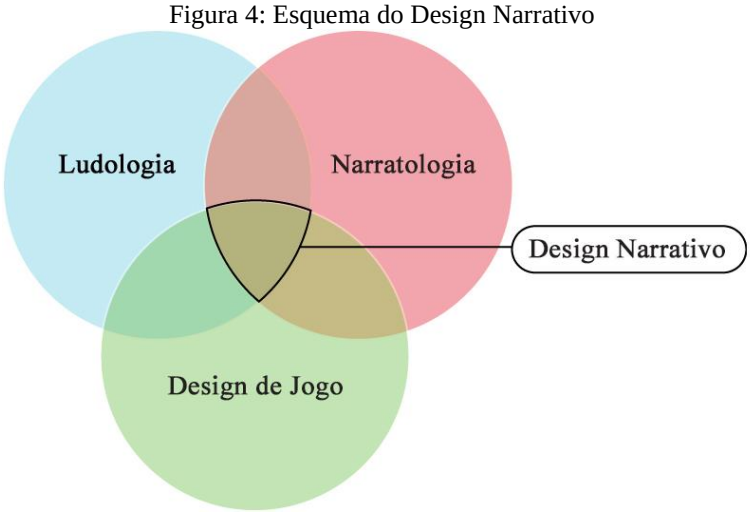
Esse contexto narrativo nos games é denominado Design Narrativo, e envolve além da história, o design de nível, a jogabilidade, a interface, o desenvolvimento de personagens, os diálogos, os recursos de arte, o som e muitas outras coisas. O Design Narrativo é responsável essencialmente por criar a maior quantidade de imersão possível.

4.3.2 O Que é Design Narrativo

Stephen Dinehart (2015) definiu Design Narrativo como o processo de criação de contexto e de propósito em torno da mecânica de um jogo. Algo a partir do qual todos os ativos visuais e de áudio podem ser derivados. Isso, muitas vezes, provoca a

criação de uma premissa e, eventualmente, a de uma história. Combina a Ludologia, a Narratologia e o Design de jogos para formar uma nova metodologia de desenvolvimento de entretenimento interativo, com experiências que permitem ao jogador testemunhar dados como navegáveis, participativos e dramáticos em tempo real.

Figura 4: Esquema do Design Narrativo



Fonte: Adaptada de Dinehart (2009)

Em *Professional Techniques for Video Game Writing* (2008), o escritor e o Designer de Narrativas, Jay Posey, discorre que o Design Narrativo é a criação da história com o design da mecânica, em que a história é contada, ou seja, abrange não somente ela mesma, mas, também, a forma de como essa história é comunicada aos jogadores e de como os recursos são necessários para criar o nível de imersão que o manterá nesse mundo.

Em resumo, o design narrativo é

> [...] a arte de contar uma história em videogame usando as técnicas e dispositivos disponíveis, incluindo a jogabilidade e a soma de métodos visuais e acústicos para criar uma experiência divertida e atraente para os jogadores. (HEUSSNER *et al*., 2015, p. 240, tradução nossa)

O design narrativo é o novo ofício que espera ser mais definido e explorado, e se aplica, segundo McDeavitt (2004), não somente aos jogos de computador, como para qualquer narrativa interativa, seja um perfil pessoal, um trabalho criativo ou um produto que tenha uma história para contar usando as novas mídias, e está para a narração interativa como o designer de game está para a mecânica de jogo. Dito de outra forma, o design narrativo é a arquitetura da narrativa, é visto como um sistema, enquanto um roteiro de jogo se ocupa somente da escrita dos textos e dos diálogos.

O design narrativo está intimamente relacionado com a manutenção da coerência de um universo com outros aspectos da arte narrativa, certificando-se de que, à medida que a história se desenrola, mantenha uma harmonia global com o mundo fictício, projetando acomodações, racionalidades e modos casuais. Para garantir que essa coerência funcione, são necessárias duas coisas: o envolvimento de um escritor no início do processo de desenvolvimento; e que esse escritor tenha a compreensão clara de como os games funcionam e das oportunidades únicas que esses games apresentam como um meio específico.

Em entrevista para o Blog da universidade *Laguna College of Art + Design* (LCAD), Bateman (2017) indicou três práticas para criar experiências narrativas mais

significativas que, se implementadas pela indústria de games, estas muito se beneficiariam:

> Em primeiro lugar, trazer a concepção narrativa durante o pré-desenvolvimento. Não tente incluir o roteiro mais tarde. É tarde demais para fazer uma boa narrativa de jogo, uma vez que o design de produção está completo. Obtenha-o mais cedo e corretamente.
>
> Em segundo lugar, contratar designers de narrativas para elaborar a história, não roteiristas de TV ou de filmes. O projeto narrativo é a "varinha de condão" que torna a experiência narrativa significativa. Um bom roteirista pode ser um grande trunfo, mas uma narrativa de jogo será falha se não tiver um design narrativo de qualidade. Há lugar para quem quer escrever uma narrativa, mas a batalha já estará ganha ou perdida muito antes que a primeira linha seja escrita.
>
> Por último, **aprenda com o teatro não com os filmes**. Quando os jogos imitam filmes, eles produzem emocionantes sequências de ação em narrativas vagas. O teatro é o meio que utiliza o mesmo tipo de restrições que os videogames. Os romances têm poucas restrições, atualmente os filmes têm orçamentos tão altos que também têm pouquíssimas restrições. Mas a restrição é design, e o bom design narrativo vem de uma boa compreensão das limitações. (BATEMAN, (2017, tradução nossa, grifo nosso)

O Design Narrativo é a combinação de escrita e de design de jogo com o objetivo de contar uma história em um meio digital. Não é a soma de ambos os campos, mas sim a área onde esses dois campos se sobrepõem na busca da criação narrativa. Inclui uma quantidade elevada de planejamento e de gestão, já que não é apenas a criação da história, mas também a arte de comunicar essa história para o demais da equipe de desenvolvimento, com o propósito de unir todos sob a mesma visão e, assim, mantê-la consistente durante todo seu desenvolvimento.

Em um jogo, a história não é como um filme, um livro ou uma peça de teatro, em que os personagens só dizem o que o autor quer que eles digam e vão apenas aonde o autor quer deseja. Os jogadores amam a liberdade de sair da trilha narrativa principal, seja para pequenas missões, para centenas de horas de exploração do mundo aberto ou para renunciar à narrativa em games de multijogadores (HEUSSNER; *et al*., 2015).

Ao projetar uma narrativa, é fundamental lembrar que a história será expressa pelas ações, e não pelas palavras – o interator não está lá para ler ou ouvir, ele está lá para jogar. Assim, o designer deve pensar primeiro nas ações – ao invés de contar uma história ao jogador, pede-se a ele que tome certas ações, a fim de compreender a narrativa (ou no caso de narrativa emergente[58], forjar histórias em contextos criados para eles).

> Como designer, você precisa criar uma experiência que seja centrada na ação do jogador. O jogador deve ficar ativamente envolvido no game o tempo todo [...] esse envolvimento varia em intensidade, mas os jogadores devem se envolver ao longo de toda a experiência. O envolvimento puxa os jogadores para o contexto do game e concentra sua atenção na situação do jogo, e não no mundo real à volta deles. Quando consegue atrair e manter a atenção dos jogadores, pode começar a afetá-los com a experiência de seu jogo, das habilidades necessárias para os desafios até as emoções reveladas pelo desenrolar de histórias interessantes. (SCHUYTEMA, 2013, p. 202)

[58] O tema "narrativas emergentes" será abordado no próximo capítulo.

O desafio é claro: criar jogos multidimensionais com histórias interativas e imersivas, nas quais as escolhas sutis de design, de cores e de interações são tão importantes para o enredo quanto o diálogo ou a configuração (MARTIN, 2017). Enfrentar esse desafio em uma nova fronteira da narrativa imersiva pressupõe uma geração inteiramente nova de escritores: o designer de narrativas.

4.4 DESIGNER DE NARRATIVAS – O PROFISSIONAL EMERGENTE

No início dos anos 2000, a escrita de jogo emergiu como um papel especializado nas equipes de desenvolvimento, com narrativas elaboradas por escritores participando ativamente na produção do jogo em todas as etapas ao invés de aderir somente ao final do projeto.

Nos dias de hoje, os escritores de jogos alternam-se entre a função de escritores e o papel mais criativo nas equipes de desenvolvimento, eles se envolvem na construção da narrativa global. Tentam tecer a história usando os diferentes elementos de um jogo (visuais, áudio, texto e jogabilidade) para transmitir uma narrativa integral, em uma confluência de escrita e design, mais adequada para ter história e jogabilidade reforçando uma e outra.

Stephen Dinehart, designer de jogos, escritor e professor, é um dos primeiros proponentes da narrativa transmídia e do design narrativo interativo. Em 2006, ele definiu o papel de um designer de narrativas no processo de desenvolvimento do jogo, cujo núcleo é defender a história criando elementos narrativos convincentes e definindo os sistemas que serão entregues ao jogador. Tal iniciativa, de extrema importância para o mercado de desenvolvimento de games, permitiu comunicar as possibilidades narrativas pelo ponto de vista do design.

Posey (2008) explica como designers de narrativas são a compilação de um escritor e designer. Um exemplo apresentado por ele é a diferença entre como um designer de jogos e um designer de narrativas usaria o recurso de salvar o jogo: o primeiro teria certeza de que ele funcionaria corretamente, enquanto o segundo se certificaria de que a forma como é apresentado ao jogador está coerente com o próprio jogo.

Embora possa parecer recente, a profissão de designer de narrativas emerge no cenário internacional há 20 anos como uma demanda do mercado. Chris Bateman (2017) tornou-se designer de narrativas em razão dessa demanda: Em 1999, ao perceber que havia uma lacuna no mercado em integrar as habilidades de design de jogo e história, ele fundou uma das empresas mais bem-sucedidas de consultoria em Design de jogos, Design narrativo e roteirização – a International Hobo Ltd (ihobo).

Dinehart (2011) afirma que, desde 2006, a indústria parece observar o surgimento desse novo profissional com um olhar cético. Segundo o autor, muitos escritores se autodenominaram inapropriadamente de “designer de narrativas” e, como consequência, houve uma queda no uso do termo e um senso geral de que o papel é simplesmente o de um escritor de jogos renomado. Essa suposição é falsa, o designer de narrativas é uma nova geração de talentos híbridos na indústria de entretenimento interativo, principalmente no setor de jogos AAA.

Em virtude da falta de padronização nas terminologias da indústria de games, é comum encontrar no mercado profissionais que exercem a função de designer de narrativas (*Narrative Designer*), mas são contratadas por outras designações como roteiristas (*Writer*), escritor de jogos (*Game Writer*), designer de jogos (*Game Designer*) (HEUSSNER *et al*., 2015). Além disso, a falta de esclarecimento com relação

às competências e às habilidades que cada papel desempenha em uma equipe multidisciplinar e o orçamento limitado das agências menores em relação às indústrias de jogos internacionais – localizadas principalmente nos Estados Unidos e Japão, que detêm a maioria do faturamento e títulos AAA – levam a esse equívoco nas contratações de tais profissionais.

4.4.1 O Papel do Designer de Narrativas nos Games

O papel desse profissional é duplo, como afirma a escritora transmídia e designer de narrativas Christy Marx, em entrevista para Dinehart (2012b), segundo ela, é o papel:

a) de designer de jogo especializado na integração de narrativas com jogabilidade; e
b) de escritor que realiza essa integração, o espectro completo da narrativa audiovisual.

Eles estão no processo para garantir que jogabilidade (o que fazemos) e história (o porquê fazemos) andem de mãos dadas da premissa à produção. O trabalho de um designer de narrativas é responder às perguntas antes que o jogador possa solicitá-las.

Do ponto de vista do design, um designer de narrativas não possui a mesma função que um escritor, conforme explicam Heussner *et al*. (2015, p. 8, tradução nossa).

> De certa forma, você pode ver o escritor como um artista de conceito 2D e o designer de narrativas como um artista 3D, que traz o conceito à vida. Enquanto um escritor não é geralmente um designer de narrativas, o designer de narrativas também pode ser um escritor. Assim, em pequenas equipes, ambas as funções podem ser combinadas em uma única posição.
>
> Aqui está um pequeno exemplo: Desenvolvedor "A", um escritor especialista, escreve um roteiro maravilhoso para uma cena incrível. Mas se ninguém o levar para o jogo, não será mais do que uma coleção de palavras em um documento. É aí que entra em cena o Desenvolvedor "B", o designer de narrativas. "B" elabora o roteiro, da mesma forma que um artista 3D elabora o conceito de um artista 2D e planeja todos os elementos que precisam ser desenvolvidos para levar esse roteiro ao jogo. "B" procurará os recursos necessários e planejará sua produção com os diferentes departamentos, falará com os programadores para obter os recursos necessários no jogo e avaliará o roteiro contra a história global e a experiência da história apresentada no jogo para o jogador. "B" também poderia reescrever o roteiro, se necessário, e estar totalmente envolvido no processo de escrita. Na verdade, não podemos viver sem um ou o outro, a menos que ambos os papéis sejam combinados em uma pessoa. Assim como os artistas 2D e 3D têm diferentes papéis, ambos são necessários. Da mesma forma, escritores e designers de narrativas são desenvolvedores com diferentes responsabilidades.

Produzir um game centrado na história exige habilidades específicas, como conhecimentos em design de jogos, design de arte e design nível, pois além de escrever o conteúdo narrativo, ele precisa ser capaz de implementar e de comunicar esse conteúdo com a mecânica de um jogo. Para isso, é recomendável que ele tenha noções

de inglês, de programação, de *lead design*, de design de nível e de arte (DINEHART, 2012a).

Ademais, é sempre válido que esse profissional tenha conhecimentos de gramática, hábito de fazer revisão em seus textos, domínio da linguagem, familiaridade com vários RPGs contemporâneos, com clichês e com as novas abordagens, capacidade crítica efetiva (positivas e negativas) de outros games e facilidade em escrever num amplo espectro do design narrativo – texto de interface, descrições de item, descrições de missão, *backgrounds* de personagens, diálogos reativos entre outros.

Ter conhecimento dessas ferramentas não significa que o designer precisa ter todas essas habilidades e ser um especialista em como usá-las, mas ele deve ser capaz de entender os conceitos básicos e as limitações que vêm com cada tecnologia e de se comunicar com quem possua essas habilidades. Para que a história e a jogabilidade sejam coesas, é imperativo que o designer conheça todas as partes do jogo, já que ele é a única pessoa na equipe de desenvolvimento que melhor conhece a narrativa e pode avaliar o que acontece no contexto global (DINEHART, 2012a; HEUSSNER *et al*., 2015).

Além disso, o designer tem, em vários momentos, as tarefas de gerir e de se comunicação com a equipe de desenvolvimento que está relacionada à história e ao conteúdo do jogo, por isso, é pertinente que ele compreenda e seja capaz de usar métodos de planejamento e de gerenciamento de projetos (HEUSSNER; *et al*., 2015).

Para Jennifer Hepler (HEUSSNER *et al*., 2015), o designer de narrativas precisa ser:

a) a parte integrante de uma equipe de desenvolvimento de games;
b) o principal a defender a história no jogo que está sendo desenvolvido, do teste até a pós-produção, incluindo a gravação de diálogo;
c) o principal escritor de toda a documentação envolvendo a narrativa do jogo, desde o passo inicial até a pós-produção;
d) a pessoa que projeta o mundo, os personagens e as tramas para o jogo em desenvolvimento;
e) o responsável por escreve o diálogo do jogo.

Em síntese, o designer de narrativa combina as funções de um escritor com a de um designer de jogos, em um trabalho multidisciplinar que envolve outras áreas de conhecimento (programação, design de jogo, design de nível, arte, som, etc.), com a missão de planejar, organizar e integrar a história no game, usando os mecanismos disponíveis (HEUSSNER *et al*., 2015; POSEY, 2008).

O designer de narrativa precisa ter um nível de conscientização superior ao do escritor, já que ele tem que considerar todos esses elementos sobre os quais o escritor não se preocupa. Ele precisa ter certeza de que todas as ferramentas estão sendo usadas, especialmente a jogabilidade, para contar uma história convincente. Ele atua na defesa e na proteção do conceito do jogo, certificando-se de que todas as missões estão alinhadas com a história, que todos os diálogos atendem à sua finalidade e que todos os personagens estão em seu lugar.

Paradoxalmente, o designer de narrativas não precisa, necessariamente, ser um escritor brilhante quando se trata do uso de palavras, entretanto, é uma competência requerida frequentemente no mercado. Em agências menores, o papel do designer de narrativas é realizado pelo escritor, pelo diretor criativo ou pelo principal designer de jogos. Já em estúdios maiores, há muitos casos em que o escritor jamais projeta uma história, ele apenas elabora o roteiro.

Os designers de narrativas são capazes de ajudar a criar o conceito do jogo e de construir mundos; eles podem ter que escrever um roteiro, como também podem ter que

escolher todas as interações no jogo; projetar os sistemas de *feedback* do jogador (como os efeitos sonoros que suportam as emoções dos personagens); dirigir ou escolher cada item no mundo que será criado pelos artistas, das roupas usadas pelos personagens ao detalhe do seu quarto. Cabe a eles definir como as lacunas narrativas serão transmitidas ao jogador: textos e diálogos, sons, imagens, objetos, situações, sinais, *feedbacks*, jogabilidade; criar os elementos narrativos convincentes e ajudar a moldar e definir o sistema de jogo pelos quais a história será entregue – a experiência imersiva do jogador.

Os desafios do designer de narrativa são muitos, conforme afirma Marx (DINEHART, 2012b). Além dos habituais desafios que envolvem o pensamento não linear, há a necessidade de ser rápido e flexível na adaptação às mudanças repentinas do jogo, assim, é preciso entregar um bom roteiro com a história e a jogabilidade integradas. Porém, a parte mais desafiadora geralmente é a de convencer a equipe de desenvolvimento de que a narrativa é importante e é não algo a ser tratado como supérfluo ou como se fosse uma fina camada sem qualquer suporte real por trás.

Dependendo das demandas do projeto, o designer de narrativas pode cumprir vários papéis nas equipes de desenvolvimento, mas, acima de tudo, o seu papel fundamental é o de ser um constante defensor da história, dialogando com a equipe e frisando a sua importância; de quebrar o padrão das agências em contratar roteiristas somente no final do projeto, tirando a história do lugar depreciativo em que geralmente esteve para evitar atitudes como esta relatada por Marx (*apud* DINEHART, 2012b, tradução nossa): “Alguns anos atrás, trabalhei em um projeto onde um dos diretores insistiu em se referir à história como um ‘invólucro’. ‘Nós só precisamos de um invólucro para esse recurso’”.

O Designer de narrativas é uma nova posição que espera ser melhor definida, mais explorada (DINEHART, 2012a) e adotada como conceito pelos acadêmicos. Ao que tudo indica, a indústria de games parece já estar se adequando a isso.

4.4.2 O Designer de Narrativas no Mercado de Games

Em 2006, Dinehart assumiu a primeira posição de “Designer de Narrativas” na THQ, ele foi o primeiro na indústria de entretenimento interativo. Foi ele, também, o responsável por escrever o primeiro anúncio com a oferta de trabalho, descrevendo o seu papel como imprescindível no desenvolvimento de videogames contemporâneos, o que influenciou posteriormente outras agências locais e internacionais, como a Suécia, cujo primeiro anúncio foi em 2012. Esse foi um passo fundamental para a valorização da construção narrativa como parte integrante da produção de games.

Nos primeiros anos, a probabilidade de se encontrar pessoas que atendessem aos requisitos de experiência em design narrativo, exigidos nos anúncios, e que tivessem desenvolvido pelo menos um título AAA não era muito alta. Considerando que a discussão da relevância da narrativa nos games estava em sua fase inicial, havia a chance de apenas um profissional circular entre as empresas que faziam o mesmo tipo de game.

Com o passar do tempo, as agências maiores e detentoras das grandes franquias começaram a incorporar o designer de narrativas nos seus projetos, convergindo em uma safra de títulos AAA com histórias mais elaboradas. Entretanto, ainda há uma ressonância do antigo comportamento em agências menores e/ou independentes no mercado.

Desde 2014, a International Game Developers Association (IGDA) lança anualmente um relatório da sua Pesquisa de Satisfação de Desenvolvedores, o

Developer Satisfaction Survey (DSS) – *Summary Report*, com o intuito de atualizar o conhecimento da associação sobre a atual composição demográfica da indústria de games; de entender a qualidade de vida em geral dos desenvolvedores; e de avaliar a satisfação global dos desenvolvedores em relação ao mercado atual e a expectativas futuras. No último relatório (2017), um dos itens pesquisados (sobre o que seria mais importante para o futuro da indústria de jogos) apontou que "avanço no design do jogo" (62%) continua a superar a lista de tópicos para os entrevistados, seguido por "mais diversidade no conteúdo do jogo" (58%) e "avanço na narrativa de histórias em jogos" (51%). Em relação ao ano anterior, houve um avanço de 5% na preferência por narrativas em jogos (IGDA, 2017), ou seja, um interesse que o mercado futuro deve estar atento e certamente se beneficiará ao incorporar profissionais especializados no orçamento já na fase de pré-produção.

A Tabela 2 mostra um comparativo do item "Fatores de crescimento na indústria de games" de 2014 a 2017. Em todos os relatórios, a opção "avanço no design do jogo" encabeçou a lista pelos entrevistados. A opção "avanço na narrativa" oscilou entre segundo e terceiro lugar, com queda de 2014 a 2016 e voltou a crescer no último ano.

Tabela 2: Fatores mais importantes para o futuro da indústria de games entre 2014 e 2017

Fatores de crescimento	**2014 (%)**	**2015 (%)**	**2016 (%)**	**2017[59] (%)**
Avanço do design do jogo	74	71	64	62
Avanço da narrativa	59	54	46	51
Mais diversidade no conteúdo do jogo	65	53	59	58
Melhor descoberta de jogos	57	42	47	42
Mais financiamento para desenvolvimento de jogos	52	30	36	39
Melhor monetização de jogos	28	14	17	21

Fonte: Adaptada de IGDA DSS (2014, 2015, 2016, 2017)

Pode-se observar pelas informações trazidas pela Tabela 2 que, para um pouco mais da metade dos entrevistados, o investimento em narrativa é um dos fatores mais importantes para o futuro da indústria e, para a maioria deles, os aspectos financeiros, como encontrar melhores opções de financiamento ou estratégias de monetização, não são tão relevantes. Apesar do aumento nos custos de produção de um game, vale a pena investir em designers especializados em narrativas de games, já que tais profissionais consideram importante como os objetivos e as motivações do jogador e do personagem serão comunicados no contexto da narrativa.

4.4.2.1 Anúncios para a Vaga de Designer de Narrativas no Mercado

Embora o mercado ainda se encontre em um processo de reconhecimento da profissão de designer de narrativas, algumas das principais agências mundiais já passaram a incorporar esse profissional nos seus projetos, como é mostrado, a seguir, nos anúncios da *THQ Global* (2006), *Monolith* (2009) e da *Microsoft* (2011), compartilhados por Dinehart (2011); e nos anúncios da *Telltale* (2017) e da *Arenanet*

[59] Para fins de compreensão em relação ao mercado mundial, uma grande parte dos entrevistados trabalhava nos Estados Unidos (42%), e mais da metade da amostra são participantes da América do Norte (IGDA, 2017). Enquanto a América do Norte representar a maioria na indústria mundial de videogames, é natural, também, que desenvolvedores nessa parte do mundo sejam a maioria representada neste quadro, com poucos entrevistados de outras partes do mundo.

(2018) que foram divulgados pelas próprias empresas. Pode-se observar nos anúncios que, mesmo nas primeiras tentativas de definir o papel, essa inteção é totalmente diferente de outras funções encontradas no mercado de entretenimento interativo.

4.4.2.1.1 Anúncio da THQ (2006)

Descrição do trabalho:

O Designer de Narrativas se concentrará em garantir que os elementos-chave da experiência do jogador, associados aos dispositivos, ao roteiro e ao discurso narrativo, sejam dinâmicos, emocionantes e convincentes. Trabalhando em colaboração com outros membros da equipe orientada para o design, o profissional será o principal contato com os recursos externos de escrita durante o período de produção e será responsável por garantir que se obtenha o máximo de proveito desses recursos externos.

Responsabilidades:

- Atuar como o defensor da história, do roteiro e do discurso do produto.
- Atuar como o recurso central em tudo o que for relacionado à narrativa, bem como escrever o conteúdo e editar a cópia.
- Aplicar e adaptar os materiais escritos externamente, como representante da visão da história desse escritor, e como se aplicará no jogo.
- Compreender os requisitos da narrativa e fornecer os melhores objetivos de história/roteiro.
- Editar, compilar e desenvolver esboços, sinopses narrativas, tratamentos e conteúdo de roteiro, e ser responsável pela sua revisão e aprovação.
- Reunir e editar protótipos de componentes da história, como animação artística, *ripomatics*, som e música.
- Trabalhar com recursos de escrita externos, ajudar a traduzir seu material para tornar-se um jogo relevante, bem como traduzir o conceito do jogo para escritores externos.
- Trabalhar com o departamento de som no tom emocional do design de som, incluindo a seleção de músicas.

Requisitos:

- Habilidade comprovada em fornecer conteúdo para uma variedade de plataformas de mídia interativa, incluindo computadores e dispositivos móveis.
- Compreensão do equilíbrio entre a teoria narratológica e ludológica nos games e capacidade comprovada na integração de história e jogo em produtos finalizados.
- Capacidade excepcional de escrita e capacidade de desenvolver teoria visual em conceitos prontos para produção, bem como especificações lógicas e físicas para produtos de mídia interativa.
- Compreensão da teoria e da experiência em design de jogos, incluindo o uso de *software* de som, de animação, de gráficos e de efeitos especiais para maximizar a experiência de jogo.
- Excelentes habilidades de comunicação, tanto verbais quanto escritas.
- Pelo menos de três a seis anos de experiência anterior na indústria de jogos.
- Diretor de Arte, Designer de histórias (*Story Designer)*, Designer de Narrativas ou função similar.

4.4.2.1.2 Anúncio da Monolith (2009)

Descrição do trabalho:

Sob a supervisão do Designer líder (*Lead Designer*), o Designer de Narrativas será responsável pela criação e implementação da história do jogo e contará com a colaboração de outros designers para auxiliar no projeto e na implementação de sistemas de jogo e missões, usando editores de jogos e sistemas de *script* como parte do processo iterativo para maximizar a imersão do jogador na experiência de jogo.

Responsabilidades:

- Projetar e documentar sistemas narrativos interativos para facilitar a história e a entrega emocional ao jogador.
- Colaborar com a equipe de design e de talentos externos para criar e manter a documentação de diálogo de jogo, informações de personagens NPC, história e direção cinematográfica.
- Auxiliar, quando necessário, com a direção de voz do ator.
- Colaborar com a equipe de arte para desenvolver personagens e locais totalmente aprimorados.

Requisitos:

- Três anos de escrita de jogos, design de jogos e experiência cinematográfica (preferencialmente, enviar pelo menos dois títulos).
- Licenciado em literatura ou escrita equivalente e experiência em design.
- Habilidade de escrita superior.
- Compreender as técnicas para provocar a emoção do jogador.
- Familiaridade com a criação de arte conceitual e *storyboard*.
- Conhecimento de ferramentas de criação cinematográfica.
- Experiência em trabalhar com equipe de arte no desenvolvimento cinematográfico.
- Forte compreensão em promover uma comunidade e base de fãs.

Outros requerimentos

- Excelentes habilidades de comunicação interpessoal e organizacional.
- Excelentes habilidades de comunicação e colaboração.
- Experiência com editores de jogos e sistemas de *script.*
- Conhecimento profundo nas tendências do setor em narrativa interativa.

4.4.2.1.3 Microsoft (2011)

Descrição do trabalho:

Sob a supervisão do Diretor Criativo, o Designer de Narrativas será responsável pela implementação da história do jogo; seu papel é reforçar a noção de que a história mais importante em qualquer jogo é a história que o jogador pode realmente jogar e pode determinar o percurso por meio de ações e escolhas de baixo, médio e alto nível.

O Designer de Narrativas terá a confiança de colaborar com outros designers para auxiliar na concepção e implementação dos sistemas de mundo do jogo e no design de missão para maximizar a imersão dos jogadores na experiência de jogo. O núcleo desse papel é defender a história, criar elementos narrativos convincentes e definir os sistemas por meio dos quais serão entregues ao jogador.

Responsabilidades:

- Projetar e documentar sistemas narrativos interativos para facilitar a entrega narrativa e emocional ao jogador.
- Atuar como um defensor da história, roteiro e discurso do jogo entre a equipe do jogo.
- Colaborar com outros designers para executar metas narrativas dentro do projeto e implementação dos sistemas de mundo dos jogos e design de missão; isso pode incluir trabalhar no editor do jogo e no sistema de *script.*
- Colaborar com as equipes de cinemática e de roteiro para criar e manter a documentação de diálogo de jogo, informações de personagens NPC, história do mundo e planos de desenvolvimento cinematográfico.
- Trabalhar com a equipe de roteiro para garantir que as sinopses narrativas, os tratamentos e o conteúdo do roteiro e da história estejam em perfeita sintonia com as direções cinematográficas e de design.
- Trabalhar com o departamento de som no tom emocional do design de som, incluindo a seleção de músicas; pode ajudar com a direção de voz do ator conforme necessário.
- Gerenciar o próprio cronograma para acomodar as entregas narrativas do projeto e propor soluções para os conflitos que surgirem.

Requisitos:

- Capacidade de desenvolver a teoria visual em conceitos prontos para produção, bem como especificações escritas e físicas para implementação de narrativas de jogos.
- Compreender as técnicas para provocar a emoção do jogador.
- De três a seis anos de experiência anterior como Diretor de Arte, Designer de histórias (*Story Designer*), Designer de Narrativas ou outra posição similar na indústria de jogos.
- Profundo conhecimento das tendências do setor em narrativa interativa com um profundo interesse em avançar criativamente no meio da história.
- Excelentes habilidades de comunicação, colaboração, interpessoal e organizacional.
- Habilidade comprovada em multitarefa bem-sucedida sob grande pressão.
- Experiência com editores de jogos e sistemas de *scripts*.

4.4.2.1.4 Anúncio da Telltale Games (2017)

Descrição do trabalho:

Telltale está à procura de Designers de Narrativas para integrar nossa equipe de histórias interativas. Queremos designers experientes para ajudar a criar e exploração e ações interativas, escolhas e caminhos narrativos que recompensem o investimento do jogador. Use suas habilidades em princípios de design tradicional como ritmo, humor, risco/recompensa e ação para entreter e surpreender os jogadores, em uma história forte e contexto baseado em personagens. Você não estará colocando inimigos ou construindo níveis, mas irá alavancar essas habilidades em novas formas emocionantes e desafiadoras. Você irá trabalhar em estreita parceria com nossas equipes de escrita e

cinematográfica para criar uma narrativa interativa irresistível nos moldes dos premiados “The Walking Dead”, “The Wolf Among”, “Minecraft” e “Batman”.

Os candidatos com uma grande paixão em criar histórias interativas e agência de jogador fundamentadas na narrativa serão recompensados com apropriação criativa, colaboradores altamente qualificados e oportunidade de crescimento.

Responsabilidades:

- Criar projeto de RPG e escolhas que aprimorem a narrativa global e a tornem verdadeiramente jogável.
- Trabalhar em estreita parceria com os escritores para criar peças de entretenimento interativo, emocionalmente, envolventes.
- Colaborar com a arte, animação e programação para criar novas sequências de ação que ofereçam ótimos comentários e consequências.
- O mais importante – ser sempre um defensor para o jogador!

Requisitos:

- Mínimo dois anos de experiência em design de jogo, com o envio de pelo menos dois títulos desenvolvidos.
- Boa comunicação e relacionamento interpessoal.
- Diversos interesses como psicologia, escrita, atuação improvisada ou experiência de jogo de RPG de tabuleiro são vantagens. (Os designers da Telltale precisam saber e se importar em “o que faz as pessoas fazerem as coisas que eles fazem” e como reagir em conformidade).

4.4.2.1.5 Anúncio da ArenaNet (2018)

Descrição do trabalho:

O papel da narrativa como disciplina no processo de desenvolvimento do jogo é proporcionar contexto e significado à experiência de jogo, unindo todos os aspectos do jogo em uma jornada dramática coerente e integrada, consolidando o vínculo emocional entre jogador e jogo.

Assim, nossos escritores/designers de narrativas são parceiros criativos completos nesse processo, desde a concepção e ideação de IP, projetos de jogos, mundos, personagens, temas e tom; para quebrar e esboçar arcos de personagens e histórias em cenas, missões, sequências, episódios e estações; para a escrita de bíblias de caráter, documentos de história e *scripts* de texto. Colaboramos intensivamente como partes de equipes multidisciplinares para criar experiências imersivas únicas e inesquecíveis para nossos jogadores.

Responsabilidades:

- Dirigir e/ou auxiliar na criação e desenvolvimento de IP, história e arcos de personagens, em colaboração com outras disciplinas.
- Escrever o diálogo do jogo, configurar o tom estabelecido e as vozes dos personagens.
- Escrever a documentação de apoio para comunicar efetivamente o desenvolvimento da narrativa aos membros da equipe em todas as áreas.
- Projetar e trabalhar com vários sistemas para transmitir a história em um mundo interativo, incluindo adereços ambientais, interações de personagens e diálogo sistêmico.
- Usar ferramentas de criação de conteúdo proprietário para aprimorar o design da história.

Requisitos:

- Técnicas experientes de escrita dramática, com um histórico substancial de proficiência demonstrada em ambos os jogos e pelo menos outro meio narrativo.
- Conhecimento e experiência prática e teórica sobre a construção de histórias dramáticas em vários meios.
- Compreensão demonstrável e experiência em narrativas interativas e não lineares, usando sistemas de entrega não tradicionais e não verbais (p. Ex., Histórias ambientais, narrativas sem *cutscenes*, etc.)
- Paixão por videogames e profundo conhecimento de múltiplos gêneros.
- Experiência e conhecimento de desenvolvimento de jogos de mundo aberto.
- Excelente comunicação, tomada de decisão e habilidades organizacionais.
- Experiência demonstrável em construção de mundo, criação de personagens, design de arco de histórias, escrita de diálogo, transmissão de voz e direção de voz (apresentar portfólio).
- Atitude colaborativa, produtiva e entusiasta ao trabalhar com equipes multidisciplinares na criação e implementação de histórias.
- Capacidade de aprender e usar ferramentas proprietárias para criar conteúdo.
- Capacidade de trabalhar de forma independente como parte de uma grande equipe coordenada para atingir os prazos.
- Entusiasmo para a aprendizagem ao longo da vida, nivelamento e refinamento da arte.

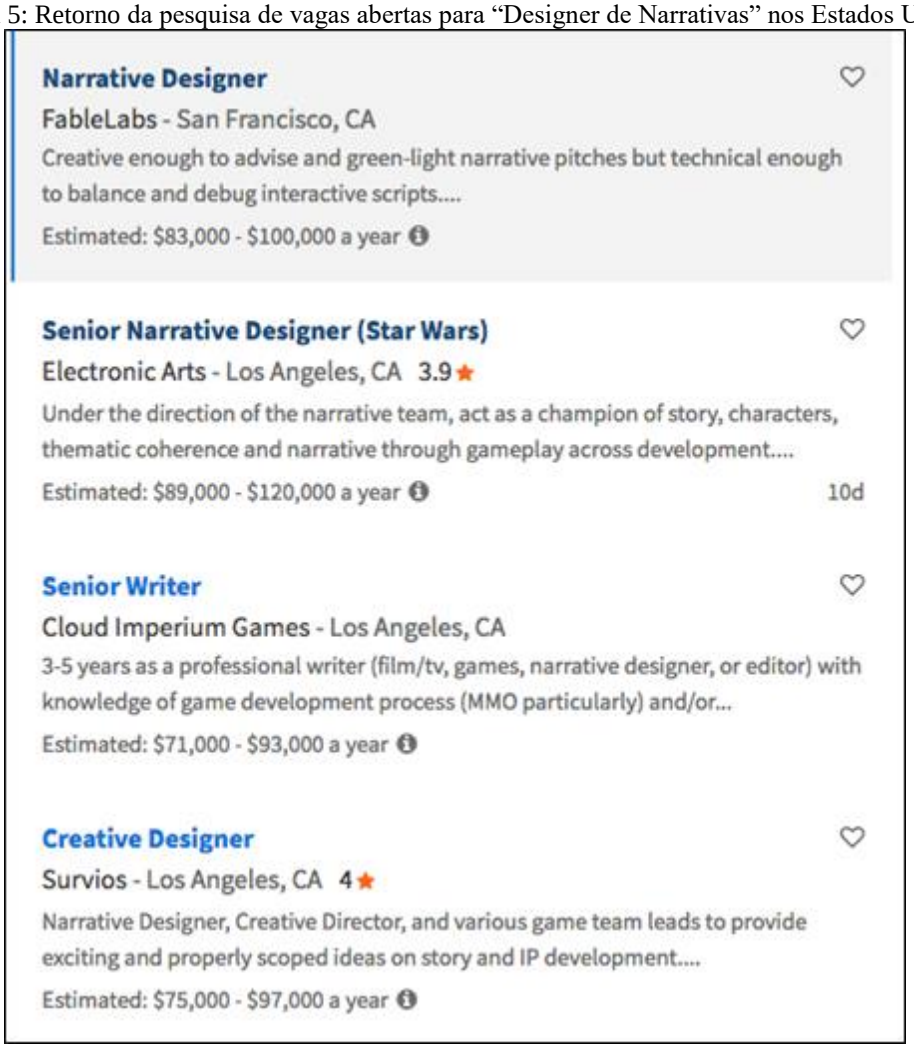
Educação/Treinamento/Experiência

- Bacharelado ou experiência equivalente ou experiência profissional.
- Experiência profissional mínima de cinco anos como Designer de Narrativas ou Escritor em uma equipe de desenvolvimento de jogos.
- Mínimo de cinco anos de experiência profissional como escritor em outro meio narrativo (de preferência escrita dramática envolvendo diálogo falado, pode ser concorrente com a experiência de escrita do jogo).
- Dois ou mais produtos de qualidade AAA enviados, nos quais você desempenhou um papel de design narrativo ou escrita (trabalhos/jogos publicados/produzidos, roteiros, peças de teatro, quadrinhos, novelas, histórias curtas, artigos, vídeos ou outros materiais relacionados).
- Conhecimento profundo de jogos, cinema, televisão, literatura, quadrinhos, especialmente em gêneros de fantasia e ficção científica.
- Experiência em outras disciplinas de design e desenvolvimento de jogos – especialmente jogos de mundo aberto.
- Familiaridade com sistemas de jogos narrativos.

4.4.2.2 Faixa Salarial

Em virtude da não uniformização da nomenclatura na indústria de games, encontrar a faixa salarial média para o Designer de Narrativas não é uma tarefa fácil. Em uma rápida pesquisa, pode-se observar que há no mercado diversas ofertas para Designer de Narrativas. Em consulta realizada na plataforma *Simply Hired* foram encontradas quatro ofertas, como pode ser observado na Figura 5, cada uma apresentando uma faixa salarial praticada pela empresa que oferece a vaga.

Figura 5: Retorno da pesquisa de vagas abertas para "Designer de Narrativas" nos Estados Unidos



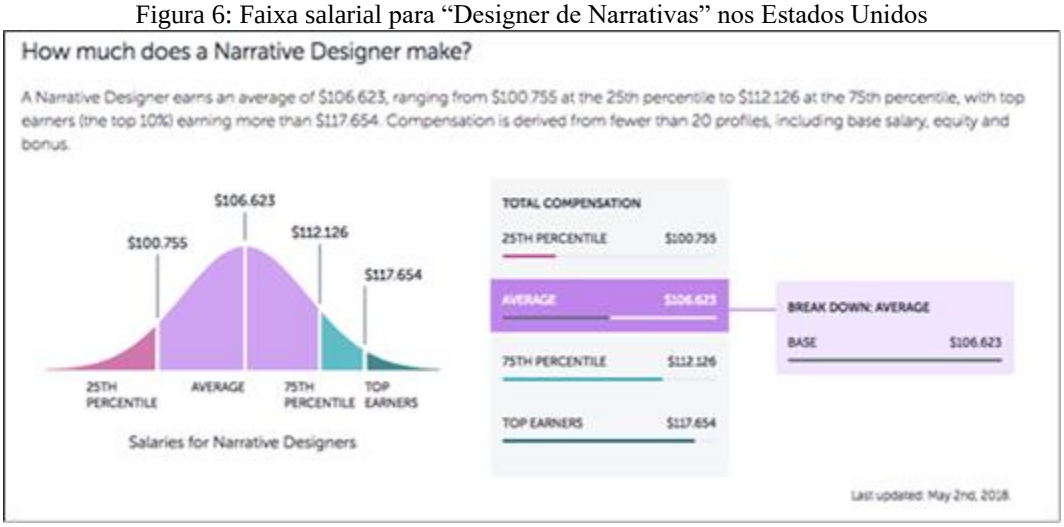
Fonte: Simplyhired (2017)

Como se pode observar, os salários e a nomenclatura variam muito com base em fatores como tempo de experiência, título, tamanho da agência/estúdio e localização. A fim de analisar o mercado de trabalho na área de games, a Gamasutra (2014) elaborou um relatório de pesquisa salarial com ano base 2013. Embora não tenha categorizado Designer de Narrativas entre as profissões abordadas, é possível destacar a categoria Designer de Jogos apenas para fins analíticos, com o salário médio anual de US$ 73.864,00.

Na plataforma *Paysa*, um designer de narrativas ganha anualmente, em média, US$106.623,00 – variando de US$ 100.755,00 a US$ 112.126,00, podendo chegar a mais de US$ 117.654,00 (Figura 6). Para Designer de Narrativas Líder, a média é ainda

mais alta com US$ 133.898,00 (Figura 7) enquanto para Designer de Jogos a média anual é de US$92.434,00 (Figura 8).

Figura 6: Faixa salarial para “Designer de Narrativas” nos Estados Unidos



Fonte: Paysa (2018)

Figura 7: Faixa salarial para “Designer de Narrativas Líder” nos Estados Unidos

Fonte: Paysa (2018)

Figura 8: Faixa salarial para “Designer de Games” nos Estados Unidos

Fonte: Paysa (2018)

Já na plataforma *GlassDoor*, observa-se três ofertas (Figura 9), entre elas a de Designer de Narrativas na Microsoft, com salário anual que varia de US$147.000,00 a US$158.000,00 e Designer de Narrativas Associado na Zynga, com salário anual que varia de US$65.000,00 a US$70.000,00 (Figura 10)

Figura 9: Vagas disponíveis para “Designer de Games” na plataforma GlassDoor

Fonte: Glassdoor (2018)

Figura 10: Faixa salarial para “Designer de Jogos” na plataforma GlassDoor

Fonte: Glassdoor (2018)

Na plataforma *Comparably* não foi encontrado Designer de Narrativas. O mais próximo da área encontrado, para efeito comparativo, foi Designer de Jogos (roteirista técnico), variando nos Estados Unidos de US$72.563,00 a US$72.563,00, com um salário médio anual de US$72.563,00, conforme a Figura 11.

Figura 11: Faixa salarial para “Designer de Jogos (roteirista técnico)” na plataforma Comparably

Fonte: Comparably (2018)

O mercado para Designer de Narrativas é emergente com fortes tendências de crescimento. À medida que as agências/estúdios passarem a reconhecer o valor do profissional bem qualificado para desempenhar essa função, novas perspectivas de contratações irão surgir.

Como visto anteriormente, um bom profissional, especializado em design de narrativas precisa, necessariamente, além de conhecer muito bem as técnicas narrativas tradicionais, pensar no equilíbrio do design narrativo, integrando a narrativa e a jogabilidade, ou seja, planejar antes de tudo a Arquitetura Narrativa que forma essa integração, assunto será abordado no próximo capítulo.

5 ARQUITETURA NARRATIVA – COMO É REALIZADO O DESIGN NARRATIVO?

Há games que possuem plano verbal reduzido ou inexistente e, ainda assim, possuem narrativas. Essa ausência de palavras em um jogo faz com que muitas pessoas acreditem que não há história apenas porque as palavras soa ausentes, o que é um equívoco, pois a narrativa pode se manifestar em três sentidos: o verbal, o visual e o sonoro. O que diferencia o design narrativo em games de outras formas de contar histórias é a adição do jogador como parte da história que o autor quer contar, exigindo que os jogadores tomem suas decisões.

Os jogadores têm uma necessidade psicológica de atribuir significado a essas decisões e a história do jogo fornece o contexto que os ajuda a definir esse significado. Sem um senso de narrativa, muitos jogadores não percebem o sentido de suas decisões de jogo. Um designer de narrativas deve se preocupar em responder às questões essenciais de significado como “O que isso significa?” e “Por que eu deveria me importar com isso?” ao criar uma história com personagens e enredos atraentes.

O que torna a história atraente são os personagens e suas motivações. Em geral, personagens convincentes têm motivações complexas que são colocadas em conflito pelas situações que surgem no enredo, integrando a participação do personagem (e do jogador) no conflito. Uma vez que se apresenta um conflito com apostas dramáticas, o jogador começa a sentir tensão e engajamento.

Cada mídia possui a sua especificidade no modo de engajamento promovido pela adaptação, como afirma Hutcheon (2006), o que permite que se pense em como as adaptações fazem as pessoas contar, mostrar ou interagir com as histórias em diferentes mídias. Segundo a autora, são três modos de engajamentos que, a sua maneira e com intensidades e níveis diferentes, promovem a imersão: o modo de leitura, o modo de exibição e o modo de participação (HUTCHEON, 2006).

O modo de leitura (literatura) faz com que se possa imergir por meio da imaginação em um mundo ficcional; o modo de exibição (teatro e cinema) faz com que se possa imergir por meio da percepção auditiva e visual e; o modo de participação (videogames), fisicamente e sinestesicamente. Embora os três modos sejam imersivos, somente o último é interativo.

O principal objetivo do projeto narrativo é traçar a melhor estratégia para transmitir a história ao jogador sem quebrar a imersão. A maneira mais comum de implementar esse projeto é por meio da arquitetura narrativa, com áudio, diálogo de personagens bem escritos, cenário, narradores, telas de carregamento, entre outros.

A utilização dessa arquitetura como estratégia narrativa só é possível a partir da análise da construção do mundo possível por meio da linguagem icônica; da construção de personagens secundários (NPCs); e do desenvolvimento do jogador como protagonista-herói (MUNGIOLI, 2014). Para criar histórias mais maduras e complexas, com a jogabilidade bem integrada à história e combinadas em um objetivo comum, é primordial pensar nos componentes visuais e auditivos da narrativa, além do texto e de diálogos.

Costikyan (*apud* JENKINS, 2004) afirma que uma história é uma experiência controlada, ou seja, o autor conscientemente o faz escolhendo certos eventos precisamente, em uma determinada ordem, para criar uma história com o máximo impacto. No entanto, nos games, a história é espacial, isto é, são histórias que privilegiam a exploração espacial sobre o desenvolvimento da trama, mantidas por metas e conflitos amplamente definidos levadas à ação pelo movimento do personagem no cenário.

O conceito de arquitetura narrativa empregado por Jenkins (2004) pode ser entendido como a concepção de um mundo fictício com uma geografia diversificada composta de vários locais, cada um oferecendo suas próprias oportunidades para experiências, aventuras, descobertas e ações significativas. Enquanto o interator explora essa geografia, ele conhece personagens diferentes, recebe diversas missões, forma objetivos distintos e enfrenta diferentes perigos. Cabe aos designers de narrativas criar mundos ricos que ofereçam aos jogadores demasiadas oportunidades para exercitar sua agência.

Jenkins (2004) discorre que a organização da trama se torna uma questão de projetar a geografia dos mundos imaginários, de modo que os obstáculos e os recursos facilitem o movimento de avanço do protagonista em direção à resolução. Assim como nos filmes, essa organização é integrada à estrutura visual de tal maneira que, quando funciona com coesão e coerência, torna-se invisível para o interator. Para Bruce Block (2008), um jogo narrativo é uma série de imagens exatamente como um filme, um programa de TV, um videoclipe, um comercial ou um documentário, que usa a estrutura visual exatamente como qualquer um desses meios de comunicação. Não que os filmes estejam no topo da pirâmide e tudo deve ser copiado. Segundo o autor, o topo da pirâmide não é um meio específico, mas sim a forma de "estruturar imagens sequenciais" (BLOCK, 2008).

O universo dos games pode ter a mesma aparência do universo dos filmes, já que se reutiliza muito dos mesmos recursos, porém esses recursos são apenas um aspecto da narrativa em games (JENKINS, 2009).

Uma história tem início, meio e fim. Possui um conflito que constrói intensidade até chegar ao ponto sem retorno que deve ser resolvido. São personagens envolventes que prendem a atenção do público até o ponto em que eles querem saber o que acontece a seguir. A história é o quadro sobre o qual tudo deve pendurar, ou seja, os visuais (fotografia, cenário, personagens, figurinos e adereços) e auditivas (diálogos, efeitos sonoros, música). A história é o motor e nada pode avançar sem um bom motor.

Os games narrativos permitem aos jogadores realizar ou testemunhar eventos narrativos em dois níveis: em termos de objetivos ou de conflitos, amplamente definidos; e em nível de incidentes localizados (micronarrativas). Cada uma dessas unidades se baseia em personagens ou situações extraídas do repertório do melodrama, chamado por Jenkins (2004) de "momentos memoráveis".

O fluxo da narrativa é decorrente das ações localizadas que são realizadas pelo jogador. Entretanto, os jogos que só têm uma ação ininterrupta são divertidos por um tempo, mas, muitas vezes, ficam maçantes por falta de intriga, de suspense e de drama, pois o cérebro se torna mais estimulado após muita ação ininterrupta. O inverso também leva ao desinteresse, afinal de contas, além de uma boa história, o interator está lá para jogar. Nenhum autor prescreve o que os atores fazem uma vez que entram no palco, mas a forma da história emerge desse vocabulário básico de possíveis ações e dos amplos parâmetros estabelecidos por essa tradição teatral.

Cabe aos designers de narrativas esse ato de equilíbrio, determinando quanto a trama criará uma estrutura convincente e a quantidade de liberdade que os jogadores podem desfrutar a nível local sem descarrilar totalmente a trajetória da narrativa principal.

De acordo com Schell (2014), há quatro elementos fundamentais que o designer de narrativas deve considerar no período de pré-produção: narrativa, mecânica, estética e tecnologia.

a) **Narrativa**: é a ambientação e a sequência de eventos que ocorre no jogo, narrando uma história para o jogador.

b) **Mecânica**: representa as regras e os procedimentos, os objetivos do jogo, o que o personagem poderá fazer para alcançar seu objetivo, o que se sucede nas tentativas de ação e de reação, aquilo que se chama de jogabilidade.

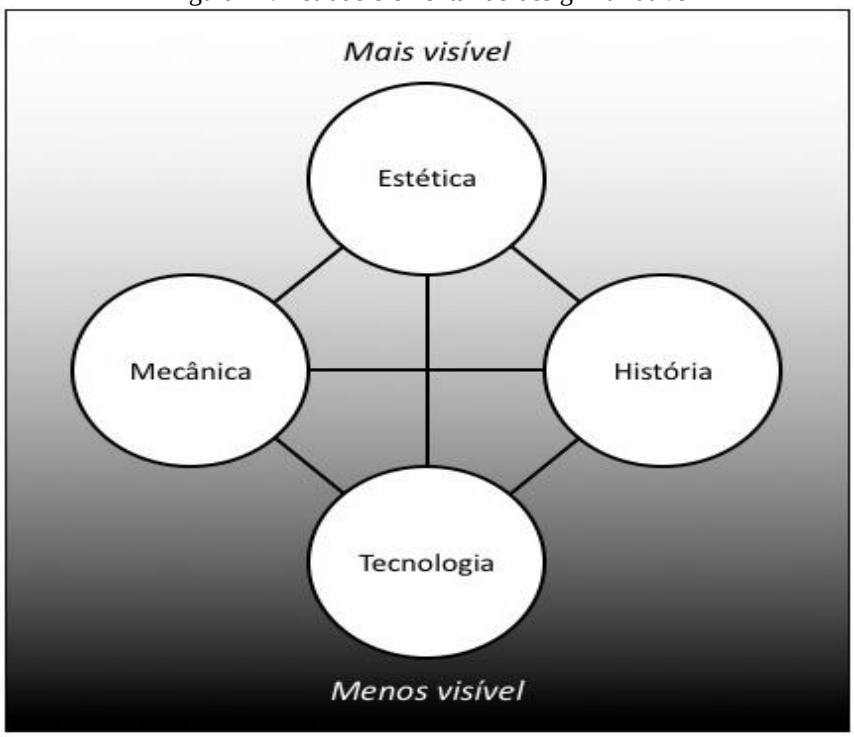
c) **Estética**: são os elementos visuais, a música, a aparência, os sons, as cores, enfim, as sensações. São os elementos que se relacionam mais diretamente com a experiência sinestésica do jogador.

d) **Tecnologia**: não necessariamente sofisticada, é o meio material e interativo que torna o jogo possível, os recursos tecnológicos. É o menos visível para o jogador.

Schell (2014) chama esses quatro elementos de "tétrade elementar" e indica que nenhum dos elementos é mais importante que o outro, pois cada um suporta o outro, e deve (ou deveria) estar presente em todos os jogos, isto é, todos são igualmente necessários para chegar a um resultado final coeso e equilibrado. Basicamente, tem-se o funcionamento do jogo (mecânica), a sequência de eventos (história), o audiovisual e as emoções (estética) e a mídia (tecnologia) integrados e equilibrados, sendo que, para o interator, a estética é o elemento mais visível e a tecnologia o menos visível, como demonstra a Figura 12.

> É importante compreender que nenhum dos elementos é mais importante que os outros. A tétrade é organizada aqui na forma de um losango para mostrar a importância relativa, mas apenas para ajudar a ilustrar o "gradiente de visibilidade"; isto é, o fato de que os elementos tecnológicos tendem a ser menos visíveis para os jogadores, a estética é mais visível e a mecânica e narrativa estão em algum lugar no meio disso. (SCHELL, 2014, p. 42, tradução nossa)

Figura 12: Tétrade elementar do design narrativo



Fonte: Adaptada de Schell (2014)

5.1 NARRATIVA AMBIENTAL

Existem muitas formas de ampliar o design narrativo em um jogo. Uma delas é por meio da narrativa ambiental, a maneira mais sutil de transmitir uma história sem o uso de diálogo ou qualquer outra palavra escrita. Jenkins (2004) define a narrativa ambiental como a história de um jogo que é contada principalmente pelo seu ambiente, pelo espaço do jogo e pela interação do jogador com esse espaço. Um bom exemplo é o game *Amnésia*, no qual o jogador precisa desbravar e observar os arredores do ambiente de jogo para reunir as informações da história.

Carson (*apud* JENKINS, 2004) argumenta que os designers poderiam aprender muito estudando as técnicas de narrativa ambiental empregada pela Disney na criação das atrações do seu parque de diversões:

> O elemento da história é infundido no espaço físico que um visitante caminha ou viaja. É o espaço físico que faz muito do trabalho de transmitir a história que os designers estão tentando dizer [...] Armados apenas com seu próprio conhecimento do mundo e aquelas visões coletadas de filmes e livros, o público está pronto para ser lançado em sua aventura. O truque é jogar com essas memórias e expectativas para aumentar a emoção de se aventurar em seu universo criado. [...] gira toda textura que você usa, cada som que você toca, cada volta na estrada deve reforçar o conceito, enquanto qualquer elemento contraditório pode quebrar a sensação de imersão neste universo narrativo. (CARSON *apud* JENKINS, 2004, p. 123, tradução nossa)

Na narrativa ambiental, todo contexto deve ser bem representado nos elementos com harmonia e coerência, com real significado no mundo do jogo. Segundo Jenkins (2004, p. 123, tradução nossa, grifos nossos),

> A narrativa ambiental cria condições prévias para uma experiência narrativa imersiva em pelo menos uma das quatro maneiras:
> - as histórias espaciais podem **evocar** associações narrativas pré-existentes;
> - elas podem fornecer um palco onde os eventos narrativos são **determinados**;
> - eles podem **incorporar** informações narrativas dentro em sua *mise-en-scène*;
> - ou elas proporcionam recursos para narrativas **emergentes.**

O que o autor propõe é que o ambiente virtual representado seja observado a partir da perspectiva de que ele compõe um ambiente eminentemente narrativo, propício para o desfrute de uma experiência por meio da evocação de elementos introduzidos por narrativas preexistentes; por meio da disponibilização de um palco cujas narrativas possam ser encenadas; pela incorporação de narrativas a objetos na *mise-en-scène* ou promovendo recursos para narrativas emergentes.

5.2 TIPOS DE NARRATIVAS EM GAMES

A narrativa em games tem o papel de transportar o interator para dentro do imaginário do jogo – um mundo baseado na mecânica e nas regras do jogo –,

interpretando-o por meio das ações (de um personagem) que faz avançar a história à medida que os obstáculos vão sendo ultrapassados.

Para se criar a condição imersiva, principalmente em narrativas ambientais, os elementos narrativos são organizados na estrutura formal de um jogo, distintos pela sua aplicação (JENKINS, 2004; SALEM; ZIMMERMAN, 2012a; BRAND; KNIGHT, 2005). São quatro tipos elementares de narrativas em games: Embutida[60], Emergente, Forçada e Evocada.

5.2.1 Narrativa Embutida

A narrativa embutida é a história predefinida do jogo, o roteiro fixo do game, que pode ser desenvolvida a partir de conteúdos em elementos interativos pré-desenvolvidos, como um videoclipe ou uma cena programada para esse fim (SALEM; ZIMMERMANN, 2012b). Esses elementos são projetados para gerar motivação em eventos e ações específicas no decorrer da partida, podendo ser usada, também, para preencher algumas lacunas existentes na história contada, que podem ser deixadas propositalmente para que o interator tenha acesso à narrativa, com informações predeterminadas inseridas em objetos nas cenas do jogo ou a própria cena (BRAND; KNIGHT, 2005).

Os fragmentos da história narrada podem estar ligados à trama principal, por meio de dedução, de interpretação e de reconhecimento; ou apresentadas em micro-histórias que se desenvolvem em paralelo à história principal, implementadas como complemento da trama principal (JENKINS, 2004), ou seja, o jogador pode continuar com seu objetivo principal sem necessariamente cumpri-las. Em games com estrutura narrativa aberta e exploratória, o designer pode controlar o processo narrativo distribuindo as informações essenciais em todo o espaço de jogo, apresentada de forma redundante em vários lugares e objetos, pois não se pode assumir que o jogador, necessariamente, localize ou reconheça o significado de qualquer elemento.

Essa narrativa não requer uma história com estrutura ramificada, depende apenas de mexer as peças de uma história linear permitindo reconstruir a trama por meio da detecção, especulação, exploração e descrição. Para evitar a quebra de imersão, o sistema pode controlar a ordem na qual o jogador descobre a história, impondo uma progressão linear, mais ou menos rígida, distribuídas no mundo do jogo. Esse mundo consiste em uma série de submundos, e o interator deve resolver, com certa frequência, problemas relativamente difíceis para passar de um para outro, descobrindo mais da história.

5.2.2 Narrativa Emergente

As narrativas emergentes são o resultado da interação do jogador com o sistema de regras criando novas narrativas – únicas e exclusivas – a partir do percurso do jogador. É a história que cada jogador constrói ao longo do jogo, se utilizando dos recursos de jogabilidade.

Essa narrativa é aleatória e tem como principal característica a estrutura não linear, que varia de jogador para jogador ao trilhar seu próprio caminho e criar a sua

[60] O termo "**narrativa embutida"** foi inicialmente usado pelo designer de jogos e educador Marc LeBlanc em oposição ao termo "**narrativa emergente"** em sua palestra na Conferência dos desenvolvedores de jogos em 2000 (WEI; WANG, 2017, p. 54, tradução nossa).

história. Essa história é o resultante da relação estabelecida entre o ambiente e os elementos do jogo, promovendo um conteúdo composto de histórias e de metas criadas por eles mesmos. Em vez de usar *cutscenes*, diálogos e outros recursos, a experiência do jogador pode ser utilizada como ferramenta para contar histórias. São exemplos as diferentes versões de *The Sims* (2000) e *Minecraft* (2009).

Histórias que são ramificadas, como *Star Wars: knight of The old republic*, seguem essa ideia, conforme o jogador toma suas decisões, a história segue para um caminho diferente e, assim, o jogador adota um dos ramos da narrativa.

A peculiaridade da complexidade que a narrativa emergente gera é um dos motivos pelos quais os games são tão únicos e ajuda a compreender por que jogar um game é uma experiência mais pessoal e introspectiva do que um filme ou livro.

No entanto, é possível encontrar narrativas híbridas, isto é, narrativas embutidas e emergentes no mesmo jogo, como ocorre em *GTA V* (2013), no qual se tem as *cutscenes* como narrativa embutida (com *scripts*) e as perseguições de carro como emergentes (sem *scripts*), ambos contribuindo com a narrativa experienciada pelo jogador.

É um processo ativo pelo qual os interatores montam e fazem hipóteses sobre prováveis desenvolvimentos narrativos com base nas informações de pistas textuais, conectando dois níveis narrativos: a história a ser descoberta e a história da sua descoberta. São muito utilizadas em histórias de detetive que possuem uma sequência interna fixa e uma história da investigação que é "escrita" pelas ações do detetive (interator), permitindo a descoberta de fatos em uma gama de ordens diferentes enquanto vagueia pelo mundo virtual em busca de pistas, como ocorre em *Myst*.

Como as ações do detetive são roteirizadas pelo designer de narrativas, é possível que ele tenha controle no processo de descoberta e gerencie os efeitos de suspense, dos quais o interator será beneficiário. Em um ambiente interativo, o interator se torna o detetive e cabe a ele reconstruir a história incorporada, funcionando atrelada com a jogabilidade para oferecer uma contribuição significativa.

5.2.3 Narrativa Evocada

A narrativa evocada é aquela em que a história a ser narrada já é conhecida pelo jogador de outras mídias, como livros e filmes, ou o universo do jogo já tenha sido criado anteriormente e a intenção seja apenas de inserir sua narrativa nessa estrutura pronta (BRAND; KNIGHT, 2005).

Essa narrativa ocorre em um ambiente já criado previamente e, em geral, desenvolve-se apenas um episódio ou uma história específica da narrativa (JENKINS, 2004), comumente encontrada em trilogias cinematográficas e em games seriados, com a trama principal recorrendo à evocação de episódios ou de ambientes preexistentes.

5.2.4 Narrativa Forçada

Frequentemente ao acompanhar uma narrativa, seja ela no suporte que for, o narrador pode fazer uso de um mecanismo que consiste em narrar uma outra história que pode ser um fragmento da principal ou, até mesmo, uma que conecte a outra história de alguma forma, chamada de narrativa forçada. Ela pode ser uma combinação com a história de fundo, *cutscenes*, sequências pré-desenvolvidas e assim por diante (BRAND; KNIGHT, 2005).

Ela também pode ser encontrada em micro-histórias que têm um desenvolvimento paralelo à narrativa central. A maior diferença entre narrativa embutida e narrativa forçada é que a última interrompe todas as demais narrativas, como a narrativa central do jogo, a narrativa emergente e, também, a interação entre o jogador e o sistema (JENKINS, 2004). Quando implementada em um game, o jogador é forçado a seguir uma ordem na história, passando por determinados pontos para que seja possível passar para a próxima etapa, como em *Donkey Kong* (1981) em que é preciso passar da primeira fase para chegar à segunda e assim sucessivamente.

Ambas podem ser desenvolvidas como trechos de narrativas inseridos durante a partida, mas somente as narrativas embutidas podem se aplicar, também, a objetos, artefatos, personagens, etc. Enfim, a narrativa forçada pode ser considerada uma forma de narrativa embutida, enquanto o contrário não se aplica.

Em suma, as narrativas podem ser:

a) **Embutida**: são narrativas colocadas a qualquer momento do jogo. O jogador pode continuar a missão secundária tranquilamente sem cumpri-la. A narrativa entra como um complemento da trama principal. São exemplos: *Resident Evil*, *Heavy Rain*, *Tomb Raider*, *Journey*.

b) **Emergente**: o jogador cria a sua história como desejar. Como exemplos cita-se *The Witcher 3* – que muda a história conforme as escolhas do jogador; e *The Sims* – que dá total liberdade com esse foco.

c) **Evocada**: essa puxa narrativas que o jogador já conhece de outras mídias, partindo de algo que o jogador já sabe para trabalhar a narrativa no game.

d) **Forçada**: foi o tipo mais usado inicialmente nos games, o jogador segue a ordem da história, sendo forçado a passar por determinados estágios para concluir a narrativa. Um exemplo é a série *Super Mario Bros*.

É importante que o designer trabalhe os quatro tipos de narrativas de maneira harmoniosa, pois isso será determinante para a imersão do interator no universo proposto pelo game. Bons e maus exemplos para tal não faltam, também não faltam problemas específicos que surgem quando ambos os tipos narrativos não “conversam”. Em síntese, conclui Jenkins (2004, p. 129, tradução nossa, grifos nossos):

> Em cada um desses casos, as escolhas sobre o design e a organização dos espaços de jogo têm consequências narratológicas. No caso de **narrativas evocadas**, o projeto espacial pode melhorar nossa sensação de imersão dentro de um mundo familiar ou comunicar uma nova perspectiva sobre essa história através de alteração de detalhes estabelecidos. No caso de **narrativas encenadas**, a história em si pode ser estruturada em torno do movimento do personagem através do espaço e as características do ambiente podem retardar ou acelerar a trajetória do enredo. No caso de **narrativas embutidas**, o espaço do jogo torna-se um palácio da memória cujo conteúdo deve ser decifrado enquanto o jogador tenta reconstruir o enredo. E no caso de **narrativas emergentes**, os espaços de jogo são projetados para serem ricos em potencial narrativo, possibilitando a atividade de construção de histórias dos jogadores. Em cada caso, faz sentido pensar em designers de jogos menos como contadores de histórias do que como arquitetos narrativos.

Para evitar os gargalos que possam surgir com o entrelaçamento da narrativa com as resoluções de quebra-cabeças, chamado por Crawford (2004) de “história

constipada", o autor sugere criar um design que invista no interesse do jogador na história incorporada, mas não lance "obstáculos desnecessários" no caminho de sua descoberta. O movimento no mundo virtual deve ser relativamente livre, a descoberta bastante fácil e os personagens que não jogam devem espontaneamente fornecer informações úteis ou contar partes da história. Mais importante ainda, o mundo ficcional deve ser adaptável, de modo que, quando o jogador retornar a um lugar que ele já tenha visitado, algo tenha mudado abrindo novas possibilidades narrativas (CRAWFORD, 2004).

5.3 AUTORIA PROCEDIMENTAL

Janet Murray (2003) propõe o conceito de autoria procedimental para essa situação em que um jogador se torna o coautor da narrativa no contexto de um jogo. Segundo a autora,

> Autoria procedimental significa escrever as regras pelas quais os textos aparecem tanto quanto escrever os próprios textos. Significa escrever as regras para o envolvimento do interator, isto é, as condições sob as quais as coisas acontecerão em resposta às ações dos participantes. Significa estabelecer as propriedades dos objetos e dos potenciais objetos no mundo virtual, bem como as fórmulas de como eles se relacionarão uns com os outros. O autor procedimental não cria simplesmente um conjunto de cenas, mas um mundo de possibilidades narrativas. (MURRAY, 2003, p. 149)

Ao contrário de um roteiro de filmes ou de romances, mesmo na narrativa forçada ou embutida, não é possível criar todas as etapas de maneira única e fixa, pois, além da variedade de ações do interator no mundo do jogo, a resposta dessa ação envia uma resposta que pode abrir um novo leque para a próxima ação.

A base para a construção de narrativas desse tipo é, segundo Jenkins (2004), a criação de um mundo que permita a emergência de narrativas independentes, a articulação de possibilidades interativas e de elementos audiovisuais que darão forma não a uma narrativa, mas a qualquer narrativa que se concretize dentro dos limites estabelecidos.

Se o designer de narrativas não é o autor nos games, tampouco é o interator, pois, conforme Murray (2003, p. 150), "[...] embora ele possa vivenciar um dos aspectos mais excitantes da criação artística – a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos – isso não é autoria, mas agência".

5.4 CRIANDO UM UNIVERSO NARRATIVO SEDUTOR

Existem muitas maneiras de se transmitir a narrativa nos games, que podem ser por meio dos diálogos dos personagens, de livros, de revistas, de objetos de cena, de NPCs, entre outros. No entanto, esses são dispositivos narrativos que, para serem claros, precisam estar coesos ao longo de todo jogo para criar um universo narrativo sedutor. O primeiro passo é preparar o roteiro do interator.

Um roteiro e uma narrativa bem construídos são importantes para melhorar a imersão e aprofundar os detalhes do jogo, como personagens, ambiente e missões. Os interatores apaixonados por roteiro e por boas histórias esperam encontrar, cada vez mais, narrativas empolgantes e envolventes.

A história é um pequeno degrau na escada de desenvolvimento, e a primeira a ser sacrificada caso incomode a jogabilidade. Para funcionar adequadamente, a narrativa e a jogabilidade devem ter o mesmo peso, atendendo a necessidades como:

a) transmitir informações do jogo;
b) estabelecer qualquer combinação do tema, tom, humor e/ou emoção que variam entre leve e sombrio, fazendo com que os personagens ganhem vida e se sintam reais;
c) criar imersão ao jogador;
d) fornecer uma razão ao jogador para o que ele está fazendo e para continuar a fazê-lo;
e) dar um sentimento de satisfação e de realização aos jogadores.

Essa é a arquitetura da história e da jogabilidade.

Toda narrativa tem um narrador inerente, mesmo que não se possa vê-lo, ouvi-lo ou percebê-lo, ele estará sempre presente na essência da narrativa, seja por texto ou por imagens. Nos games, eles podem se manifestar de três formas, conforme Friedman (2002):

a) **Narrador-câmera**: é todo o conjunto visual do mundo do jogo, imita o registro de uma câmera, organiza e apresenta a cena, as imagens e os movimentos mostrando-os para o interator.

b) **Narrador-jogador**: é aquele que conduz o ritmo de tempo e a sequência da narrativa, que comanda os personagens e explora o cenário; que dita as escolhas de qual caminho seguir. As ações do jogador na partida, principalmente em narrativas de terceira pessoa.

c) **Narrador-protagonista**: é o personagem principal que vive os fatos da narrativa, principalmente nas de primeira pessoa. Ele é o centro dos eventos, que dá ação e movimento para a história.

No primeiro caso, a mecânica e os acessórios, como *mouse* e controle, além do cenário, representam o narrador-câmera, que apresenta e narra o ambiente, assim como o narrador-jogador. Já o narrador-protagonista vai além, narrando e construindo a história como um autor procedimental.

Outro item importante do roteiro é definir o **tema**, a ideia central que se quer passar com a história. Cada nível ou região do game precisa de um tema para ancorá-lo, algo que os jogadores possam deduzir a partir da sua exploração, e para promover oportunidades interessantes de jogabilidade, permitindo que, juntamente com o objetivo, definam a arquitetura e o fluxo ambiental do game (SCHUYTEMA, 2013).

Uma das formas de tratar o tema e os objetivos da narrativa é por intermédio de uma experiência heroica. Os interatores querem ser heróis, porém, não instantâneos. Eles querem conquistar para alcançar o momento de vitória, em uma experiência contínua de desafios que ofereça uma solução satisfatória e os inspire a continuar. Querem experimentar o fluxo de uma ótima história, na qual eles são estrelas. O interator espera uma experiência que seja realizadora, e que o leve por um caminho divertido enquanto luta para superar o jogo e para chegar à condição de metavitória final.

Atualmente, os games são mais longos e mais complexos, demandando muitas horas para sua conclusão. Por causa disso, Schuytema (2013) recomenda dividi-lo em partes como capítulos de livros, para que o fluxo da trama seja mais acessível, motivando os interatores com subvitórias. Um único fluxo contínuo seria difícil de desenvolver e de testar, tornando-se entediante para os interatores.

5.5 ESTRUTURAS DAS NARRATIVAS EM GAMES

A tendência, ao se criar histórias para os games, é de se inspirar em narrativas clássicas e usar estruturas que foram bem estabelecidas em outras mídias. Uma estrutura muito comum é utilizar um arco de história, sendo relativamente populares: a clássica estrutura de três atos e a Jornada do Herói. Entretanto, há ainda estruturas orientais pouco exploradas no ocidente, mas que são muito utilizadas nos games japoneses.

5.5.1 Estruturas Clássicas Ocidentais: estrutura em três atos e a Jornada do Herói

Existem várias estruturas narrativas que são utilizadas no ocidente. Entre elas, serão destacadas, a seguir, as duas estruturas mais utilizadas.

5.5.1.1 A Estrutura de Três Atos

Essa estrutura clássica divide a história em início (ato 1), meio (ato 2) e fim (ato 3). Aristóteles se referiu a isso como *Protasis* (Configuração), *Epitasis* (Escalação) e Catástrofe (Resolução). Nos games, esses atos se configuram da seguinte forma, conforme menciona Hutcheon (2006):

a) **Ato 1**: é o material introdutório, geralmente apresentado em *cutscenes*, que introduz o interator na ação ou no drama da história. O objetivo é capturar a atenção e apresentar o problema. Essa etapa é mais longa nos games, pois precisa mostrar ao interator como jogar, além de ajudá-lo a criar um vínculo com o personagem antes de o problema ser introduzido, o que permitirá ao interator identificar-se e assumir o papel do personagem.

b) **Ato 2**: é a experiência de jogabilidade central, os obstáculos que se interpõem no caminho das habilidades do personagem em resolver um problema. Esse ato compreende a estrutura da tensão dramática da história, pois existe uma série de barreiras que o personagem precisa superar. É a parte mais longa da história, em que toda complicação acontece e uma reversão dramática pode ocorrer.

c) **Ato 3**: é o clímax, geralmente apresentado em *cutscenes*. É o momento em que a história termina quando o problema introduzido no ato 1 é resolvido. O personagem frequentemente tem que confrontar e remover cada obstáculo do ato 2 para alcançar a resolução do problema.

Nos games, pode haver muitas formas para solucionar o problema, que são especificamente relacionadas com os muitos caminhos disponíveis para os interatores escolherem. O final do jogo tem um significado para o interator, pois corresponde às consequências das ações escolhidas, mas esse final pode variar desde o sucesso total até o completo fracasso.

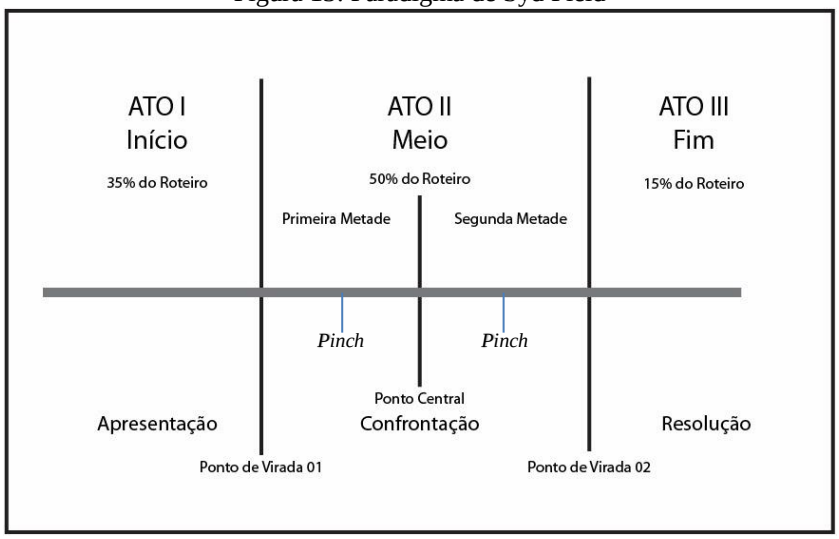
Seguindo Hutcheon (2006), os atos 1 e 3 fazem o trabalho narrativo, por meio da exibição, estabelecendo o quadro da história. A jogabilidade no segundo ato, com sua intensidade de engajamento físico e cognitivo, move a narrativa entre espetáculos visuais e efeitos sonoros (incluindo a trilha sonora) e por desafios de resolução de problemas. Em síntese, a introdução precisa estabelecer os objetivos do personagem ou

explicar o conflito básico; a conclusão precisa mostrar a resolução bem-sucedida desses objetivos ou a derrota final do antagonista.

O roteirista Syd Field (1995) simplifica e deixa de lado o entendimento filosófico. Para ele, a história é formada por três atos distintos (Apresentação, Confrontação e Resolução), separados por dois Pontos de Virada (*Plot Point*): o o *Plot Point* 1 é o ponto que tira o personagem da sua rotina, um evento que serve como gatilho para história; o *Plot Point* 2 é onde a história se afunila para um final, em que a história recebe sua resolução depois de muitas aventuras ou fatos vividos pelo personagem.

Syd Field ainda vai além cortando o ato do meio, que fica entre o *Plot Point* 1 e *Plot Point* 2, chamando de Ponto intermediário (*Mind Point*), para definir melhor o que será feito em cada metade. Ainda inclui mais dois pontos nessas metades chamados de *Pinch*, os quais são eventos que servem para elevar o interesse pela história. São vários pontos necessários se sua história for grande, conforme apresentado na figura a seguir.

Figura 13: Paradigma de Syd Field



Fonte: Adaptada de Field (1995)

5.5.1.2 A Jornada do Herói

> Transportar a jornada heróica dos contos de fadas para o romance significou retirá-la de um campo simbólico com personagens universais (o rei, a madrasta malvada) e inseri-la em um mundo social determinado, com tempo e espaço definidos. [...] A passagem da jornada para o cinema permitiu acesso à dimensão visual do arquétipo. [...] No computador, a história de viagens enfatiza a navegação – as transições entre diferentes lugares, as chegadas e as partidas – e os modos pelos quais o herói repetidamente escapa do perigo. (MURRAY, 2003, p. 135-137)

Outra estrutura muito utilizada nos games é a clássica Jornada do Herói de Campbell (conforme detalhado no Capítulo 2). Como visto, os games permitem encenar simbolicamente os padrões que dão sentido às nossas vidas (MURRAY, 2003) representados pelos eventos de um enredo que libera as informações a cada etapa, se encaixando como peças de um quebra-cabeça. A trama deve ter um motivo principal, uma âncora para que os interatores saibam o que está acontecendo e possam adentrar.

Murray (2003) sugere que todo enredo inevitavelmente se desenvolve de forma semelhante às seguintes fórmulas:

a) O jogador encontra um mundo confuso e descobre a sua lógica no final.
b) O jogador encontra o cenário em pedaços e o reconstrói.
c) O jogador se arrisca durante a jornada e é recompensado pela sua coragem.
d) O jogador pode encontrar um difícil oponente e triunfar sobre ele.
e) O jogador pode encontrar um teste desafiador de habilidade e/ou estratégia e superar os desafios.
f) O jogador pode iniciar com vários artigos incômodos e livrar-se de todos eles.
g) Por fim, o jogador pode ser desafiado em um cenário com emergências constantes e imprevisíveis e tentar sobreviver a todas elas.

As histórias podem se apresentar em uma estrutura linear, com uma rota única para atravessar os vários níveis e o elevado grau de atividade participativa. Histórias desse tipo tendem a expressar uma dualidade de causa e efeito – o mocinho luta contra o bandido e, no fim, o bem vence ou perde. Seu objetivo é o fechamento do enredo com uma lição moral.

A história pode, também, ser apresentada em uma estrutura não linear que se altera conforme as vontades do jogador, em pontos de escolhas que conduzem as variantes na sequência dos eventos, construídos com alguns desvios da espinha dorsal da trama principal, resultando em uma história ramificada.

O enredo pode ser construído em níveis que contam a história em pedaços ou que sejam dotadas de múltiplos níveis temporais, com uma história dentro de outra história. Assim, o enredo deve ser planejado e é necessário ainda observar os pontos visíveis ao jogador, os pontos secretos a serem descobertos e os vários trajetos que a história pode tomar em função das suas decisões.

Murray (2003) firma que, quanto mais liberdade o interator experimentar, mais poderoso será o sentido do enredo, reforçando a sensação ao interator de que suas escolhas fizeram diferença nos eventos da história, com consequências que se vinculam às ações, com recompensas e punições que façam sentido nesse mundo e sejam semelhantes à vida real. Para a autora, "[...] as histórias em que os personagens não obtém êxito darão maior ressonância àquelas em que eles são bem-sucedidos" (MURRAY, 2003, p. 197).

O protagonista-herói deve gerar uma identificação com o interator, definindo o porquê da luta dele nessa jornada; o mundo medíocre que ele vive que o instiga a buscar a aventura; seu passado, seu perfil físico e psicológico, suas qualidades e seus defeitos. Todas essas informações precisam ter coerência do início ao fim da história. Ele deve, ainda, enfrentar desafios grandiosos para instigar ainda mais o interator e passar por uma transformação no decorrer da jornada, ou talvez ele não tenha aprendido o suficiente e precise repetir tudo, como em títulos de continuações. Criar algo que ele precise se superar para realizar, falhando algumas vezes e vencendo em outras, ou vencendo por um triz, também, pode ser interessante. Esse processo de evolução precisa ser mostrado no game.

Os conceitos de construção de personagem, de enredo e de trama oriundos da literatura podem ser aplicados nos roteiros de games, incorporando essas técnicas para promover uma história melhor e memorável.

Um exemplo que segue a estrutura da Jornada do Herói é o game *Journey* (2012). Uma premissa simples de uma narrativa cíclica que envolve a jornada do protagonista-herói, que inicia no meio de um vasto deserto (início do game), o que representa a etapa do "mundo comum" da jornada, e na sequência percorre e supera

todos as demais etapas da jornada, cumprindo o monomito de Campbell. Os obstáculos do game são apresentados em forma de quebra-cabeças, de plataformas e de labirintos que representam alguns testes que precedem a "aproximação oculta".

Outro exemplo é *Donkey Kong Country* (1994) que tem uma narrativa embutida simples que se resume no Donkey Kong e Diddy Kong resgatarem suas bananas roubadas. A sua jogabilidade faz com que a narrativa emergente do jogo crie uma jornada muito semelhante ao monomito.

5.5.2 Estruturas Orientais: *JO-HA-KYU* E *KISHOTENKETSU*

Por séculos, escritores chineses, japoneses e coreanos têm usado duas estruturas básicas que não se baseiam em construção de conflito central, apoiando-se em exposição e contraste para gerar interesse. Isso não significa que o conflito não esteja presente no enredo, apenas não é o foco principal do drama.

***Jo-ha-kyu*:** uma estrutura que divide a história em três etapas bem distintas.

***Kishotenketsu*:** uma estrutura que divide a história em quatro etapas, mas que abre possibilidades de multiplicar as etapas.

Essas estruturas, que existem há mais de dois mil anos, mais conhecidas como a estrutura dramática das formas tradicionais de teatro japonês, como *kabuki* e *noh*, (OIDA; MARSHALL, 2013) são muito utilizadas em mangás, animes e *visual novels* e, de acordo com Aranha (2008, p. 192),

> [...] vêm atender algumas das demandas culturais contemporâneas, tais como a dimensão interativa, participativa e exploratória, bem como a de uma leitura imersiva e textualidade estruturada sobre a linguagem verbo-icônica.

5.5.2.1 Estrutura do Jo-ha-kyu

Jo-ha-kyu pode ser traduzido como **começo**, **meio** e **fim**, mas seu significado é bem mais profundo. É a junção de três ideogramas que corresponde a cada etapa da construção narrativa dessa estrutura, significando:

Jo – oportunidade, prefácio, começo, ordem, precedência, ocasião, acaso, incidentalmente.

Ha – destruição, quebrado, danificado, desgastado, quebrar, dividir, destruir, derrotar.

Kyu – apressar, urgente, ansioso, rápido, repentino.

Essa estrutura é dividida em três etapas, aproximando-se do modelo aristotélico de começo, meio e fim. Tem como ponto de partida uma oportunidade (*Ha*) em que os personagens saem do cotidiano e a história inicia. A partir daí novas possibilidades surgem no qual tudo se desmorona para então ser resolvido em um final breve e sucinto (ARANHA, 2008).

Em *Jo*, a história define o cenário e os objetivos e introduz os personagens com outros elementos importantes da história. Nesse estágio, o mundo é frequentemente chamado de simples, retratado em traços largos usando arquétipos e tropos para rapidamente configurar a história. Embora o mundo seja simples, ele não está em harmonia. A história também introduz nesse estágio as sementes do conflito, a falta de equilíbrio ou a desarmonia. O coração de qualquer história de *Johakyu* é encontrar essa harmonia.

Em *Ha*, esses elementos interagem conflitantes e combinados para buscar um estado equilibrado. Essa é a ação crescente da história, os personagens interagem e combatem suas diferenças. Além disso, mais nuances podem ser adicionadas para detalhar os personagens durante esse estágio.

Kyu é quando uma combinação é encontrada que eventualmente resultará em harmonia ou resolução. Os personagens realizam seus planos para suas conclusões. Essa harmonia pode assumir muitas formas, como a batalha final mais comum para derrotar o mal ou o final trágico que elimina todos os jogadores (que também é um estado equilibrado). Essa é a parte em que o dado é lançado, o herói é resoluto e o mundo está pronto para ser restaurado a qualquer *status quo* que tenha sido interrompido no começo.

Dito de outra forma, o começo da história é uma oportunidade, o ponto inicial que se desprende do cotidiano, o meio é a destruição na qual não se sabe para onde a história vai e, então, a resolução. A história é concentrada no começo e no meio para que o final seja apenas o caminho natural – em geral, o fim é menor do que o começo e o meio. Nessa estrutura, o designer pensa no começo *(Jo)* e no *(Kyu)* final, restando apenas adicionar coisas no meio *(Ha)*.

Assim como na estrutura de 3 atos de Field, o *Jo-ha-kyu* apresenta dois pontos de virada e um ponto intermediário entre eles: o *kikkake* (motivo) como ponto de virada 1; yama (montanha) como ponto intermediário; e *occhi* (queda) como ponto de virada 2.

A sua formulação é:

a) Início (*Jo* – oportunidade): ponto de partida da história no qual são apresentados os personagens, o cenário e a trama, bem como do seu *status* nesse cenário. A oportunidade provoca um impacto nos personagens principais, retirando-os da sua rotina. É quando se começa a descobrir a história.
b) Ponto de virada 1 (*kikkake* – motivo): é o gatilho da história, a cena que introduz a história, o motivo para o protagonista entrar na trama e sair da situação anterior.
c) Desenvolvimento (*Ha* – destruição): é o momento em que começam a ser estabelecidas as primeiras reações dos personagens e os primeiros passos na trama. Também é o ponto em que surgem os personagens secundários.
d) Ponto intermediário (*yama* – montanha): é a escalada da montanha, o ponto alto da trama que intensifica as cenas, responsável pelo aumento do interesse pela história, em direção ao clímax. É o ponto em que surgem várias voltas antes de chegar ao final.
e) Reviravolta: é o momento para criar dúvidas, a ruptura com o argumento até então traçado, momento para afastar a previsibilidade da trama.
f) Ponto de virada 2 (*Occhi* – queda): é a cena que fecha o motivo introduzido pelo ponto de virada 1.
g) Final (*Kyu* – apressar): é a cena que fecha sucinta e bruscamente a narrativa, a resolução da trama que coloca o personagem de volta ao *status* original ou o leva a um novo *status*.

Tabela 3: Esquema narrativo Johakyu

Jo **(Oportunidade)**		*Ha* **(Destruição)**			*Kyu* **(Apressar)**	
Início	*Kikkake* (motivo)	Desenvolvimento	*Yama* (montanha)	Reviravolta	*Occhi* (queda)	Fim

Fonte: Elaborada pela autora desta Tese

Um bom exemplo dessa estrutura é *Final Fantasy VI* que exibe *jo-ha-kyu* como um método narrativo. O pivô central da história do jogo não ocorre no final, mas quando Kefka deixa as estátuas da deusa fora de alinhamento no continente flutuante e cria o Mundo da Ruína – a partir desse ponto o *status quo* é destruído e o conflito deve ser resolvido em um novo contexto.

5.5.2.2 Estrutura do Kishotenketsu

Outro modelo oriental utilizado como técnica por Shigeru Miyamoto nos anos de 1980 é o representado pela junção de quatro ideogramas, significando: *Ki* (acordar), *Sho* (receber), *Ten* (rolar) e *Ketsu* (amarrar).

a) *Ki*: a introdução, os detalhes e as informações necessárias para entender o desenvolvimento da história.
b) *Sho*: parte da narrativa que introduz a virada da história.
c) *Ten*: o clímax da história.
d) *Ketsu*: o resultado da história.

É uma estrutura dividida em quatro partes:

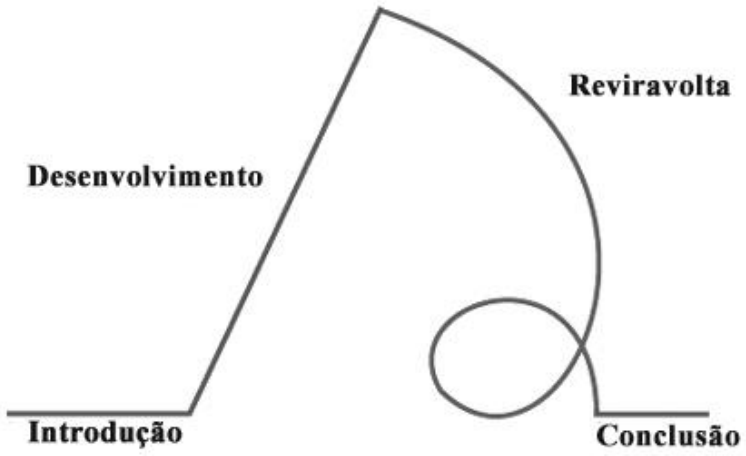
1º. *Ki* (introdução): o interator é apresentado ao game, expondo-o em um espaço seguro para aprender a mecânica principal.

2º. *Sho* (desenvolvimento): essa parte introduz o interator em um cenário mais complexo, é percebido como um teste para as mecânicas aprendidas na fase anterior.

3º. *Ten* (reviravolta): pode ser tomado como o turno final, o clímax do uso da mecânica, é o teste final para saber se o interator entendeu toda a mecânica e se foram convertidos em habilidades.

4º. *Ketsu* (conclusão): a conclusão, a compreensão total dessas mecânicas.

Figura 14: Representação da estrutura *Kishotenketsu*



Fonte: Elaborada pela autora desta Tese

A estrutura oriental mostra como em quatro seções é possível introduzir um tópico, desenvolvê-lo, dar-lhe uma reviravolta inesperada e, em seguida, levá-lo a uma conclusão.

Ryan (2001) descreve como uma leitura que parte de um ponto inicial, passando por uma série de variantes que podem ou não conduzir o interator ao seu objetivo. Portanto, o avatar parte de uma virtualidade (*ki*) e se depara com vários desafios ligados, diretamente ou não, ao ponto inicial (*sho-ten*), cujo sucesso ou fracasso o leva a um dado resultado, mas não necessariamente a um fechamento, por exemplo, a morte do avatar pode representar uma das possíveis variáveis para a resolução (ARANHA, 2008). Existem muitas abordagens para estruturar as narrativas, mas o principal caminho para seguir é como tornar uma experiência inesquecível para o interator.

O estilo de escrita *Kishotenketsu* se baseia em si mesmo e permite que o jogo se concentre na mecânica, enquanto o épico conflito ocidental se afasta deles, concentrando-se no grande enredo épico. O conceito tem sido usado em design de jogo, particularmente nos games da Nintendo, mais notavelmente *Super Mario Galaxy* (2007) e *Super Mario World 3D* (2013). Seus designers, Shigeru Miyamoto e Koichi Hayashida, são conhecidos por utilizar esse conceito para seus projetos de jogos.

5.6 HISTÓRIAS ARQUETÍPICAS

A história arquetípica elege um personagem, distinto dos outros pelo seu papel decisivo, que passa por uma série de testes que certifique a sua capacidade de levar a missão à conclusão, articulando a experiência de jogo com a progressão de uma história no espaço imaginário que lhe dá significado e direção. A história original é a base em torno do qual os personagens e os cenários, em um universo diegético, se desenrolam em um roteiro, com suas indicações cênicas, suas propostas de diálogo e direções (BAZIN, 2014)

Em um clássico conflito de luz *versus* sombra, os personagens podem se configurar em:

a) protagonista: aquele pelo qual a narrativa é contada, é quem age e faz as coisas acontecerem;
b) antagonista: aquele que assume uma posição oposta do protagonista; e
c) secundários: os que atuam como figurantes de apoio.

Os personagens podem ser desenvolvidos como arquétipos (como os arquétipos de Jung apresentados no Capítulo 2), com o objetivo de capturar a atenção do interator e fazer uma conexão. Alguns dos arquétipos mais utilizados são: herói, vilão, mentor, aliado, guardião, sombra e o arauto. Podem, também, se apresentar em outros arquétipos como metamorfo ou trapaceiro.

O arquétipo do Herói (ou o anti-herói) é o encontrado com mais frequência, embora alguns games permitam que o interator assuma o papel de outros personagens além do herói, controlando de seus parceiros. Um exemplo de games nesse sentido é *Sonic Adventure 2* (2001) que oferece duas histórias ao interator: uma em que ele controla o herói; e outra em que ele controla os vilões (antagonistas).

As tramas mais complexas rompem com a linearidade do discurso, com a escolha entre diferentes possibilidades a partir de uma situação inicial, para a construção de sua história, definindo a trilha que o seu personagem seguirá e várias outras características do game, com fortes implicações para o "desenrolar" do enredo. Um exemplo dessa narrativa labiríntica é *Chronos Cross*, que apresenta mais de 13 possibilidades de desfechos. Em *The Sims*, no decorrer do jogo, os personagens

percorrem os labirintos de suas vidas, fazendo escolhas que podem implicar em perdas e vitórias.

5.6.1 Premissa

É um elemento do drama tradicional que estabelece a ação que está prestes a acontecer no jogo ou na história. Cria o cenário ou a metáfora em que o mundo do game funciona. É uma premissa dramática que fornece algum significado central para os elementos do jogo formal.

A premissa deve estabelecer o seguinte:

a) Tempo.
b) Lugar (cenário).
c) Personagens principais.
d) Objetivo do game.
e) Ação que impulsiona a história para frente.

A premissa pode aparecer na cinemática de introdução, deixando o interator excitado com o jogo.

5.6.2 Personagens

Os personagens são os veículos que transportam a história de um jogo e devem atuar em um nível psicológico que reflita nossos próprios sentimentos e desejos. Eles podem defender ideias, se relacionar com grupos socioculturais ou podem funcionar como símbolos.

Ao contrário de outras mídias, os personagens em um jogo precisam equilibrar o conceito de agência (permitindo ao jogador a liberdade de controle no jogo) e a empatia (em relação aos sentimentos do jogador e apego emocional ao personagem).

De acordo com Forster (1998) e Murray (2003), os personagens podem ser divididos em três classes: “planos”, “falsos redondos” e “redondos”:

a) **Personagens planos**: construídos em torno de uma única ideia ou qualidade, não possui grandes traços de personalidade ou motivações profundas. Seus aspectos mais profundos não são tão importantes, servindo, às vezes, apenas como objetos de cena ou cenários interativos para o jogador, mas ainda assim decisivos para cumprir das missões. O personagem permanece sempre alheio aos acontecimentos, sem nenhuma influência com o que acontece ao redor. O desenvolvimento da história não causa nenhum impacto nesse tipo de personagem, ele inicia e termina a história sem ter se transformado ou crescido como personagem.

b) **Falsos redondos**: são personagens que “fingem” ser redondos. Entretanto, suas motivações jamais são bem construídas e, assim como os personagens inteiramente planos, eles passam sem sofrer qualquer alteração ou evolução. De acordo com Forster (1998, p. 75), “[...] o teste para um personagem redondo está nele ser capaz de surpreender de modo convincente. Se ele nunca surpreende, é plano. Se não convence, é plano, pretendendo ser redondo”. Já Murray (2003, p. 227) afirma que os “[...] personagens que apresentam comportamentos surpreendentes aleatoriamente não são convincentes; trata-se apenas de personagens planos fingindo ser redondos”. Um dos principais exemplos desse tipo é a personagem Lara Croft, que não

apresenta um sofrimento ou conflito real que a faça buscar as aventuras no jogo, não possui múltiplos traços psicológicos, sendo impossível descrevê-la sem citar seus atributos físicos ou a sua profissão. Sua construção narrativa nunca surpreende e suas atitudes e interesses são sempre previsíveis. Outro exemplo é Marcus Fenix, protagonista da série *Gears of War* (2006) não possui motivação para empreender sua jornada. Seu único objetivo é cumprir as ordens dadas sem qualquer desenvolvimento psicológico ou de empatia com o jogador.

c) **Personagens redondos**: a principal característica é a complexidade, são personagens que, ao contrário dos outros tipos, possuem profundidade, vivem uma jornada e se desenvolvem durante o percurso, atuando tragicamente por qualquer espaço de tempo e inspirando sentimentos (FORSTER, 1998). Para Murray (2003, p. 227) "[...] um autentico personagem redondo surpreenderia o interator ao agir de um modo que fosse coerente com seu comportamento habitual, mas conduzindo este último para um novo nível". Um exemplo de personagem redondo é a Wheatley de *Portal 2* que passa por mudanças significativas ao longo do jogo.

Em relação às ações dos personagens e como elas contribuem para o avanço da história, há basicamente duas opções para desenvolvê-los: como personagens planos – com personalidade superficial e traços pouco definidos; ou redondos – com traços bem definidos e um desenvolvimento pessoal na história.

As estratégias para criar personagens se multiplicam para incentivar a adesão do jogador: fazer do herói um "papel em branco" em que todos podem se projetar (o anônimo Stranger na série de *Myst*); conferindo amnésia para "neutralizar" (*The Witcher*); enriquecer o jogo com a complexidade de suas motivações (como o "Memory Remix" que, em *Remember me*, aciona revelações sobre o passado do personagem e do universo ao qual ele pertence). Personagens secundários também se desdobram, trazendo um efeito de profundidade que reforça a credibilidade do universo representado; torna-se possível, às vezes necessário, incorporar vários personagens no decorrer do mesmo jogo (*Might & Magic: Clash of Heroes*, *GTA V*), que permite ao designer de narrativas alavancar o ponto de vista narrativo e condensar uma história, para ser experimentada de várias maneiras complementares (BAZIN, 2014).

O personagem principal é chamado de protagonista e este pode estar em conflito com um personagem principal oposto – o antagonista (podendo haver mais de um antagonista na mesma história). Antes de desenvolver um personagem, é útil responder às quatro questões, a seguir:

a) O que o personagem realmente quer?
b) O que o personagem precisa?
c) O que o jogador espera?
d) Do que o jogador tem medo?

Ao criar o protagonista e o elenco da história, considera-se quais devem ser suas motivações ("o que ele busca naquele mundo?", "Qual é o seu lugar" ou "Qual é a realidade que ele quer mudar?"), seus objetivos, seus pontos fortes e suas habilidades. Isso não deve ser feito somente para detalhar sua personalidade, mas para descobrir por que eles estão envolvidos no resultado dos eventos dramáticos da história e onde eles podem entrar em conflito com outros personagens e eventos.

É preciso considerar, ainda, quais situações e conflitos podem destacar, desafiar e redefinir as motivações e os relacionamentos do seu personagem ("qual é o maior ponto fraco?" "Que segredo ele esconde de todo mundo?"). O protagonista deve se tornar o *alter ego* do jogador (SCHUYTEMA, 2013). É necessário pensar no problema

que o protagonista tem e definir o máximo de aspectos possíveis. Imaginar como cada personagem fala, anda e como se comporta diante de um combate. Isso vai ser passado para o jogador com o conteúdo narrativo do game. São esses momentos dramáticos que determinarão quanto seus personagens e histórias serão atraentes.

> Imagine um problema que atinge o herói no ponto mais sensível – o ponto mais fraco – imagine um problema que seu herói não consiga pensar em como superar. Aí terá criado uma situação interessante. (SCHUYTEMA, 2013, p. 145)

Para Schuytema (2013), os personagens secundários ou NPCs não precisam ser inteligentes, mas devem parecer que estão agindo de modo astuto e adequado ao contexto do jogo. Uma das tarefas mais importantes do designer de narrativas é projetar os elementos de modo que se igualem às habilidades dos interatores no ponto em que se encontram no jogo. Em geral, eles não devem ser fáceis de derrotar, mas devem oferecer um desafio que exija deles o uso de habilidades e dos recursos disponíveis para derrotá-los. À medida que o game progride, o nível do jogador aumenta e os recursos disponíveis também, então, os oponentes computadorizados (personagens secundários) devem ser projetados para acompanhá-los.

Customização dá ao jogador um sentimento maior de que o personagem pertence a ele, e que ele fez algo para contribuir ativamente para a história e a criação do jogo. Tentar dar ao jogador o máximo de liberdade para que ele possa customizar a aparência, o nome de seus personagens e os itens ligados a eles pode ser muito interessante caso não atrapalhe a imersão do jogador e a narrativa.

É aconselhável, ainda, pensar os personagens como base para as métricas do jogo, por exemplo, o inimigo X terá a altura do personagem, o inimigo Y terá duas vezes a altura e metade da largura, a distância padrão de pulo será de 10 vezes a largura do personagem, etc. Ter uma boa base métrica facilita a criação de inimigos e de perigos de tamanho adequado para que o jogador possa superá-los, no entanto, é necessário que isso forneça um desafio interessante ao mesmo tempo. Por fim, caso o jogo tenha múltiplos personagens jogáveis, ou diferentes classes para um mesmo personagem, é fundamental observar se todos estão balanceados. Se, no final, um personagem ou uma classe for visivelmente mais forte do que os outros em todas as situações, os jogadores escolherão apenas ele para jogar, e, além de obterem uma experiência reduzida de jogo em relação ao que foi projetado, os designers gastarão mais tempo para criar personagens ou classes que poucos jogadores usarão por causa de um problema de balanceamento.

É necessário coesão e coerência para justificar a razão da existência de cada elemento no universo do jogo, certificando-se de que os conceitos de personagens e as histórias sejam convincentes desde o início do projeto. A personalidade adotada deve acompanhar o personagem desde o começo e durante todo projeto para que as suas ações sejam condizentes com essa personalidade ao longo da história. Todos esses detalhes dos personagens e do elenco da história devem estar integrados à mecânica e aos elementos do jogo. Logo que a trama do jogo é revelada, o personagem recebe a missão (o objetivo da história) geralmente por um mentor ou figura de autoridade que confia ao interator a responsabilidade de cumpri-la, em uma progressão que passa de nível em nível, podendo adquirir novos itens e equipamentos no decorrer do caminho.

A partir dos jogos com interfaces 3D, os games passaram a ter novos posicionamentos de câmeras e ângulos de tomada que acabaram por se mostrar muito eficazes. Os três ângulos de visão mais utilizados são:

a) **Visão em primeira pessoa**: o interator tem a visão do próprio personagem, o qual ele está controlando, como se o monitor se tornasse os olhos do

personagem virtual. Esse ângulo de visão é mais popular entre os jogos de tiro em primeira pessoa (FPS), no qual a interface geralmente apresenta apenas a arma e as mãos do personagem, simulando a condição de se sentir no lugar do protagonista.

b) **Visão em terceira pessoa**: a câmera se posiciona atrás do personagem mostrando o seu corpo e o que está ao seu redor. Esse tipo de jogo é melhor para os gêneros de aventura, pois oferece uma noção de espaço melhor ao interator. Ele consegue observar o ambiente e, assim, ter a noção de onde deve seguir ou não os inimigos e o próprio personagem.

c) **Visão isométrica**: o jogo, nessa situação, acontece em terceira pessoa também. No entanto, o personagem e todo o ambiente estão dispostos em um plano geral. O interator vê todo o ambiente ao redor do personagem. O problema é que, como a câmera se posiciona acima do espaço e, consequentemente, distante do personagem, tem-se certa perda na jogabilidade. Porém esse estilo de câmera é muito utilizado em jogos de estratégia, cujo interator precisa ter uma noção maior do ambiente.

No papel de primeira pessoa, os jogadores não se tornam tanto passivamente como têm uma visão de *proxy* do mundo dos jogos por trás dos olhos de seu personagem na tela. Isso proporciona uma relação mais imediata com o personagem e maior imersão no mundo animado do jogo. Os jogos em terceira pessoa usam ângulos de câmera pré-renderizados para direcionar a atenção dos jogadores, assim como a câmera direciona os olhos do espectador do filme.

Em suma, os elementos mais importantes na composição de um roteiro para games são: um bom argumento, personagens que transcendem, noção de estereótipos, personagens bem construídos e clareza no gênero do game.

Caracterizar um personagem em uma obra de ficção linear é focar na definição dos contornos de sua personalidade e do seu ser (caráter, relacionamentos, passado, etc.). Quando se trata de integrar um personagem em um jogo, algo está faltando: o que esse personagem é capaz de fazer? E, também, do que não é capaz?

Após tratar da narrativa, o segundo passo importante para criar um universo narrativo sedutor é a jogabilidade.

5.7 JOGABILIDADE (GAMEPLAY)

Tudo o que acontece entre o início e o fim de um game, conhecimento dos objetivos que devem ser superados até a resolução (vitória ou fracasso) do jogo, ou seja, qualquer ação produzida por meio da interação entre o jogador e o jogo é o que se pode chamar de jogabilidade. A experiência lúdica, instigante e emocionante torna-se, segundo Schuytema (2013), os desafios encontrados ao longo do jogo e as vitórias (grandes ou pequenas) do interator.

Um game não é uma história, é uma experiência de jogo que mistura a história e a jogabilidade de modo que o interator veja uma história rica e envolvente enquanto joga um game interessante. Eles não devem existir apenas como veículo para exposição de uma história: todo aspecto significativo também deve ter um elemento de jogabilidade. O game nunca deve tirar o controle de um jogador envolvido para apresentar um elemento da história a ele. A cinemática pode funcionar bem, mas precisa ser inserida em momentos apropriados, quando a exposição for necessária, e não só no meio de uma atividade do game.

No ambiente de criação de games, pode-se obter diversão em duas áreas: no fluxo geral da experiência de game e nos momentos individuais da experiência singular do jogador durante uma sessão. No papel de designers, deve-se criar uma experiência que gere uma sensação abrangente de diversão para os interatores e gerar situações de jogabilidade que ofereçam esses momentos de diversão impossíveis de repetir. Com grande frequência, esses momentos de jogabilidade estarão centrados nas pequenas vitórias que um interator vivencia durante sua jornada em direção à condição de metavitória do game (SCHUYTEMA, 2013).

Ao desafiar os jogadores, os designers podem criar alguns tipos de emoções para mantê-los envolvidos: os jogos baseados na destreza transferem um sentimento de realização, provocam tensão, medo ou adrenalina; os jogos narrativos buscam emoções mais complexas, como empatia, dor, maravilha, questionamento e até felicidade.

Outra forma de manter os interatores envolvidos é desafiá-los com inúmeras oportunidades de risco e de recompensas. O que se torna, também, uma ótima maneira de proporcionar subvitórias dentro da experiência de jogo em um arco que aumenta em termos de desafio e de emoção até que atinja um clímax em que o interator ganha ou perde.

Uma oportunidade de risco e de recompensa, segundo Schuytema (2003, p. 207)

> [...] é uma chance de conquistar algo opcional, mas benéfico ao game. Se for bem-sucedido no desafio para conquistar o objetivo, você ficará melhor do que se estivesse sem ele. Se fracassar no desafio, ficará pior do que estava antes. É um dilema clássico que pode ser muito bem representado em um game. [...] Uma das abordagens mais interessantes à criação de uma experiência de jogo desafiadora para um jogador é criar um sistema que permita que o game se adapte à capacidade do jogador. Isso se chama Desafio Adaptável, e foi visto pela primeira vez em alguns dos games de guerra e corrida no início da década de 1990.

A jogabilidade faz parte da história, mesmo que essa parte se concentre principalmente na ação. O herói não pode, em uma cinemática, chegar à sala do trono se, no nível anterior, ele não lutou na masmorra, na sala de guarda, etc. Isso causaria uma impressão de descontinuidade temporal da história que pode existir na mente do interator e, nesse caso, significa que o game não conseguiu relacionar história e jogabilidade satisfatoriamente, falhando em criar a ilusão de continuidade temporal na construção de níveis.

O designer deve tomar cuidado com a descontinuidade dimensional. O caso mais simples é a morte do personagem. O jogador reinicia no último ponto de salvamento ou no início do nível. A história volta e acontece dessa vez de forma diferente (o jogador escolhe outro caminho, luta melhor, sobrevive à dificuldade). Toda vez que ele morre, na mente do jogador, a história se divide e a ilusão é desfeita.

Existem outras maneiras de vincular a história e a jogabilidade, como a aparência de personagens e de inimigos, de diálogos, de habilidades especiais, etc. e é extremamente importante que esteja tudo ancorado no contexto narrativo. O jogador deve sempre manter em um canto de sua mente que ele evoluiu nesse contexto mostrado a ele, assim a jogabilidade e a narrativa serão perfeitamente coerentes e estarão ligadas.

Normalmente, quando se fala em narrativa de games, se pensa em cinemática, o enredo, as relações entre os personagens e as histórias contadas no contexto de um jogo. Entretanto, um objeto como “lâmina danificada coberta de sangue” é um elemento narrativo da mesma forma que uma cena entre dois personagens no meio do debate sobre seu próximo destino. A principal diferença é a complexidade e a sofisticação. No

primeiro exemplo, a narrativa é expressa em um único visual – o interator vê uma lâmina e imagina: “ela recentemente causou sangue e atingiu um objeto muito duro”. No segundo exemplo, a narrativa é realizada por elementos visuais, como a escolha do quadro ou de figurinos, mas também pela atuação dos atores, os gestos, a voz, etc.

Este é um ponto essencial: a dimensão gráfica do jogo sempre cria certa forma narrativa, uma história que é contada ao jogador (ou pelo menos interpretada por ele). O interator terá a tendência natural de inventar uma história em torno dessa imagem de lâmina sangrando, mesmo que não tenha sido proposta pelo designer. Mesmo jogos de ação sem cenário incluem uma narrativa, porque o jogador sempre tentará extrair significado e, por extensão, uma história gráfica.

5.7.1 Cenário

Algumas das possibilidades que o ambiente traz para a apresentação da história e da imersão é por meio do cenário. Por ambiente entende-se o mundo em que o jogador evolui, o local onde o jogo acontece, esse ambiente é a fronteira do jogo e é chamado de círculo mágico por Huizinga. De acordo com Salem e Zimmerman (2012b, p. 111), o termo é usado

> [...] como uma abreviação para a ideia de um lugar especial no tempo e no espaço criado por um jogo. [...] Como um círculo fechado, o espaço que ele circunscreve é fechado e separado do mundo real. Como um marcador de tempo, o círculo mágico é como um relógio: simultaneamente representa um caminho com começo e fim, mas sem começo e fim. O círculo mágico inscreve um espaço que é repetitivo, um espaço limitado e ilimitado. Em suma, um espaço finito com possibilidades infinitas.

O ambiente representa o universo, o espaço em que os interatores devem estar durante a partida. É lá que os conflitos e os desafios acontecem e deve fazer sentido com as mecânicas. Pode se apresentar de quatro formas:

a) Pelo cenário (macro): o interator está imerso em um mundo. Em qualquer história, o universo em que os personagens evoluem é de suma importância não apenas para a compreensão da história, mas também para a imersão.
b) Pelo cenário (micro): a imersão é reforçada se o universo revelar sua complexidade e originalidade com detalhes de segunda importância, que servem para dar uma ilusão de coerência e de riqueza. Eles estimulam a imaginação e sugerem que por trás do que é apresentado ao interator outras maravilhas que ele não pode ver se escondem, mas acredita que existam. Esses detalhes fazem o interator querer explorar, sentir esse mundo que parece real.
c) Por eventos externos para o jogador: ações como cinemáticas podem mostrar como o universo funciona, quais são as regras, as especificidades. Além dessa função demonstrativa, os eventos externos para o jogador sugerem que o universo gira sem a intervenção do personagem interpretado, tornando-se mais real. Além de enriquecer a narrativa com essas cenas pode, também, introduzir novos elementos de jogo, como ensinar uma nova habilidade.
d) Por elementos opcionais disponíveis: o interator aprofunda seu conhecimento do mundo examinando objetos: livros, registros de áudio, televisão, rádio. O interesse é duplo: 1) apresentar informação facilmente demonstrável; 2) dar uma oportunidade para o jogador se informar, mas sem

obrigá-lo a nada (porque, no caso dos elementos pesquisáveis, a ação é interrompida). A informação não terá necessariamente um *link* com a história contada no jogo, pode falar sobre o universo. A série *The Elder Scrolls* é conhecida por seus muitos livros que apresentam os costumes e as lendas de Tamriel.

e) Por elementos opcionais disponíveis: o interator aprende sobre o mundo examinando objetos, livros, registos áudio, televisão, estações de rádio, etc. É interessante por dois motivos: 1) apresentar informação mais facilmente pela demonstração; e 2) oferecer uma oportunidade ao interator para aprender sem obrigá-lo (no caso dos elementos opcionais, a ação é interrompida). A informação não precisa necessariamente ter um *link* com a história contada no jogo, pode contar sobre universo como ocorre na série *The Elder Scrolls*, que é conhecida por seus muitos livros, apresentando os costumes e as lendas de Tamriel.

Quando um jogador entra em um game, idealmente, ele deseja ser levado por uma experiência de jogo nova e estimulante, mas, se tiver de se esforçar para entender o contexto do mundo do game, a profundidade da imersão do jogador será prejudicada. Por isso, é necessário ter certos cuidados ao desenvolver o cenário e os elementos que compõem o universo e proporcione aos interatores a oportunidade para uma descarga de adrenalina e um sentimento de realização. Uma das maneiras é garantir que o progresso do personagem seja baseado em atividades que exigem habilidades (SCHUYTEMA, 2013).

Ao imaginar um universo completamente novo, deve-se pensar nos aspectos físicos desse mundo e em como tais aspectos afetam quem e o que vive nele; como a geografia influencia o desenvolvimento das coisas que ali vivem; o que as sociedades, as culturas, as economias, as religiões e a política serão para cada grupo para, finalmente, começar a criar as biografias dos personagens individuais que se encaixam naquela macrovisão de um mundo coeso.

O cenário é responsável, também, por apoiar o tom e o tema do game, dando significado ao clima da história, efeito que pode ser obtido pelo uso de cores, de iluminação e de som ambiente.

> Os ambientes podem criar uma sensação de otimismo ou agouro no jogador. Cores mais escuras, tetos mais baixos e iluminação mais esparsa criam uma atmosfera negativa, enquanto uma iluminação mais uniforme e tetos mais amplos podem criar um espaço positivo, até mesmo suntuoso. (SCHUYTEMA, 2013, p. 286)

O videogame multiplicou o potencial iterativo, permitindo reproduzir um cenário sem que o interator passe pelos mesmos lugares, ou para atingir diferentes efeitos, dependendo dos interatores (como os cinco epílogos de *Deus Ex* e os 18 de *Heavy Rain*). O desafio do cenário é projetar, ao longo do tempo, um sistema de bifurcação tão diverso quanto possível, com um número finito de combinações para o interator, com tarefas que exijam uma mistura entre rigor e criatividade. A inventividade narrativa é reforçada com complementos e extensões que completam ou até modificam o cenário inicial; o roteirista trabalha, então, a longo prazo, com a possibilidade de "retornar à cena de seus crimes" para refinar a cena, ou remodelá-las. O jogo revive todo, por meio da técnica, com forma de narrativa não linear, história bem conhecida de especialistas que opera nos gêneros de transgressão imaginária (BAZIN, 2014).

5.7.2 Objetivos ou Conflitos

O objetivo final é a parte que faz com que um game seja um game. Como designer, faz sentido deixar que os interatores saibam desde o início qual é o objetivo para que eles possam ver o seu progresso e entender as suas ações imediatamente. Todavia, em alguns games contemporâneos, os objetivos não são fornecidos deixando a cargo do interator descobri-los conforme ele interage com os elementos do jogo. O objetivo permite avaliar o desempenho do interator em um resultado quantificável.

Barnabé (2014) discorre que se terminar o jogo é o objetivo central, outros objetivos secundários podem prolongar ou exceder. Essa provisão é, na verdade, apenas mais um testemunho do fato de que a narrativa em games não se limita a ser uma narrativa linear, mas se desdobra em um universo multidimensional. O desdobramento de uma narrativa embutida é, em outras palavras, apenas uma maneira, entre outras, de explorar a narratividade de um videogame, que também é frequentemente superada pela necessidade de desdobrar a história, o universo em todas as suas dimensões e suas potencialidades.

De fato, os objetivos de um jogo estão diretamente relacionados ao tema de sua história, ajudando a guiar os interatores na compreensão da importância de suas ações dentro do contexto narrativo. O designer, portanto, confia nas condições vencedoras do jogo para determinar as ações que vão em direção ao tema e as que vão contra ele. Ações que apoiam o tema narrativo conduzem à vitória, enquanto outras conduzem ao fracasso.

Uma vez que um conflito é apresentado com apostas dramáticas, o interator começa a sentir tensão e engajamento. As cenas funcionam melhor quando há pelo menos uma pergunta dramática que o público está esperando ser resolvida. Se a questão dramática envolve um conflito com os motivos de um ou mais personagens, então esses personagens têm interesses no resultado e o conflito parece significativo.

Tão importante quanto o objetivo, é definir se o game envolve um conflito. Em relação ao design narrativo, existem três tipos de conflitos:

a) Conflito pessoal: duas das motivações de um personagem estão em conflito entre si. O drama e a tensão surgem em um conflito pessoal porque o personagem pode avançar um objetivo à custa do outro. A resolução de um conflito pessoal ajuda a definir a personalidade e as complexidades desse personagem, chamando a atenção do público para suas prioridades e como elas respondem aos sucessos e aos contratempos mistos.
b) Conflitos interpessoais: personagens diferentes têm motivações aparentemente incompatíveis. São esses conflitos que ajudam a desenvolver e a redefinir as relações entre vários personagens. Como esses conflitos são resolvidos determina-se a tensão dramática entre os personagens e se torna agravada ou aliviada para cenas futuras. Como conflito pessoal, também pode servir para ajudar a definir os personagens envolvidos por suas qualidades contrastantes.
c) Conflito processual: existe um conflito externo que pode ser resolvido sem um custo dramático para as motivações dos personagens. O nome do conflito processual vem do fato de que geralmente há um procedimento estrategicamente ou moralmente aceito para o personagem ter sucesso. Mistérios do crime, aventuras de super-heróis, dramas médicos e peças de moralidade são exemplos tradicionais de conflitos processuais. Em outras palavras, o conflito processual é um obstáculo desconcertante a ser

> gradualmente superado. O personagem simplesmente confronta a ameaça ou o desafio e sucede ou falha conforme for adequado ao enredo. Isso pode soar chato, mas um conflito processual ainda pode ter implicações dramáticas, colocando-se como uma ameaça aos objetivos dos personagens. Difere do conflito pessoal e interpessoal porque tem menos potencial para definir ou mudar drasticamente os personagens.

É importante notar que essas categorias de conflito não são mutuamente exclusivas. É possível que um conflito processual revele o conflito pessoal de um personagem e, em seguida, leve o personagem a um conflito interpessoal, que deve ser eventualmente resolvido. Ter esses conflitos entrelaçados mantém um senso de tensão constante e engajamento, mesmo quando esses conflitos dão ao público o fechamento ocasional.

5.7.3 Desafios Progressivos

Criar jogadas interessantes e padrões desafiadores é uma das tarefas mais interessantes e difíceis do designer. Um game se torna mais difícil à medida que o jogador se aprofunda nele; equilibrando progressivamente os desafios e a dificuldade (indo de fácil a muito desafiador no final). Deve-se preparar o interator ao longo do jogo para os desafios que surgirão adiante, de forma que os interatores não sejam atingidos por algo repentino que não se encaixe no conjunto de habilidades ou nos recursos adquiridos pelos interatores até esse momento.

A melhor maneira de fazer isso, segundo Schuytema (2013), é lançar desafios menores para que os interatores possam “treinar” a capacidade de enfrentar esses desafios maiores. No entanto, não é interessante lançar esses desafios pouco antes de apresentar o desafio maior, separando o campo de testes do crucial, para se evitar de criar um padrão fácil demais para interator desconstruir.

5.7.4 Custo aos Interatores

As falhas do interator devem ter um custo, que não deve ser de frustração. O designer de se preocupar em criar uma experiência desafiadora que permita ao interator chegar a um objetivo final e vencer, com uma jogada desafiadora, para que a vitória final provoque a satisfação no interator (SCHUYTEMA, 2013). As falhas são essenciais para que ele possa construir o valor da vitória final e para ensiná-lo a melhorar as habilidades necessárias para vencer o jogo.

O custo para os interatores pode aparecer por diversos mecanismos: é possível perder pontos ou vidas; podem ser forçados a jogar novamente uma parte do game; podem perder itens de valor, entre outros. Todos esses mecanismos são válidos se usados de forma comedida.

Outra excelente ferramenta é construir um “contador de falhas”: se o interator falhar muitas vezes, é interessante fazer o jogo dar alguma dica ou um poder extra para aumentar as chances de o interator ganhar. “É importante os jogadores conquistarem a vitória, mas não faça que os custos sejam tão altos a ponto de eles quererem fugir completamente do jogo”. (SCHUYTEMA, 2013, p. 178).

5.7.5 Micronarrativas

Micronarrativas podem ser *cutscenes*, mas não precisam ser. Pode-se imaginar uma simples sequência de ações pré-programadas pela qual um jogador adversário responde à sua aterrissagem bem-sucedida em um jogo de futebol como uma micronarrativa. Essas histórias seguem uma dinâmica completamente diferente da principal, já que se trata de pequenas histórias focadas mais em personagens e em pequenos acontecimentos, enquanto a narrativa principal (grande arco narrativo) relata algo que impacta todo o universo do game.

As consequências da escolha moral nesse momento não influenciam a história de maneira drástica, mas servem para que o jogador compreenda que suas ações, independentemente de serem violentas, diplomáticas ou omissas, geram reações.

Os interatores adoram explorar o mundo dos games, mas também querem saber como voltar para o caminho certo e progredir no jogo. Em um game no qual os interatores podem exploram um mundo extenso, é fundamental oferecer ferramentas de interface – pode ser um mapa, uma seta ou qualquer outro elemento indicativo – que os localizem nesse espaço e que lhes digam onde estão (SCHUYTEMA, 2013).

5.7.6 Missão – Incidente Localizado

Assim como nos livros, o game é dividido em missões que funcionam como capítulos, tendo cada um deles o próprio arco da história. Um capítulo bem escrito aumenta a tensão até o momento de clímax e oferece uma solução para o interator.

Cabe ao designer pensar nas missões, mesmo que elas não sejam parte de uma história de campanha abrangente e grandiosa. Os interatores se sentem mais satisfeitos quando conseguem alcançar pequenas vitórias em um jogo, e essas vitórias são mais importantes quando eles lutam em um arco crescente de desafio dentro da missão.

Segundo Schuytema (2013, p. 387-388),

> Para completar o arco da história da missão, é interessante ter um fechamento para a vitória, e não apenas um corte seco para a interface principal do jogo com a palavra “Vitória!” na tela. Se a missão for parte de uma campanha mais ampla, gaste um tempo para explicar como a vitória afetou o mundo como um todo e como os participantes (ganhadores e perdedores) foram afetados.

Isso proporciona uma recompensa, mas também aumenta o fluxo do game ao imergir o interator ainda mais no contexto narrativo.

Inicialmente é importante delinear os principais pontos sensíveis da missão: “[...] qual é o impacto da missão sobre o escopo de todo o jogo? [...] Descubra qual é o objetivo essencial da missão, porque isso será a luz que guiará o restante do design”. (SCHUYTEMA, 2013, p. 389).

As missões devem proporcionar vitórias, contudo, o uso da estrutura de campanha cria os elementos narrativos que representam as obstruções e os obstáculos maiores. Schuytema (2013) fornece algumas dicas de como o designer deve criar as missões: inserir um breve intervalo em cada missão ou introduzir missões mais leves e simples entre missões de grande intensidade, sendo que a ação intensa não deve consumir mais do que 75% do tempo, especialmente se tem uma história a contar para o interator. O intervalo em um game é uma ótima oportunidade para apresentar o desenvolvimento e a exposição do personagem por meio de cinemáticas.

Se uma missão é um capítulo, então uma campanha é um romance, que deve apresentar um arco de história mais amplo.

5.7.7 Campanhas

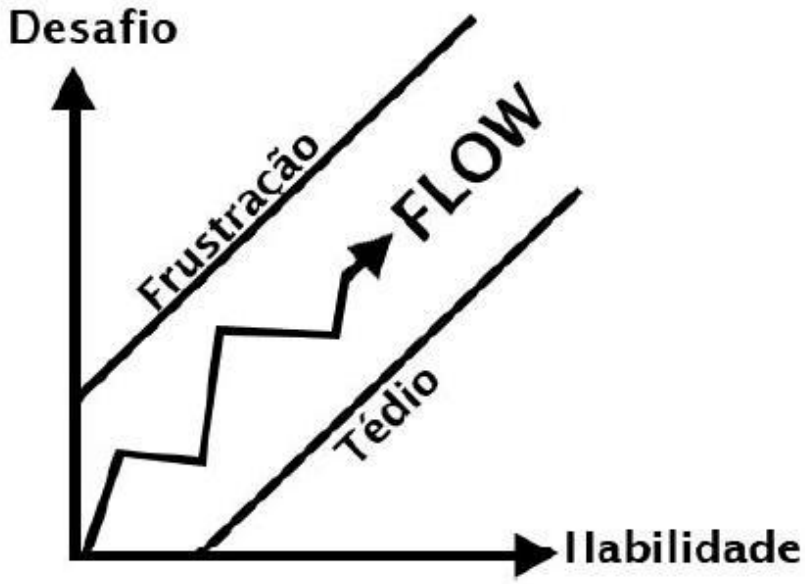
Campanhas são grandes estruturas que ligam experiências de jogo menores, criando um fluxo unificado para o game. As campanhas podem unir níveis, missões ou até mesmo ambientes de games de aventura ou plataforma. As experiências são ligadas para formar o arco maior da história que orienta o interator desde o início da experiência até o derradeiro estado final de ganhar ou perder.

> As campanhas oferecem uma oportunidade para os jogadores profundamente imersos no game e, se forem bem projetadas, recompensam os jogadores com missões ou níveis de crescente complexidade e sofisticação (para corresponder a suas habilidades crescentes), juntamente com o arco maior da história e o contexto do game. (SCHUYTEMA, 2013, p. 391-392)

5.7.8 Fluxo de Game

Na década de 1970, o psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi avaliou experimentalmente o Fluxo descobrindo que a habilidade de uma pessoa e a dificuldade de uma tarefa interagem resultando em diferentes estados cognitivos e emocionais. Quando a habilidade é muito baixa e a tarefa muito difícil, as pessoas ficam ansiosas. Como alternativa, se a tarefa é demasiadamente fácil e a habilidade muito alta, as pessoas ficam aborrecidas. No entanto, quando a habilidade e a dificuldade são mais ou menos proporcionais, as pessoas entram no “fluxo de estados cognitivos” (*flow*), conforme figura a seguir (BARON, 2012).

Figura 15: representação do estado de *flow*.



Fonte: Adaptada de Baron (2012)

Quando as pessoas alcançam esse estado cognitivo, elas têm: foco extremo em uma tarefa; senso de controle ativo; fusão de ação e conscientização; perda da autoconsciência; distorção da experiência do tempo; e experiência da tarefa de ser a única justificação necessária para sua continuação (BARON, 2012).

Csikszentmihalyi também delineou quatro características que impulsionam um equilíbrio entre habilidade e dificuldade nas tarefas, aumentando, assim, a probabilidade de entrar no Fluxo. Especificamente, estas são tarefas que:

a) têm objetivos concretos com regras gerenciáveis;
b) exigem ações para alcançar objetivos que se encaixam dentro das capacidades das pessoas;
c) têm um *feedback* claro e oportuniza o desempenho e a realização do objetivo;
d) diminuem a distração alheia, facilitando assim a concentração.

Os designers devem considerar essas características no projeto narrativo para aumentar a probabilidade de causar fluxo cognitivo nos interatores. O estudo de Csikszentmihalyi revelou, ainda, oito componentes do fluxo que provocam sensações de prazer profundo, (*apud* SALEM; ZIMMERMAN, 2012b, p. 59):

> Em primeiro lugar, a experiência geralmente ocorre quando deparamos com as tarefas que temos a chance de concluir. Em segundo lugar, temos de ser capazes de nos concentrar no que estamos fazendo. Terceiro e quarto, a concentração é normalmente possível porque a tarefa empreendida tem objetivos claros e fornece um feedback imediato. Quinto, atua com um envolvimento profundo, mas sem esforço, que remove da consciência as preocupações e as frustrações da vida cotidiana. Sexto, as experiências agradáveis permitem que as pessoas tenham uma sensação de controle sobre suas ações. Sétimo, a preocupação com o seu "eu" desaparece, mas, paradoxalmente, o sentimento do "eu" surge mais forte depois da experiência de fluxo acabar. Por fim, o sentimento da duração do tempo é alterado; as horas passam como minutos e os minutos podem estender-se por horas.

A combinação de todos esses elementos provoca uma sensação de prazer profundo gratificante, pois as pessoas sentem que gastar uma grande quantidade de energia vale a pena simplesmente para senti-lo.

> O fluxo é, mais do que qualquer outra coisa, um estado emocional e psicológico de felicidade concentrada e engajada, quando uma pessoa sente uma sensação de conquista e realização, e uma maior percepção de si mesma. [...] sob muitos aspectos, o prazer aumentado e o engajamento do estado de fluxo é exatamente o que os designers de jogos procuram estabelecer para seus jogadores. (SALEM; ZIMMERMAN, 2012b, p. 58)

Quando uma pessoa começa a realizar uma atividade, ela geralmente tem um baixo nível de habilidade. Se o desafio da atividade for muito alto, eles ficarão frustrados. À medida que continuam, sua capacidade aumenta, no entanto, se o nível de desafio permanecer o mesmo, eles ficarão entediados.

No fluxo, uma atividade equilibra a pessoa entre desafio e habilidade, frustração e tédio, para produzir uma experiência de realização e felicidade. Esse conceito é muito interessante para os designers, porque esse equilíbrio entre desafio e habilidade é exatamente o que se está tentando alcançar com o jogo.

Baron (2012) apresenta algumas dicas para o designer causar o estado de fluxo cognitivo nos interatores do game:

a) Tudo, desde a interface do interator até a tela do jogo, deve direcionar o interator ao seu objetivo, tornando-o mais compreensível.
b) Objetivos e direções não devem ser dados ao interator enquanto ele enfrenta situações de estímulo "alto", como uma manada de inimigos aparecendo na tela.
c) Objetivos menores podem ser ligados, levando o interator a cumprir objetivos maiores aos poucos. Por exemplo, (1) matar todos os inimigos de uma área leva o interator a (2) conseguir experiência pra subir de nível que, por sua vez, é necessário para (3) utilizar um equipamento melhor.
d) Ajuste de dificuldade dinâmico, ou seja, a própria inteligência artificial do jogo o deixaria, automaticamente, mais fácil ou mais difícil, de acordo com a quantidade de vezes que o interator morre de certa maneira, ou o quanto ele desiste.
e) Se não existir uma ligação clara entre a ação e a sua consequência positiva, os interatores não entenderão como suas ações influenciaram sua performance no jogo.
f) Estabelecer mecanismos de *feedback* a curto e longo prazos no início do jogo, atendo a eles durante o jogo.
g) Deixar os menus e as interfaces simples e acessíveis.

O fluxo de game descreve a sequência básica de evento e resume os desafios que o interator encontrará em cada seção. O designer deve permitir que as suas ações sejam concretas e tenham consequências e que sejam significativas e visuais, transformando o ambiente.

> Um exemplo de consequências não significativas, mas que ajuda a inserir o jogador no mundo, é quando os buracos de tiros do jogador marcam a parede de um ambiente e permanecem ali. Desse modo, o jogador pode ver que está "deixando sua marca" e que suas ações afetam o mundo do game. Certamente, um jogador inteligente pode fazer que isso também seja significativo, deixando marcas como "migalhas de pão" para ajuda-lo a manter um rastro em um mundo complexo. [...] O próximo nível é permitir que o próprio mundo reaja às ações do jogador. Isso pode assumir várias formas: possibilita que o jogador corte uma árvore, veja os buracos de tiros que permanecem, passe por trilhas que ficam marcadas pela passagem e observe as estruturas construídas – praticamente qualquer mudança duradoura no mundo que diz ao jogador: "olhe, eu estive aqui". (SCHUYTEMA, 2013, p. 167)

A criação do fluxo do game é um esforço colaborativo entre a equipe de desenvolvimento do game. A meta é criar uma série de objetivos que impulsionam o interator por meio de uma experiência interativa do mesmo modo que cada cena atrai um membro da plateia em um filme ou uma peça de teatro, porém, "[a] diferença é que o jogador é um participante, não um espectador, então o designer tem de aprender a abordar o fluxo do game a partir da perspectiva do jogador". (SCHUYTEMA, 2013, p. 399).

O designer deve identificar os objetivos e as táticas inerentes a cada segmento da jogabilidade, desde a pequena escala (encontros individuais) até a larga escala (fluxo geral da campanha e trama).

Os jogos são, por natureza, experiências não lineares. As ações e as interações com o game definem o progresso no jogo. Ainda assim, os jogos são excelente veículo para oferecer histórias aos jogadores. Se for bem feita, uma história apresentada por uma experiência de jogo pode gerar emoções poderosas no jogador. Os jogadores reagem a todas as percepções e emoções da jogabilidade, mas, além disso, misturam essas emoções e reações à história e aos personagens do game.

> [...] as reações à história devem acontecer no instante em que a atenção concentrada no jogo momento a momento não é essencial. Desse modo, o designer pode "tecer" uma tapeçaria com as reações do jogador tanto ao game quanto à história, e as reações à história apresentam golpes emocionais e criam o contexto emocional e expositivo dos elementos de jogo que estão por vir. (SCHUYTEMA, 2013, p. 196)

Baron (2012) conclui que tarefas que induzem estados de fluxo tendem a ter objetivos concretos com regras gerenciáveis, objetivos que se encaixam nas capacidades do jogador, *feedback* claro e oportuno sobre o desempenho e são bons em eliminar distrações. Se os desenvolvedores incluírem elementos que considerem essas características irão melhorar drasticamente o enlace jogo-interator (e as prováveis vendas do jogo).

Se cada elemento for justificado de alguma forma – "esse encontro específico é interessante por essa razão, e impulsiona a trama dessa maneira" –, então alterações durante o processo de produção não vão obstruir o fluxo do game.

> Como designers de games, no entanto, esse estado de fluxo é o "Santo Graal" do design de games. Se conseguir criar uma experiência de jogo irresistível o suficiente para fazer o jogador mergulhar e se envolver a ponto de entrar no estado de fluxo, você terá realizado algo verdadeiramente maravilhoso. (SCHUYTEMA, 2013, p. 194)

5.7.9 Efeitos Sonoros e Música

Nos games, como em outros meios audiovisuais, o som é um diegético importante: ele cria um estado de espírito no ambiente, que, sem essa intervenção, seria desprovido de sentido narrativo. A música pode, por exemplo, fazer uma paisagem perturbadora e, de maneira mais geral, acentuar a imersão do espectador no universo ficcional, aumentando sua coerência e credibilidade (BARNABÉ, 2014).

O som exerce duas funções no game, de acordo com Barnabé (2014):

a) A função de reforçar a imersão do jogador, dando mais credibilidade para a diegése; a sua natureza repetitiva permite ao interator identificar imediatamente o *status* de personagens, ambientes ou as ações que participa, traz a realidade do jogo para o campo de presença do interator.
b) A função lúdica, no sentido de promover o engajamento do interator em uma determinada dinâmica de ação em relação aos dados visuais transmitidos a ele e servem para tornar certos mecanismos ou regras explícitas de jogo. Pode servir como um aviso que antecipa um perigo ao jogador (um mecanismo importante de jogabilidade); pode ser usado para delinear as zonas de segurança e perigo; podem servir para pontuar os momentos de sucesso e de falha, permitindo identificar objetivos mais rápidos. Nesse sentido, o som não tem apenas um poder de incentivo à ação, mas também um valor de estrutura, já que torna os mecanismos lúdicos mais óbvios.

Os efeitos sonoros são resultado de algum evento no game, como o disparo de um foguete, a explosão de uma bomba ou de carros batendo. Podem ser eventos diretamente relacionados com as ações do interator, por exemplo, se o interator pressionar o botão "A", o avatar vai dar uma espada que emite um assobio peculiar (e cada vez que pressionar o botão novamente escutará a repetição do ruído). Podem, também, ser eventos que não respondem às manipulações dos interatores, ou seja, o interator não tem controle direto sobre eles, respondendo às transformações que intervêm no jogo ou no ambiente, como em *Super Mario Bros.* no qual o ritmo da música acelera quando o jogador leva muito tempo para superar um nível.

Eles existem para dar textura auditiva ao interator, fazendo o mundo do jogo parecer mais real e, também, para fornecer informações ao interator. Segundo Schuytema (2013, p. 184), os efeitos sonoros

> [...] são eficazes para evocar um sentimento ou emoção no jogador, mas isso está mais ligado à interpretação do próprio jogador sobre o efeito sonoro (e o contexto do game), e não ao efeito sonoro em si. [...] eles funcionam a fim de contribuir para a interrupção da descrença e a imersão do jogador na experiência.

Efeitos sonoros orientados por eventos acrescentam grande realismo ao game e *feedback* vital para o jogador. Quando eventos causam efeitos sonoros, eles enviam uma mensagem sutil e subliminar para o jogador de que o mundo está funcionando como devia. Evidentemente, o efeito sonoro tem de estar sincronizado com o evento, ou o efeito será exatamente o contrário. Se um carro bate contra uma parede de tijolos e explode, o som de ar saindo de um balão será muito dissonante para o jogador.

A imersão do jogador é incrementada por efeitos orientados por eventos, pois enviam ao jogador uma mensagem de que suas ações podem afetar o mundo. Isso puxa o jogador mais para o interior do game e cria nele um sentimento muito importante de poder – ele pode ouvir e entender que o que ele faz importa. As ações do jogador têm significado e servem para elevar o sentimento de poder e de urgência no game.

Os efeitos sonoros também podem ser usados para passar informações sobre o que está acontecendo além do espaço da tela. Em geral, são disparados por eventos no game, de alguma forma, mas não são eventos que estão ocorrendo de forma visual na tela – o som de uma porta se abrindo com um gemido, por exemplo. Se o jogador não está olhando para uma porta ou abrindo-a no momento, esse efeito sonoro envia a informação de que alguém (ou algo) está abrindo uma porta que ele ainda não está vendo.

> Em games de ação, especialmente de tiro em primeira pessoa (em que a área de visão é um tanto limitada), os efeitos sonoros são uma poderosa ferramenta de informações, em especial quando são apresentados em som estéreo ou tridimensional. Podem alertar o jogador acerca do progresso de um oponente que se aproxima ou o que pode estar acontecendo atrás de uma porta fechada. (SCHUYTEMA, 2013, p. 185)

Por fim, em relação à música, esta oferece "equivalentes" auditivos para as emoções dos personagens e, por sua vez, provoca respostas afetivas no interator. O som, em geral, pode acentuar, reforçar ou mesmo contradizer os aspectos visuais e verbais. Em geral, ela é uma percepção do ambiente, está no fundo e é processada pelos interatores de forma passiva, enquanto jogam, portanto Schuytema (2013, p. 186) adverte que "[...] o volume não deve ofuscar efeitos ou sons da interface, e a música não deve ter um ritmo ou melodia que distraia o jogador".

Todos os tópicos citados não esgotam os passos para criar um universo narrativo sedutor, mas apresenta uma breve dimensão dos aspectos que o designer de narrativas deve observar ao desenvolver o game, lembrando sempre que o foco é sempre o interator e a sua imersão, pois, como conclui Hutcheon (2006, p. 23, tradução nossa):

> [...] o que é mais importante para os videogames é o heterocosmo adaptado, o mundo espetacular da animação digital que um jogador entra. Nossas respostas viscerais à experiência imersiva dos efeitos visuais e de áudio (sons e música) criam uma intensidade de engajamento inigualável na maioria dos outros meios de comunicação.

5.8 ALGUMAS FERRAMENTAS ÚTEIS PARA O DESIGNER DE NARRATIVAS

Durante o processo de criação e de desenvolvimento de um projeto narrativo, os designers de narrativas podem contar com algumas ferramentas muito úteis que, além de auxiliar no tempo de produção, podem ajudar a inspirar novas histórias.

5.8.1 Tabela Periódica da Narrativa

Inspirado na estrutura da tabela periódica dos elementos químicos de Dmitri Mendeleev[61], o designer James Richard Harris, em parceria com o *TV Tropes*[62], desenvolveu a Tabela Periódica do *Storytelling*[63] em 2014. A tabela é um infográfico interativo que organiza os blocos básicos da narrativa em um formato familiar, com os elementos e os arquétipos divididos em grupos estruturais – como características do enredo, heróis, vilões e modificadores de personagens – que podem ser misturados para compor uma história. A máxima que inspira a visão de Harris (2014) é "[...] tornar conceitos complexos fáceis de entender".

O projeto nasceu na enciclopédia *wiki* da *TV Tropes*[64], uma comunidade que cataloga os 176 tropos narrativos a partir de exemplos para todos os truques imagináveis e as mais estranhas convenções da televisão e dos quadrinhos. A tabela sistematiza os vários elementos usados na construção de uma narrativa, organizando-os em colunas de um ou mais tropos[65] subordinados a um tema que, combinado, pode construir qualquer tipo de narrativa.

Em vez de agrupar os elementos por gases nobres ou metais, Harris os organizou por elementos de história – estrutura, dispositivos de enredo, arquétipos de herói. Cada elemento está ligado a um vasto *wiki*. Na tabela, Harris indicou apenas os tropos mais usados, dando-lhes um peso "atômico" calculado pela popularidade da página no *site*.

---

[61] A intenção de Dmitri Mendeleev era a de agrupar em um esquema tabular simples todos os elementos presentes na natureza com base em seu peso atômico relativo.

[62] Uma *wiki* sobre a arte de contar histórias.

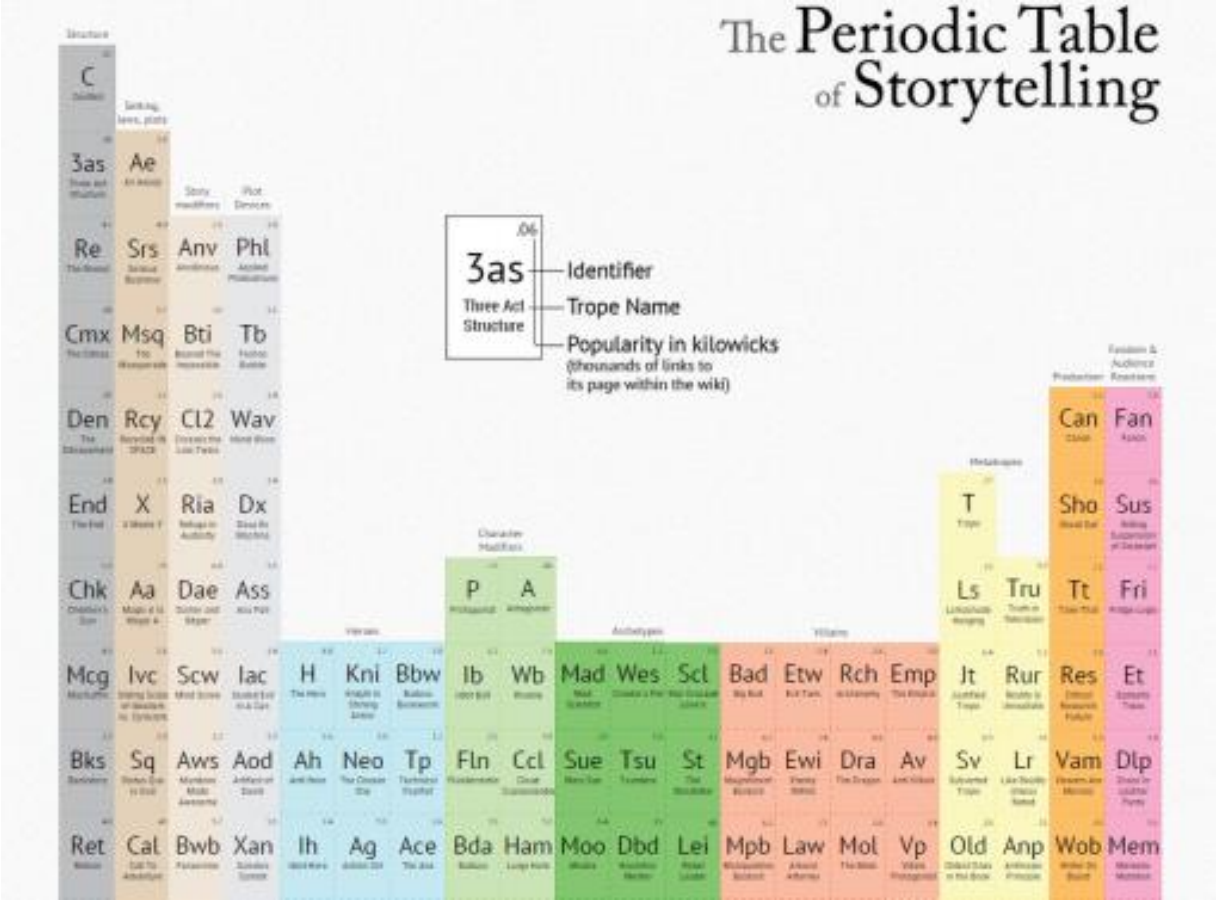
[63] Sob licença *Creative Commons.*

[64] TV tropes é um projeto *wiki* que surgiu com a intenção original de criar uma enciclopédia de tropos narrativos da televisão, e mais tarde se estendeu para abranger o tratamento das "figuras narrativas" de todas as formas de contar histórias e de todos os canais de mídia: quadrinhos, cinema, videogames, web, música, animações, teatro, literatura, etc. A página do projeto está disponível em: <www.tvtropes.org>.

[65] Segundo Businaro (2016), na linguística, significa figura semântica ou significativa para a qual uma expressão de seu conteúdo original é "direcionada" ou "desviada" a fim de cobrir outro conteúdo. São fenômenos classificados como metáfora, metonímia, sinédoque, entre outros. Nome dado aos vários mecanismos usados na construção de uma trama, uma expressão usada em "sentido figurado", com um significado diferente daquele que normalmente possui.

Ao clicar em cada célula, você é automaticamente redirecionado para a página *wiki* que fornece definições e exemplos detalhados do tropo (em inglês, com alguns termos relacionados à gíria da televisão americana).

Figura 16: Tabela periódica do Storytelling[66]



Fonte: Harris (2014)

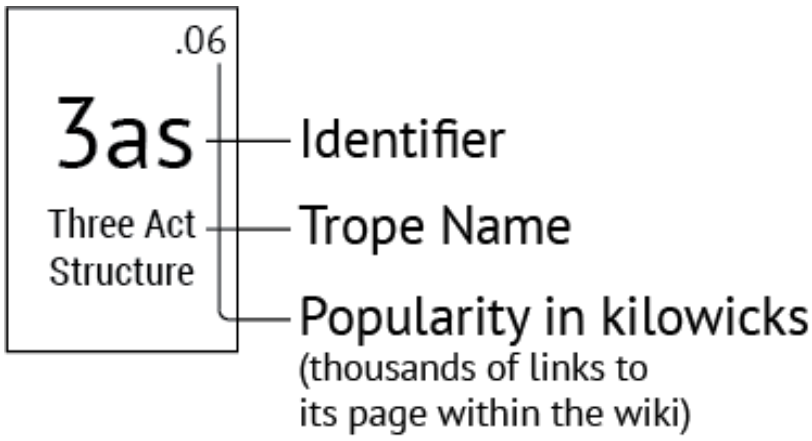
5.8.1.1 Estrutura da Tabela Narrativa

A tabela periódica da narrativa é a representação gráfica da classificação dos "tropos narrativos" usados nas histórias. Essas "figuras narrativas mínimas" são, na verdade, extraídas do imaginário coletivo e se referem a situações, ambientes e personagens típicos que podem ser tomados como estereótipos narrativos, para indicar um vasto conjunto de casos semelhantes.

Por exemplo, o tropo "AE" refere-se ao "Esopo" e, por extensão analógica, indica os enredos cujo mecanismo narrativo visa à afirmação de uma "moral da história". O "cavaleiro de armadura brilhante" (KNI) é o herói estereotipado de cavaleiros invencíveis e nobres prontos para a luta contra a injustiça e para desafiar monstros e abominações para o triunfo do bem.

[66] A tabela interativa está disponível no *site* do autor <http://jamesharris.design/periodic/> com todos os elementos clicáveis que levam aos tropos, em inglês. Há uma versão traduzida para o italiano por Barbara Businaro.

Figura 17: Representação de um elemento (tropo) da tabela



Fonte: Harris (2014)

Cada tropo é representado por uma caixa que mostra três informações principais:

a) Número no canto superior direito: índice de popularidade, calculado com base nos milhares de *links* apontando para a página do tropo específico na TV Tropes.
b) Abreviação que identifica o tropo: por exemplo, "C" para conflito.
c) Nome do tropo: por exemplo, "Estrutura de três atos".

5.8.1.2 Categorias Narrativas

Cada um dos elementos da narrativa é classificado em uma categoria que, por sua vez, é diferenciado por uma cor. Cada categoria representa um determinado elemento da estrutura narrativa e a sua atribuição depende da função que o tropo ocupa na narrativa.

Estas são as 11 categorias narrativas que vão da esquerda para a direita:

a) **Estrutura**: organização dos elementos que compõem uma história.
b) **Ambiente, leis e enredos**: o tipo de cenário e as leis que o regem e os tipos de enredos e motivações nos quais a história se desenvolve.
c) **Modificadores narrativos**: elementos que produzem um ponto de virada na trama, mudando o curso da narrativa.
d) **Dispositivos de trama**: elementos e padrões que determinam a curiosidade e as expectativas no público.
e) **Heróis**: principais tipos de protagonistas.
f) **Modificadores de personagens**: elementos, situações, etc. que determinam uma transformação no caráter dos personagens.
g) **Arquétipos**: caráter dos personagens baseado em sua função narrativa.
h) **Vilões**: principais tipos de antagonistas.
i) **Metatropos**: diferentes maneiras de expor o enredo da história.
j) **Produção**: as escolhas feitas pelo autor/criador.
k) ***Fandom* e público**: comunidade de fãs e reações públicas.

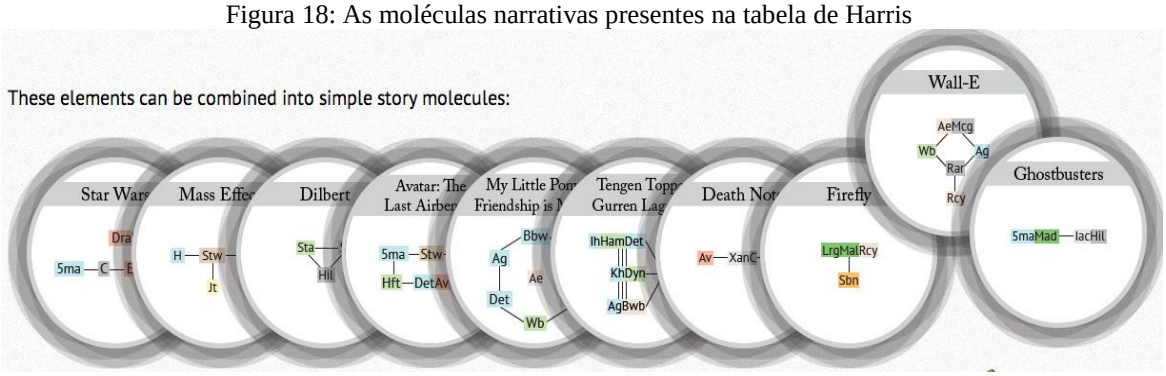
5.8.1.3 Combinatória Narrativa

O uso da tabela é simples e consiste em compor ou decompor "moléculas narrativas" de acordo com dois processos simétricos:

a) **Análise narrativa**: decomposição de uma narrativa por meio da identificação dos tropos individuais presentes.
b) **Síntese narrativa**: composição de uma estrutura narrativa mínima a partir dos tropos únicos.

Harris (2014) também indicou como compor os elementos individuais para obter a molécula de cada história individual, com dez exemplos – filmes como *Wall-E*, *Ghostbusters*, *Avatar*, *Star Wars*; mangás como *Death Note*; séries de TV como *Firefly*; games como *Mass Effect*; etc. – que ilustram o esquema da estrutura molecular de uma história a partir da combinação de elementos narrativos individuais. *Ghostbusters*, por exemplo, é a combinação de um átomo composto de "5ma" (*Five Man Band*) e de "Mad" (*Mad Scientist*) e um composto de "Iac" (*Sealed Evil in a Can*) e de "Hil" (*Hilarity Ensues*). Clicando em uma molécula, os tropos dos quais ela é formada são destacados na tabela.

Figura 18: As moléculas narrativas presentes na tabela de Harris



Fonte: Harris (2014)

Com dicas de técnicas que vão de estrutura, trama, personagens, arquétipos até a produção em si, esse infográfico interativo é um recurso fundamental para todos os designers que buscam se aprofundar em detalhes sobre os diferentes elementos que compõem uma história, além de ser uma ferramenta útil para análise de filmes, teatro, livros, games, enfim, tudo que está relacionado às histórias e narrativas.

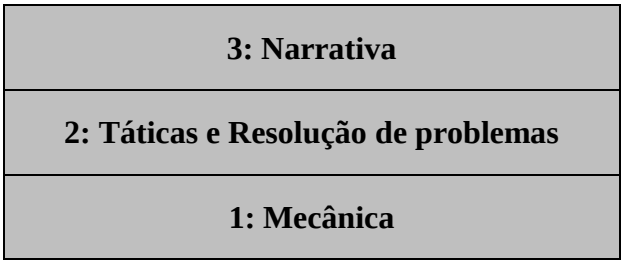
5.8.2 Método "4 Camadas"

Thomas Grip (2014), diretor criativo da Frictional Games (*Amnesia*, *SOMA*), e Adrian Chmielarz desenvolveram um método de design narrativo intitulado de **4 Camadas** (*4-Layers*), uma abordagem que se destina, principalmente, a sugerir um fluxo de trabalho centrado na história e garantir que a narrativa e a jogabilidade estejam conectadas. O objetivo final dessa abordagem é criar jogos que proporcionem uma narrativa interativa melhor.

Basicamente, a abordagem funciona dividindo o processo de design em quatro grandes passos. Você começa com a jogabilidade e, em seguida, adiciona as outras três camadas de histórias: Objetivo narrativo (*Narrative Goal)*, Contexto narrativo (*Narrative Background)* e Modelagem mental (*Mental Modeling).*

5.8.2.1 Princípios Básicos Narrativos

Após definir a narrativa do game, o designer deve perceber os elementos básicos de um jogo em níveis de baixo para cima: o mais baixo é a mecânica do núcleo, em seguida, as táticas e a resolução de problemas (como quebra-cabeças) e, no terceiro nível, está a narrativa.



Quase todo o design do jogo é focado nos dois níveis mais baixos – mecânica e tática – e a narrativa, principalmente, surge como uma espécie de subproduto. Projetar a narrativa torna-se uma espécie de processo de retalhos, em que você tenta criar um senso de narrativa coerente a partir das pequenas lacunas deixadas pelas camadas abaixo. Por exemplo, em jogos baseados em mecânica de combate, a narrativa geralmente atua apenas como uma forma de configuração para encontros e é fortemente limitada pela forma como funcionam as lutas e assim por diante.

Segundo Grip (2014), um passo crucial para se produzir uma narrativa melhor nos games é dar tanto foco na camada narrativa quanto nas outras duas camadas (mecânica e tática). No entanto, é importante ter uma simbiose entre todas as camadas e não dedicar todo o foco à história, pois esse é o elemento central que torna os games especiais e deve ser preservado para que se tenha uma história interativa adequada.

Grip (2013) elaborou uma lista com cinco requisitos para se ter um game com foco na narrativa, sendo que todos eles são necessários e não excludentes, pois, sem um deles, a experiência narrativa é comprometida:

a) **Foco na narração de histórias**: o jogo deve ser, desde o início, projetado para contar uma história, não deve ser um jogo sobre enigmas, empilhando gemas ou filmando alvos móveis. O jogo pode conter todos esses recursos, mas eles não podem ser o foco principal da experiência. Esse é um requisito trivial, mas ainda é muito incomum. Basicamente, o objetivo principal do jogo deve ser para o jogador experimentar uma história específica.
b) **A maior parte do tempo é gasto jogando**: a maior parte da experiência deve envolver alguma forma de interação. O núcleo do jogo não deve ser sobre ler ou assistir a *cutscenes*, deve ser sobre jogar. Isso não significa que deve haver uma interação contínua; ainda há espaço para o tempo de inatividade e pode até ser crucial não estar jogando constantemente. O principal ponto de interação na narrativa é criar uma sensação de presença, o sentimento de estar dentro do mundo do jogo. Para conseguir isso, é necessário que haja um fluxo constante de jogo ativo. Se o jogador permanecer inativo por períodos muito longos, eles se distanciarão da experiência. O jogo deve sempre se esforçar para manter e fortalecer a experiência de "estar lá".
c) **As interações devem fazer sentido narrativo**: para afirmar que o jogador está imerso em uma narrativa, suas ações devem estar, de alguma

forma, conectadas aos acontecimentos importantes. A jogabilidade não deve ser irrelevante, ou mesmo marginal, para a história. Existem dois motivos principais para isso: primeiro, os jogadores devem sentir como se fossem uma parte ativa da história e não apenas um observador. Se nenhum dos momentos importantes da história incluir a agência do jogador, eles se tornam participantes passivos. A jogabilidade deve ser fundamental para a narrativa, não apenas uma atividade secundária, enquanto aguarda a próxima *cutscene*. Em segundo lugar, os jogadores devem ser capazes de entender a função das suas ações – que mova a história para frente; que ajude o jogador a entender seu papel; que são coerentes com a narrativa; que não estão lá apenas como preenchimento.

d) **Nenhuma ação repetitiva**: quanto mais tempo os jogadores gastarem com o jogo, melhor eles se tornarão. Para que esse processo funcione, as ações do jogador devem ser repetidas várias vezes, com atividades que durem apenas o tempo que o ritmo exigir. Os jogadores não estão jogando para se tornar bons em algumas mecânicas, eles estão jogando para fazer parte de uma história envolvente. Outro problema com a repetição é que ele pode quebrar a imaginação do jogador, eles perdem grande parte da capacidade de preencher lacunas e, em vez disso, obtêm uma visão mecânica da narrativa. Isso não significa que a mecânica do núcleo deve mudar constantemente, significa apenas que deve haver variação em como eles são usados. A repetição faz com que se percebam padrões e uma vez que se começa a pensar no jogo em termos de "escolhas que dão o melhor resultado sistêmico", ele tira muito do foco dos aspectos narrativos do game.

e) **Sem blocos de progressão**: para manter os jogadores dentro de uma narrativa, seu foco deve ser constantemente sobre os acontecimentos da história. Isso não exclui os desafios, mas é preciso ter certeza de que um obstáculo nunca consome todo o foco. Não existe um problema inerente ao desafio, mas se o objetivo aqui é contar uma história, o jogador não deve passar dias pensando em um enigma ou tentando superar um desafio baseado em habilidades. Assim como com a repetição, isso leva o foco para longe da narrativa. Existem alguns problemas que podem arruinar seriamente a experiência narrativa: enigmas complexos ou obscuros, seções que exigem muita habilidade e ambientes semelhantes a labirintos. Quebra-cabeças, labirintos e desafios baseados em habilidades não são proibidos, mas é imperativo garantir que eles não prejudiquem a experiência. Se alguma seção está afastando os jogadores da história, ela precisa ir embora.

Esses elementos não dizem nada da qualidade de um jogo. Aquele que não atende a nenhum dos requisitos ainda pode ser excelente, mas não pode alegar ter narrativa interativa totalmente jogável como sua principal preocupação. Da mesma forma, um jogo que cumpre tudo ainda pode ser uma porcaria. Esses elementos apenas delineiam a base de certo tipo de experiência. Uma experiência que se nota quase inexistente nos videojogos de hoje. Espera-se que essas cinco regras simples sejam úteis para as pessoas avaliarem e estruturarem seus projetos. O tipo de videogame que pode sair desse pensamento é uma questão em aberto, pois pouco tem se feito até agora. Mas os jogos que estão perto de ter todos esses elementos sugerem uma grande variedade de experiências. Não há dúvidas de que esse caminho será muito proveitoso para explorar.

5.8.2.2 A Abordagem de 4-Layers

Para aplicar a abordagem de Grip (2014), a jogabilidade do game deve ser dividida em seções – isso está relacionado com o requisito de não ter repetição e, geralmente, significa que precisa haver muita lógica e jogabilidade codificadas no mundo. Cada seção poderia ser um enigma, um quebra-cabeça, um encontro inimigo e assim por diante. Em vez de ter a jogabilidade descrevendo a experiência geral do jogador no game, a narrativa irá fornecer essa estrutura.

4: Modelagem mental
3: Contexto narrativo
2: Objetivo narrativo
1: Jogabilidade

Camada 1: Jogabilidade (*Gameplay*): é preciso ter os aspetos narrativos em mente desde o início ao se começar a jogabilidade básica. Se essa jogabilidade não se encaixa na história, então os problemas começarão a se acumular e isso tornará as camadas posteriores muito mais difíceis de alcançar e reduzirá a qualidade final. Como um primeiro passo para garantir isso, existem quatro regras básicas que devem ser seguidas:

1) Coerência: a jogabilidade deve se encaixar no mundo do jogo, no humor e nos personagens. O jogador deve ser capaz de pensar sobre as ações realizadas para obter uma compreensão mais profunda da história do jogo, com ações que façam algum tipo de sentido e não apenas seja uma sequência de interações aleatórias.
2) Racionalização: é importante que a jogabilidade não seja muito complicada e que não tenha muitos passos para minimizar a chance de o jogador ficar preso. Quando ele fica preso por períodos mais longos, ele se concentra na mecânica ou na tática do jogo. Se as etapas necessárias para qualquer momento forem muito complicadas, é muito fácil ele perder a imersão e o controle da meta. Isso acontece com muita frequência em jogos clássicos de aventura em que a solução para algo simples requer um grande número de etapas para realizar.
3) Um sentimento de realização: para fazer o jogador sentir a agência, deve haver algum senso de realização. O desafio necessário para evocar esse sentimento não precisa ser habilidade ou baseado em quebra-cabeças, é possível usar tarefas de memória, raciocínio inovador, testes de resistência, escolhas de histórias difíceis, quebras de sequência, compreensão do enredo, exploração, navegação, fuga do labirinto, superação do medo, entre outros.
4) Confirmação de ação: quando o jogador faz algo no jogo, ele deve entender o que está fazendo e por que está fazendo para evitar uma experiência que o faça se sentir como se estivesse apenas sendo levado.

Esse é o primeiro passo da abordagem de 4 camadas, com cada uma dessas mecânicas desenhadas em consonância com a história, procurando dar resposta a questões narrativas.

Camada 2: Objetivo narrativo (*Narrative Goal*): Grip (2014) defende que a narrativa, tal como acontece no cinema, não pode estar apenas cingida ao arco principal que liga o início ao final, mas precisa obrigatoriamente gerar eventos narrativos que suportem o interesse do jogador ao longo de todo o jogo e que motivem a narrativa, impossibilitando, assim, que o jogador se foque nas tarefas ou nas ações de modo isolado.

Normalmente, a razão para o jogador passar por algum segmento de jogo é apenas um progresso puro. Assim, o jogador deixa de ver as suas ações como parte de uma história e, em vez disso, as vê como passos para uma meta de jogabilidade abstrata. O que muitas vezes pode acontecer é uma divisão mental forçada entre narrativa e jogabilidade, que é diametralmente oposta à história.

A maneira de consertar isso é dar ao jogador algum tipo de objetivo narrativo de curto prazo que esteja diretamente conectado à jogabilidade atual. O objetivo é manter o jogador no modo narrativo para que ele não ignore a história em alguma ação intrigante ou de filmagem. Quando o jogador está envolvido na jogabilidade, o que se deseja é que ele seja focado e motivado por essa meta narrativa. Isso torna mais difícil para o jogador separar os dois, já que o objetivo da narrativa está sempre à vista. Não se trata mais de "fazer coisas para fazer a história funcionar", em vez disso, é "fazer coisas por causa da história". A distinção pode não parecer tão grande, mas faz toda a diferença.

Como o objetivo é narrativo por natureza, ele se torna uma recompensa por completar a seção de jogabilidade. O jogador é motivado a passar por ações por causa da história e é prontamente recompensado com uma nova peça da história. No geral, isso liga a jogabilidade com muito mais força à narrativa. O jogador pode não ter certeza do que fazer a seguir, mas, se o objetivo da narrativa estiver relacionado com a solução para o obstáculo, o jogador progredirá simplesmente por se interessar pela história.

Aqui estão três tipos diferentes de objetivos narrativos que podem ser usados:

a) Mistério: o mais óbvio e simples é o mistério, algo desconhecido que o jogador quer descobrir. é muito fácil ter ativos ambientais que constantemente lembrem o jogador disso – esse tipo de objetivo também é muito fácil de ser encaixado em uma cena de jogo.
b) Ambiente desconfortável: o exemplo mais trivial disso seria um ambiente sombrio e assustador; o jogador está com medo e quer sair. Também pode ser que a situação seja desajeitada ou emocional de uma maneira que o jogador não consiga lidar e queira escapar. Por exemplo, pode ser uma cena deprimente, como uma recepção fúnebre, que deixa o jogador triste. É importante, no entanto, não ser pego na mecânica do jogo; deve ser uma história que torne o jogador desconfortável, não uma mecânica (picos surgindo aqui e ali, etc.). O foco deve estar na narrativa e não nos sistemas subjacentes.
c) Conflito de personagens: o conflito baseado em personagens também pode ser usado como meta narrativa. Um ótimo exemplo é o "quebra-cabeça" de distribuição de alimentos, no qual o jogador é instruído a determinar como o estoque restante de comida é dividido. O que o torna interessante é que o jogador não pode criar uma divisão que não perturbe pelo menos um dos personagens. Qualquer jogabilidade que resulte no jogador mudando a dinâmica social pode agir como um objetivo narrativo poderoso.

Segundo o autor, a abordagem de 4 camadas não é um método linear e terá que pular constantemente entre as camadas. Nesse caso, é preciso verificar a primeira camada (jogabilidade) e ver se há algo que possa ser atualizado para melhorar o objetivo da narrativa.

Camada 3: Contexto narrativo (*Narrative Background*): se o "objetivo narrativo" pretende mudar o modo de o jogador "fazer coisas para avançar na história", para "fazer coisas por causa da história", com o contexto narrativo procura-se levar o jogador a "fazer coisas para fazer a história aparecer".

A ideia básica é a de que as ações que o jogador deve fazer estão imersas na substância da história. Então, quando o jogador está interagindo, não é apenas pura jogabilidade, ele está constantemente sendo alimentado ao mesmo tempo. Quando o objetivo da narrativa foi adicionado, o pensamento do jogador foi alterado de "fazendo coisas para fazer a história" para "fazer coisas por causa da história". Com o contexto narrativo no lugar, pode-se mudar para "fazer coisas para fazer a história aparecer". Dessa forma, as ações do jogador não são apenas um meio para um fim, elas são o que faz com que a história surja ao jogador.

Grip (2014) apresenta alguns exemplos de contexto que podem ser usados:

a) Fragmentos de história: ter pistas narrativas espalhadas pelo ambiente que são tropeçadas durante o jogo. Não devem ser apenas os registros de áudio e o diário padrão, pois é importante que não sejam grandes interrupções no jogo, mas que sejam encontrados enquanto o jogador faz as ações necessárias para superar o obstáculo. O ato de coletar pistas não deve parecer uma atividade separada, mas sim parte da jogabilidade principal da cena.
b) Diálogo complementar: pode haver diálogo acontecendo ao mesmo tempo, dando contexto às ações do jogador e uma sensação de importância. Também dá uma grande sensação de variação a atividades similares, já que seu significado narrativo pode ser bastante diversificado.
c) Ativos emocionalmente significativos: se os itens envolvidos no jogo têm algum tipo de valor emocional ou uma forte conexão com a história, é muito menos provável que o jogador os veja como ferramentas abstratas.

Camada 4: Modelagem mental (*Mental Modeling*): o objetivo dessa camada é mudar a maneira como o jogador percebe o jogo e como pensa e pensa sobre ele, como ele avalia a sua experiência. Aqui Grip (2014) entra no cerne da relação entre narrativa e interação a partir do conceito base do design de qualquer interação, o modelo mental. O cérebro do jogador constrói um modelo mental do jogo, uma espécie de representação virtual baseada no que vê, ouve e faz. É esse modelo que é usado quando o jogador escolhe o que fazer a seguir. Ou seja, o designer deve se preocupar em construir um objeto de interação que vá de encontro ao modo como o jogador vê o mundo, já que o jogador não se baseia exclusivamente no que vê ou ouve no jogo, mas também no seu conhecimento prévio, na intuição que ele utiliza para compreender o que está sendo mostrado.

Desse modo, o jogador está continuamente jogando cognitivamente, imaginando e lançando hipóteses sobre o que vai acontecer a seguir, tentando antecipar as necessidades, o que não é muito diferente do que acontece no cinema ou na literatura. Isso é extremamente importante tanto na navegação como na manipulação (por exemplo, o modo como se abrem portas, gavetas ou como se usam as ferramentas), assim como na participação da narrativa, em que se assume diferentes modelos mentais, que geram expectativas consoantes ao gênero narrativo (terror, comédia, aventura, etc.).

O jogador não é um computador e não toma decisões com base em tabelas de dados abstratos. Funções cerebrais embutidas lidam com tudo isso, e o mais suave

sentido do jogo acontece quando o jogador está confiando no instinto e na intuição. Constantemente ter que sondar um sistema para descobrir sua composição exata quase nunca é uma experiência agradável.

Quanto mais um sistema for revelado a eles, mais a sua intuição é atualizada. Se o jogador assumir que alguns inimigos podem pular e depois descobrir que não podem, seu modelo mental é atualizado de acordo. Isso pode ter um efeito devastador em um jogo focado na narrativa, fazendo com que personagens que parecem reais se tornem autômatos idiotas e assim por diante.

Muitos jogos narrativos já possuem algum grau de modelagem mental, mas da pior maneira possível: colecionáveis. Pode-se dizer que você tenha uma história sobre uma floresta assustadora e um protagonista tentando descobrir o que é real. E então imagine o modelo mental constantemente dizendo: “encontre todas as garrafas térmicas, você sabe que há algumas por aí”. Isso obviamente fará com que o jogo perca muito do seu potencial. Desconfie desse tipo de problema. Em vez disso, o que se quer é ter um modelo mental que se encaixe no resto da narrativa, mantendo o sistema da experiência escondido para que a experiência do usuário nunca esteja em conflito com o modelo mental gerado.

Grip (2014) dá algumas sugestões:

a) Perigo: há algo à espreita que constitui uma ameaça para o jogador. É importante que essa ameaça não seja uma ocorrência comum que dependa de reflexos de contração ou similar, já que é apenas um elemento de jogabilidade normal. Em vez disso, deve ser algo escondido, fazendo apenas breves aparições. A ideia é que o jogador escaneie constantemente o ambiente em busca de pistas de que o perigo está próximo e presente.
b) Mistério focado no objetivo: isso pode significar que o jogador tem o objetivo de resolver um crime ou similar. O que se quer é que o jogador veja o mundo do jogo como um lugar onde pistas importantes serão descobertas. Assim, sempre que o jogador encontra um novo local, ele deve imediatamente começar a pensar em novas coisas que podem ensiná-lo sobre o mistério.
c) Pressões sociais: o jogador é um personagem que ele tem que tentar descobrir. Agora, sempre que o jogador encontra algo novo ou interage com NPCs, ele atualiza o seu modelo mental no que os personagens fazem e quais são suas motivações. Os personagens devem sempre avaliar outros personagens na história, como amigo ou inimigo.

O interessante dessa abordagem é que ela sempre força o designer a pensar na história como parte essencial do design do jogo. A abordagem pode, também, atuar como um filtro, avaliando cada cena de jogo para se certificar de que preenche os critérios em cada uma das camadas. Dessa forma, o designer pode facilmente dizer se um segmento é apenas preenchimento, ou falta de alguma outra forma. Essa é uma ótima maneira de manter o design em andamento e de garantir que haja um forte foco narrativo.

No entanto, Grip (2014) adverte que por ser uma abordagem nova, ainda apresenta alguns problemas:

> Primeiro, é preciso muito planejamento. Você precisa projetar muito isso na frente e não é muito prático construir uma cena a partir da experimentação e da iteração sozinha. Documentos de design são cruciais, pois há muitos aspectos para acompanhar. Segundo é que a força do núcleo também é a maior fraqueza. A jogabilidade e a narrativa estão entrelaçadas e, se você mudar, a outra precisa ser

> atualizada também. Isso significa que você precisa jogar fora e refazer muito mais do que o normal durante o desenvolvimento. Mas eu não vejo isso como um fracasso, vejo isso como evidência de que a abordagem realmente está aproximando a jogabilidade e a narrativa.
> De certa forma, esta abordagem não altera realmente os principais ingredientes de um jogo. Apenas adiciona um pouco de truques no topo. Isso é exatamente o que eu gosto sobre isso. Não depende de nada que não tenhamos à nossa disposição. E, como todo bom *storytelling*, depende da imaginação do público fazer a maior parte do trabalho. Estou muito empolgado para ver como essa abordagem vai acabar nos jogos finalizados. Até agora tem sido de grande utilidade para nós, e esperamos que outra pessoa se inspire para dar uma chance. (GRIP, 2014, tradução nossa)[67]

Em resumo, a abordagem de Grip diz que mais do que colocar as decisões na mão do jogador, é preciso fazer com que o jogador acredite que as suas ações fazem parte da narrativa e não são apenas um adereço para fazer funcionar o jogo, ou seja, o jogador age motivado pela história e não apenas porque quer avançar. De forma sucinta, as quatro camadas são:

1. **Jogabilidade**: os jogadores devem realizar as coisas por meio de seu próprio esforço mental e manual.
2. **Objetivo narrativo**: os jogadores devem entender e concordar com metas e objetivos de curto prazo.
3. **Contexto narrativo**: os esforços dos jogadores devem revelar cada vez mais o grande quadro.
4. **Modelagem mental**: o jogo precisa fornecer um filtro de consciência/ experiência.

A partir da análise de alguns jogos, Grip (2014) definiu os extremos da abordagem – "*Heavy Rain*", quase ausente de jogabilidade; e "*Bioshock*", quase só focado nos tiros – e apontando a sequência final de "*Brothers: A Tale of Two Sons*" e a cena da girafa em "*The Last of Us*" como exemplos da perfeição do entrosamento entre narrativa e jogo. Grip (2014) diz que essas sequências serviram como inspiração para criar todo o método *4-Layers*, utilizado nos games "*The Vanishing of Ethan Carter*" e "*SOMA"*, e finaliza apresentando alguns games que, para ele, estão próximos de cumprir todas as camadas da abordagem: *The Path*, *Journey*, *Everyday the Same Dream*, *Dinner Date*, *Imortall* e *Kentucky Route Zero*.

5.8.3 TWINE *Software Open Source* para Criação de Histórias Interativas

A tecnologia pode ajudar o designer de narrativas na otimização do planejamento da história interativa e não linear. Uma delas é o *Twine*, um *software* de

[67] First is that it requires a lot of planning. You need to design a lot of this up front and it's not very practical to build a scene from experimentation and iteration alone. Design documents are crucial, as there are just too many aspects to keep track of. Second is that its core strength is also the biggest weakness. The gameplay and narrative are intertwined and if you change one the other needs to be updated too. This mean that you need to throw out and remake a lot more than usual during development. But I don't see this as a failure, I see this as evidence that the approach really is bringing gameplay and narrative close together. In a way this approach doesn't really change the core ingredients of a game. It just adds a bit of trickery on top. This is exactly what I like about it though. It doesn't rely on anything that we don't have at our disposal. And, as with all good storytelling, it relies on the audience's imagination doing the bulk of the work. I am really excited to see how this approach will turn out in the finished games. So far it's been of great use to us, and hopefully someone else will be inspired to give it a go.

código aberto e gratuito, baseado em HTML, Javascript e CSS que permite criar esses tipos de narrativas de forma fácil e intuitiva, com uma versão para instalar em máquina e outra para *web*[68]. O programa dá uma visão global de todas as ligações da história, além de acesso a cada caixa com parte dela e permite exportar e importar de outros meios. Twine foi originalmente criado por Chris Klimas em 2009 e agora é mantido por um grupo de pessoas em vários repositórios diferentes.

Não é necessário ter noções de programação para fazer o básico na ferramenta, mas, para utilizar alguns recursos mais aprofundados, como fazer condicionais, variáveis, funções prontas e outros, essa noção é necessária.

Twine é um *site* em que as pessoas podem largar informações importantes, desde pedaços de *e-mail* a vídeos no *YouTube*. Ou, se preferir, deixar o *Twine* buscar automaticamente todas as páginas visitadas, *e-mails* enviados e recebidos etc. Uma vez que o Twine pegou informação, ele começa a analisar e, automaticamente, a organizar tudo em categoriais que incluem pessoas envolvidas, conceitos discutidos, lugares, organizações e companhias.

Dessa forma, quando um usuário está buscando por algo, ele pode ter rápido acesso aos dados relacionados. O *Twine* também utiliza elementos de redes sociais para que um usuário possa acessar dados coletados por outros. Tudo isso cria uma "inteligência coletiva". Essa ferramenta é uma aplicação para a web semântica, escrita de acordo com os padrões estabelecidos pela W3C, ou seja, segue convenções preestabelecidas e por isso é compatível com outras aplicações semelhantes, podendo compartilhar dados.

Além de utilizar os padrões da web semântica, o *Twine* também usa um sistema de aprendizado extremamente avançado e um processo de linguagem natural de algoritmos que lhe dá capacidades muito além de *tags* manuais. A ferramenta utiliza combinações de algoritmos de linguagem natural para coletar automaticamente dados-chave de blocos de texto.

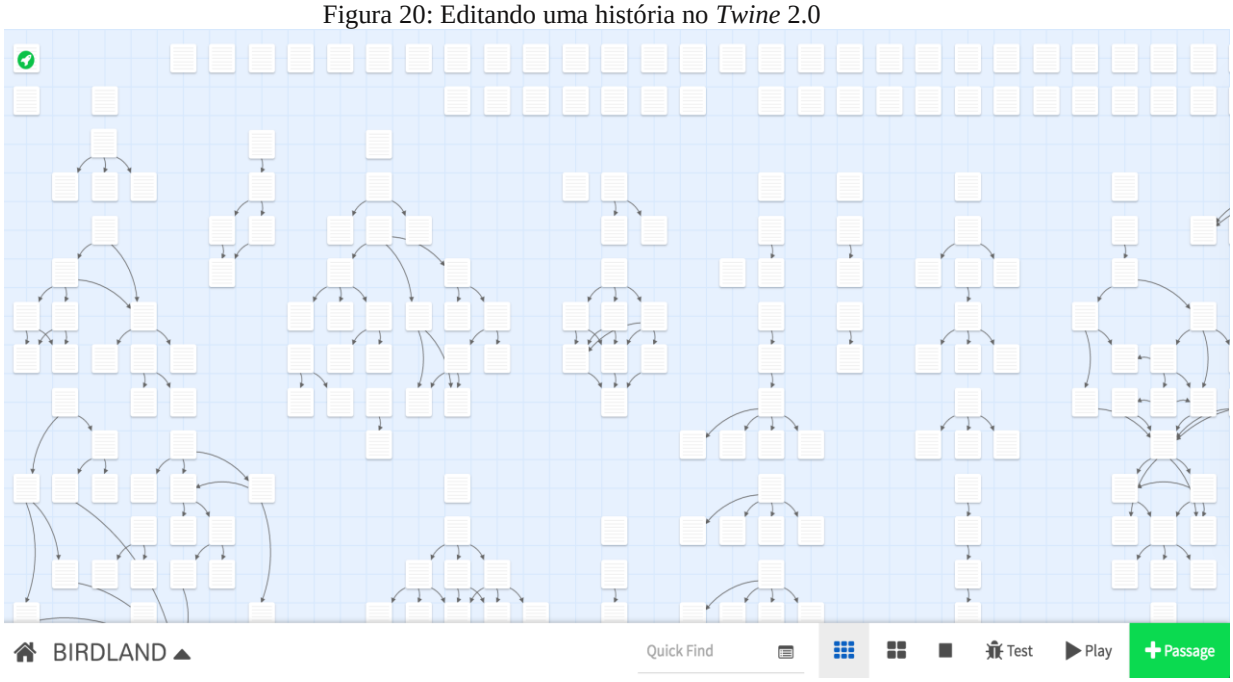
Twine publica diretamente para HTML, para que seja possível publicar seu trabalho em qualquer lugar. Tudo o que se cria é totalmente gratuito para usar como quiser, inclusive para fins comerciais.

Figura 19: Lista de histórias no Twine 2.0

Fonte: Twinery (2018)

[68] O *software* está disponível em <http://twinery.org>.

Figura 20: Editando uma história no *Twine* 2.0



Fonte: Twinery (2018)

Dois bons tutoriais do Twine podem ser encontrados na página da Fábrica de Jogos[69] e na *Revista Capitolina*[70].

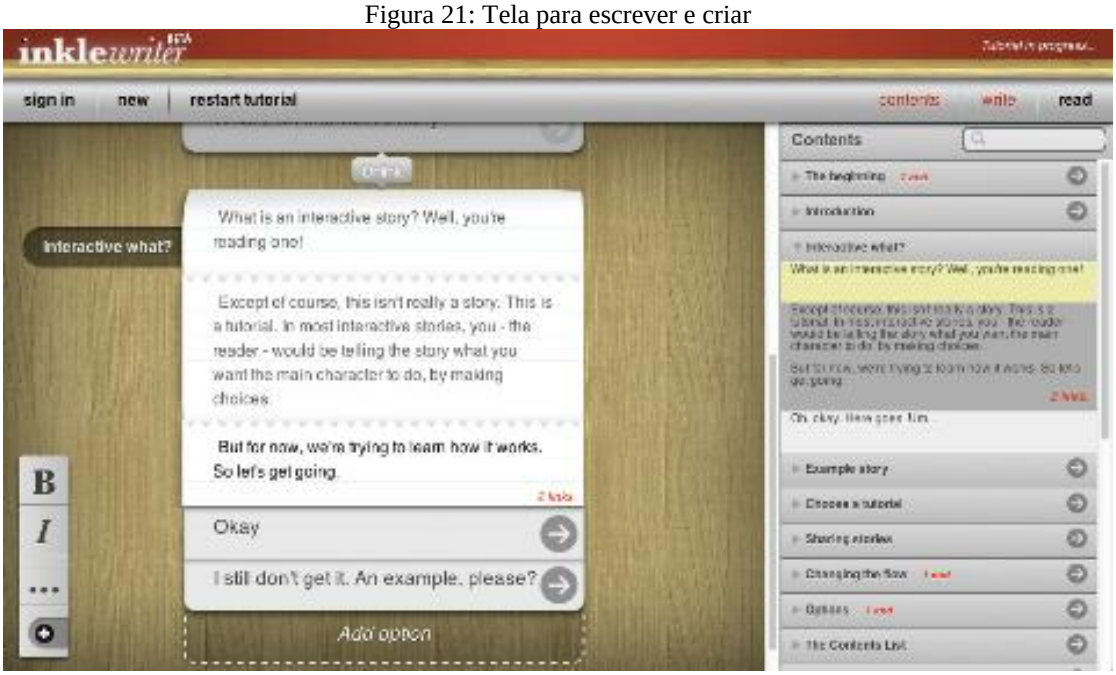
5.8.4 Editor de Texto *Ink Script*

O *Ink Script* foi criado pela *Inkle Studios*, os desenvolvedores de aplicativos de ficção interativa como o *80 Days* e o *Sorcery! Series*. Ele é de código aberto e pode ser combinado com um aplicativo de edição para *download* chamado *Inky*. O *Ink Script* é compatível com o *Unity*, o que significa que é possível criar trabalhos de ficção interativa que você pode publicar via *Unity* para o *Steam* e para as lojas de aplicativos para dispositivos móveis.

O que permite pensar como um escritor de ficção interativa. *Ink Script* é apenas um texto na tela que você pode escrever e criar como faria no *Word* ou no *Google Docs*.

[69] Em <http://www.fabricadejogos.net/posts/tutorial-desenvolvendo-historias-interativas-nao-lineares-com-o-twine-parte-1-o-basico-do-basico/>.
[70] Em <http://www.revistacapitolina.com.br/games-101-twine/>>

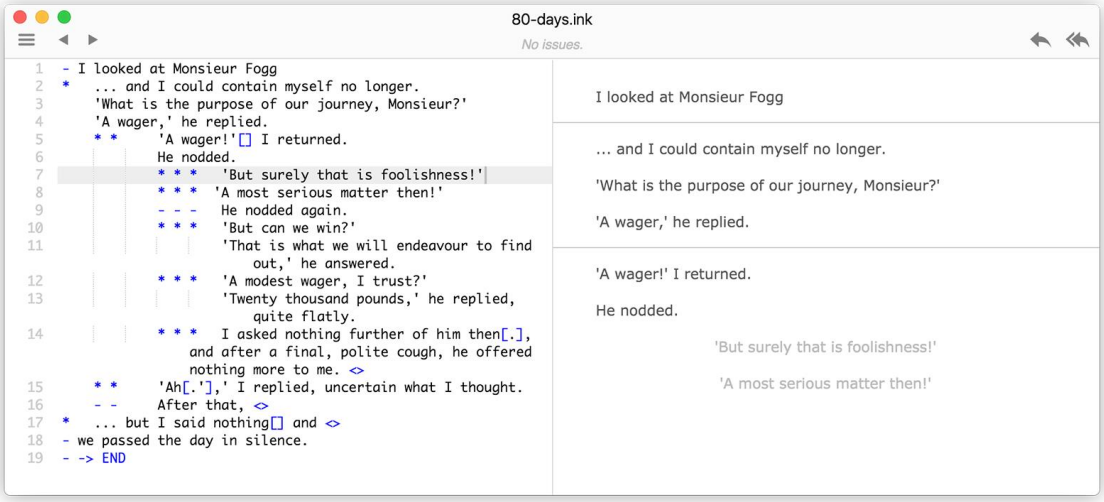
Figura 21: Tela para escrever e criar



Fonte: Ink Script®

Para ser um designer narrativo, você tem que treinar seu cérebro para manter vários caminhos de história em sua cabeça para entender os meandros de escolha e de consequência, e aprender a mergulhar em vez de distrair seu público com interatividade. No *Inky* é possível exportar o trabalho para html para facilitar o compartilhamento e o teste, uma maneira perfeita e de baixo risco para praticar o ofício de designer de narrativas.

Figura 22: Exportação do trabalho para html



Fonte: Ink Script®

O Designer de narrativas, Edwin McRae, desenvolveu um tutorial em seis vídeos (em inglês) disponível em seu *site*[71], além do tutorial fornecido pela própria empresa no site do produto[72].

[71]Em <https://www.edmcrae.com/blog-articles/category/ink-script> e <https://www.edmcrae.com/article/learning-ink-script-tutorial-one>.
[72] Em <https://www.inklestudios.com/ink/>.

Essas são apenas algumas das ferramentas que podem ser de grande utilidade para o designer de narrativas, escolhidas em função de estarem disponíveis gratuitamente e de código aberto.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como já foi dito, a narrativa é intrínseca ao ser humano, permeia a nossa vida de tal forma que seria possível dizer que somos uma "mídia narrativa". As pessoas são capazes de contar histórias a partir de tudo o que fazem e deixam de fazer, têm a capacidade de ver, ouvir e compreender histórias nos mais diversos formatos. Vivencia-se a vida como uma jornada, entre várias micronarrativas que ao final se torna uma grande história, e tudo o que acontece com as pessoas pode ser entendido dessa forma.

As histórias são usadas para compartilhar informações, nos conectar uns com os outros, para que se entenda o mundo em que se vive. Há sempre algo sobre a vida, o universo e sobre nós, como seres humanos, que nos faz se sentir conectados.

As histórias são o que se faz – todo o senso de si mesmo como um ser está enraizado na história que você conta sobre si mesmo. Não se pode deixar de contar histórias, pois somos propensos a pensar de forma imaginativa, e as histórias têm seu núcleo em imaginários estruturados.

Como os sonhos, as histórias são lugares que visitamos em nossas mentes em uma natureza fantástica e inquietante que se entrelaça no cinema, na televisão e nos jogos. Embora os jogos também tenham em sua essência fantasias estruturadas, as histórias são muito mais fundamentais para a experiência humana do que os jogos.

No teatro e no cinema, a narrativa é desenvolvida per si e em si a partir de ações que provocam no espectador um cenário representativo e imaginário que nos leva a vivenciar e a produzir uma experiência interna. Nos games, a narrativa acontece a partir de uma ação positiva do espectador, que se transforma em jogador, intervindo dentro dessa narrativa em uma participação ativa, quesito fundamental para o que se chama de narrativas interativas.

As narrativas interativas dependem de um comportamento do leitor/jogador – do interator, termo utilizado por Murray e adotado no âmbito desta pesquisa –, que se diferencia das narrativas convencionais justamente pela mudança desse comportamento de um espectador passivo para um jogador ativo.

Os jogos fornecem a oportunidade para os jogadores afetarem ativamente o resultado de um cenário de modo visceral, permitindo que seja possível explorar facetas da experiência humana que o cinema, a literatura e a televisão não conseguem. É esse comportamento ativo e de afecção que proporciona os princípios estéticos de imersão, de agência e de transformação elucidados por Murray (2003), o qual segue na direção do que aponta a teoria de afeto de Spinoza. De acordo com essa teoria, quando sofremos as afecções somos afetados, sofremos uma alteração, um momento em que nos tornamos mais próximos do mundo e de nós mesmos, que se relaciona com o princípio da transformação que Murray (2003) se refere.

Como já dito, nos games os jogadores atuam interativamente realizando ações significativas (agência) que acarretam em uma transformação e influenciam diretamente as ações e escolhas dos jogadores ao serem afetados (afecção) por essa transformação, acarretando em um estado pleno de imersão.

Diferente das outras mídias, os games são um meio em que o jogador realmente atinge um grau de imersão superior com a possibilidade de se tornar o protagonista da história, com escolhas que fazem sentido na narrativa fundamental e pessoal do interator, gerando empatia e energia para que o jogo continue. É uma espécie de laboratório de sentimentos narrativos fundamentais do ser humano, que participa das ideias de Huizinga e do círculo mágico, e que vai ter como estrutura a agência e a transformação, com base em uma imersão na narrativa, conforme alega Murray.

A narrativa nos games fornece significado e sentimentos além do puro prazer do desafio/emoção de interagir com um jogo. Quando bem feito, torna a experiência memorável em uma gama de sentimentos e de apego emocional aos personagens que dá profundidade ao jogo. Sente-se o peso das consequências, sente-se visceralmente o orgulho de matar, mas também a culpa por tirar uma vida. Quando se é forçado a escolher entre salvar um indivíduo em detrimento de outro, há remorso, mas uma satisfação surge quando essa decisão compensa mais adiante. As histórias são treinamentos de sobrevivência, dando ao interator a oportunidade de experimentar as coisas em um ambiente seguro antes de precisar enfrentá-los na vida real.

Vivenciar a narrativa é poder realizar o desejo de se envolver em um mundo fictício e de se relacionar com os personagens de uma história que chega a um clímax – motivo muito apreciado e que funciona para quase todo mundo que busca uma experiência além da vitória, da resolução de problemas e da aquisição.

De acordo com Bateman (2016), os jogadores adoram histórias porque as histórias são o que os humanos fazem, e os games são talvez o meio narrativo mais surpreendente e inesperadamente gratificante que já se descobriu. Segundo o autor, atualmente, entra-se em uma nova era de narrativas em jogos, explorando a forma como se lida e se interage com temas como doença mental, dor, tristeza e diferentes tipos de amor, de forma que os jogos narrativos parecem estar na vanguarda da linha de frente (BATEMAN, 2016).

Até poucos anos atrás, uma discussão entre ludologistas e narratologistas desencadeou a premissa, para alguns, de que a parte mais importante nos games é a jogabilidade; para outros, de que a narrativa precisa estar em primeiro lugar. No entanto, ao separar os games em partes, eles pouco contribuíram, de fato, no entendimento de como os games podem ser uma experiência mais imersiva e memorável a ponto de levar o jogador a ter um sentido emocional transformador. Essa questão foi resolvida de melhor forma quando teóricos, como Jenkins (2004) e Bateman (2011), começaram a observar os games, alegando que, para se ter uma experiência memorável, é preciso, antes de tudo, haver um equilíbrio em todas as partes do game, e, com isso, a discussão mais adequada é a integração e a união daquelas duas premissas.

Os jogos que tendem a ter o foco na jogabilidade são baseados principalmente em ação, em desafios e em habilidades, estimulando a adrenalina em uma constância que pode levar o jogador ao pico da exaustão provocado pelo excesso de adrenalina. Quando a narrativa é tratada apenas como um "invólucro", o espaço de jogo é embalado com muitas oportunidades imediatas para agir (ou interagir) sem deixar espaço para o jogo contemplativo. A carga cognitiva é muito grande quando se está preocupado somente com táticas e habilidades, não deixando espaço para pensar sobre estratégia ou, ainda mais importante, sobre significado.

No caso do game *Dear Esther*, por exemplo, ao eliminar completamente os desafios táticos, criou-se um espaço para longas voltas de brincadeiras contemplativas. Há espaço para pensar sobre o que você está fazendo, por que você está fazendo e o que isso significa, e como isso se relaciona com a sua vida e a sua narrativa fundamental.

Assim, a narrativa se apresenta com significado e justificativa para ações que agindo de forma equilibrada em um game – com ações intermitentes e com espaço para contemplação – podem elevar o nível de adrenalina gradualmente, gerando a satisfação interna que leva o jogador ao êxtase em vez de exaustão, o que, segundo Murray (2003), ainda é um desafio:

> O sucesso dos jogos de combate e competição lança um desafio para a próxima geração de artistas digitais. O formato competitivo está aberto para a expansão expressiva de várias maneiras, uma vez que

> levemos o protagonista para além do papel de uma simples máquina de lutar. Precisamos encontrar substitutos para o disparar de uma arma que proporcionem o mesmo efeito imediato, mas possibilitando conteúdos narrativos mais complexos e envolventes. Precisamos descobrir modos de atrair o jogador tão profundamente para um determinado ponto de vista de um personagem que uma mudança de posição levante importantes questionamentos morais. Precisamos tirar proveito do drama simbólico do formato de competição para criar suspense e tensão dramática, sem que o interator tenha de concentrar-se no domínio de habilidades. (MURRAY, 2003, p. 145)

Quanto mais imersiva, mais rica e significativa é a experiência de jogar, e se o objetivo for de oferecer uma experiência memorável, vale buscar na **união** da narratologia (narrativa) e da ludologia (jogabilidade) os aspectos que possam equilibrar essa equação, o que vai garantir o bom desenvolvimento de narrativas nos games. Não se deve separar os aspectos de jogo e examiná-los de forma isolada – como jogos, narrativa e como arte – mas sim fazer uma conexão entre eles. Como já dizia Aristóteles "o todo é maior que a simples soma de todas as partes", ou seja, é a união desses aspectos que tornam os games uma mídia tão extraordinária.

A maioria dos games, independentemente do gênero, tem algum tipo de narrativa que gera significado e contexto. Alguns não usam essa dimensão de narrativa interativa e se fixam absolutamente em mecânicas, e podem ser divertidos como corridas de carros, *pac-man*, *tetris*, *candy crush*, etc., tendo essa dimensão da narrativa relegada a segundo plano e no percurso do jogador. Mas vale lembrar que narrativa não é sinônimo de enredo, e nos games ela se apresenta de uma forma muito particular, que contempla o visual e o auditivo em um mundo imaginário (o círculo mágico). Nessa narrativa faz parte a história, as ações, os objetivos, as metas, o percurso do jogador, o cenário, a iluminação, as cores e o som.

É uma narrativa diferenciada de outras narrativas, que vai além de palavras (escritas ou auditivas), que envolve todo o ambiente, as ações e o comportamento dos jogadores em relação aos personagens. As formas tradicionais que vêm sendo utilizadas não são suficientes para tratar dessa narrativa. É necessário fazer um estudo específico que busque o que tem de similar de outras artes como cinema e teatro e suas técnicas, combinando-as com suas influências nos games, explorando uma infinidade de diferentes técnicas narrativas para criar uma conexão emocional maior com a história e uma autorreflexão sobre a situação.

Vários estudiosos argumentam que jogos como *Tetris* são totalmente ausentes de narrativas. Se considerarmos a narrativa convencional, com uma história servindo apenas de "invólucro", talvez não tenha mesmo. Mas sim, *Tetris* tem uma narrativa, mesmo que mínima. Há um desafio do jogo para o jogador, e isso faz com que o esquema clássico de finais felizes ou tristes estabeleça um diálogo entre a persona e o jogador. Nesse caso, o protagonista (como de todo game) é o próprio jogador, que não precisa transmitir a sua personalidade para um cavaleiro medieval que vai resgatar a princesa sequestrada. O herói invisível é o jogador e o seu vilão, o seu temível inimigo, é o próprio jogo. As suas ações são fortemente condicionadas por metas e recompensas que determinam o que o jogador pode e fará a qualquer momento.

O jogo tem, ainda, uma trilha sonora que conta uma história – a melodia se chama *Коробе́йники* (ou *Korobeiniki*), uma canção do folclore russo que conta a história de um vendedor ambulante e uma camponesa que pechincha o preço dos produtos, mas não compra nada, trata-se de uma metáfora para um romance entre os dois. Em 1989, Hirokazu Tanaka refez a música para a versão do Nintendo Game Boy

do *Tetris*. A partir daí o tema "Type A" firmou-se como uma das faixas mais reconhecidas na história dos jogos.

A representação narrativa é algo que é gerado a partir da leitura, da contemplação ou da interação com o meio. Nem todas as mídias precisam gerar uma interpretação tradicional na qual existem cenários com personagens que executam ações de acordo com um argumento.

O que se deve esclarecer, sobretudo, nas teorias sobre as características específicas da narrativa nos games, é que é necessário repensar a narrativa clássica para adaptá-la para esse novo meio, compreendendo que a narrativa e a jogabilidade não são inimigas, elas se reforçam quando trabalham de mãos dadas. É um design de jogo centrado no personagem que é reforçado pela história.

Tornar os jogos memoráveis para além da jogabilidade e do espetáculo é o maior desafio, e esse é um ótimo momento para que designers e escritores que trabalham em jogos se apropriem dessas técnicas convencionais – os princípios fundamentais necessários para escrever uma ótima narrativa –, mas também as técnicas específicas que adaptam esse conhecimento aos jogos.

Embora o conteúdo narrativo dos games mais contemporâneos ainda possa ser avaliado como "escasso", com "falta de profundidade" e ainda imaturo diante de suas excepcionais potencialidades, como afirma Murray (2003), não se pode deixar de notar que, com o passar do tempo, também esse conteúdo narrativo se tornou mais complexo.

Houve a época em que a limitação tecnológica era a maior barreira contra o conceito de games como mídia narrativa. Com o tempo e a evolução tecnológica, os designers de games foram, finalmente, capazes de incrementar a complexidade dos jogos, tanto em quesitos como gráficos e inteligência artificial, quanto em enredo.

E o que se espera das narrativas em relação à mídia? Já existem gráficos de ponta, já se tem a capacidade de contar histórias nos games tão emocionantes quanto os filmes ou livros, e até mesmo com as tecnologias que ainda não mostraram todo seu potencial, e já é possível jogar sem precisar de *joysticks*. A próxima evolução dos games que deve mudar o mundo serão os hologramas (a Microsoft já trabalha nisso com o *HoloLens*).

Os avanços na tecnologia holográfica vão fazer com que os games saiam da tela, permitindo que os jogadores possam ver o mundo ao seu redor. Os usos vão muito além da simples ideia de entrar no jogo, mas de poder interagir de uma forma diferente. Os seres virtuais também vão reagir de acordo, percebendo se você está triste ou feliz e agindo como uma pessoa real.

Embora a tecnologia transforme o meio nas narrativas, ela pouco tem influência. Seria como dirigir um carro (tecnologia) ultraveloz de ponta em uma estrada (narrativa) que só permite andar a 30 km/h, nunca será possível conhecer o seu verdadeiro potencial. Só o avanço da tecnologia não basta para que se tenha uma experiência memorável e boas narrativas nos games, é necessário, também, reformular e adequar a sua estrutura.

Com os conhecimentos e as técnicas adequadas será possível ver no futuro personagens complexos que despertam emoções; diálogos inteligentes que provocam risos; situações que criam dilemas éticos; reviravoltas surpreendentes no enredo com configurações visuais incríveis que criam prazer artístico. Quando isso acontecer, a narrativa não estará mais subordinada à jogabilidade, **o game será jogado para experimentar seu design narrativo**.

Cada jogo conta histórias para o jogador: seja sobre o que o jogador faz ou o que acontece no mundo fictício do jogo. Quando ocorre a divisão entre jogabilidade e

narrativa, a história abordada não fará sentido com a experiência do jogo, e isso é o resultado de um design narrativo ruim.

O design narrativo é a habilidade fundamental que os criadores de jogos devem dominar se quiserem se familiarizar com esse meio. Em concordância com Bateman – o primeiro a integrar e a unir o design de jogos e o talento narrativo em 1999, também o primeiro a usar o título de "*narrative designer*" em 2002 – o design narrativo é sobre entender o potencial inerente da narrativa na estrutura do jogo e elaborar uma história que se alinhe com esse potencial.

O princípio fundamental do design narrativo é que diferentes jogos exigem diferentes técnicas de histórias. Nem todas as histórias de jogos se enquadram na estrutura de três atos ou na jornada do herói. Quando o game trata de início, meio e fim, utilizar a estrutura de três atos é a mais adequada. No entanto, quando a história envolve uma superação, uma transformação, a jornada do herói será muito útil. Mas existem jogos que não envolvem transformação, apenas desafio e habilidades. Nesses casos as estruturas orientais são recursos que cabem bem.

Além disso, vale observar a forma peculiar que as narrativas se apresentam nos games. É essencial que o designer entenda os diversos tipos – evocada, promulgada, incorporada e emergente – suas características e diferenças e sua adequada utilização para promover a imersão:

> No caso de **narrativas evocadas**, o design espacial pode melhorar nosso senso de imersão dentro de um mundo familiar ou comunicar uma nova perspectiva dessa história através da alteração de detalhes estabelecidos. No caso de **narrativas promulgadas**, a própria história pode ser estruturada em torno do movimento do personagem através do espaço e as características do ambiente podem atrasar ou acelerar essa trajetória do enredo. No caso de **narrativas incorporadas**, o espaço do jogo torna-se um palácio de memória cujo conteúdo deve ser decifrado à medida que o jogador tenta reconstruir a trama. E no caso de **narrativas emergentes**, os espaços de jogo são projetados para serem ricos em potencial narrativo, permitindo a atividade de construção de histórias dos jogadores. Em cada caso, faz sentido pensar em designers de jogos menos como contadores de histórias do que como arquitetos narrativos. (JENKINS, 2004, p. 129. Tradução nossa, grifo nosso)

O bom design narrativo consiste em alinhar a história e o jogo para que funcionem juntos, e esse processo começa frequentemente examinando quais histórias os sistemas de jogos produzem naturalmente.

Os games comerciais se beneficiam de histórias, pois o mundo ficcional de qualquer jogo é, em primeiro lugar, um dos principais atrativos para fazer com que os jogadores se interessem; e as histórias são mais fáceis de desfrutar do que a maioria dos jogos.

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

Muitas pessoas gostam de histórias de jogos (assim como de cinema), mas não são tantas as pessoas que gostam de jogos sem histórias. As melhores histórias são aquelas que usam os sistemas de jogo de forma produtiva para criar experiências

narrativas que o jogador acredita estar criando por si – uma ilusão de ter mais controle do que de fato tem.

Como manter o nível de liberdade e interação que o game permite ao jogador, garantindo que ele não perca nenhum dos elementos-chave do seu trabalho?

Existem várias opções para garantir que a atenção do público possa ser focada quando necessário – dicas de iluminação e som; alteração do ponto focal de um objeto ou personagem na tela; ou sinais de ação verbal – que podem ser uma poderosa ferramenta de estratégia narrativa.

Um erro que os designers de games e alguns estudiosos repetidamente fazem é assumir que o "jogo" é o sistema projetado e a "história" é o invólucro que veste a mecânica. Na relação entre jogos e histórias, é imprescindível deixar de lado o velho "é a jogabilidade que importa".

Seguindo a mesma ideia de Bateman (2016), um dos problemas na escrita de games atuais é que muitas pessoas que trabalham com narrativas em games têm uma grande apreciação pelo conjunto de ferramentas de design de jogos, mas pouca apreciação pelo vasto conjunto de ferramentas para narrativas. Experimentar contos, peças de teatro e romances é uma oportunidade de desenvolver habilidades vitais na construção de histórias.

Outro problema, segundo o autor, é acreditar que as histórias só podem ser elaboradas por roteiristas com experiência em filmes e TV. Esse é o ponto mais perigoso para os games como meio artístico, já que alguém que é letrado nessa área pode aprender narrativa convencional com relativa facilidade; mas um roteirista que aceita que os games se adaptam às convenções de roteiros está empreendendo certo tipo de violência contra o radical potencial da narrativa do jogo.

Não são os jogos que se adaptam às estruturas narrativas, mas as estruturas que se adequam ao jogo. Por isso, se buscar nas narrativas convencionais, não encontrará uma específica que se encaixe em todos os gêneros de jogos. É o conhecimento do designer nessas narrativas que trará a sabedoria de qual estrutura melhor se enquadrará no design narrativo, adaptando-a de acordo com as necessidades do meio.

Essa é justamente a área de domínio do designer de narrativas, uma profissão que emerge desde 1999. Esse profissional entende tanto das técnicas narrativas clássicas, como das peculiaridades desse novo meio e de toda tecnologia que envolve para que a narrativa nos games seja de fato eficiente.

Quais os requisitos que o designer de narrativas precisa ter para que isso aconteça?

a) Ele precisa entender o que é uma narrativa, como é sua estrutura de construção, desde as narrativas clássicas até as mais contemporâneas.
b) Ele deve entender a particularidade do meio e como funciona o mecanismo do jogo para que a narrativa e a jogabilidade sejam coesas.
c) Ele precisa conhecer das técnicas de jogabilidade para poder prever, como vai transformar um contexto de história em ações para o jogador, para que o jogador possa vivenciar aquilo (que nunca será exatamente o que o autor está falando), lembrando que há sempre duas narrativas: uma que o autor diz e a principal que é aquela que está sendo construída pelo percurso do jogador, que se não for prevista pelo designer, embora ele não saiba exatamente qual é o percurso que o jogador fará, ainda assim ele pode prever.
d) Ele deve conhecer as diversas artes como literatura, teatro e cinema para compreender como as narrativas se comportam nos diversos elementos narrativos, como cenário, trilha sonora, efeitos sonoros, cores, etc.

Cabe a esse profissional entender as estruturas narrativas convencionais e conhecer as possibilidades de jogabilidade para que possa prever o percurso sem engessá-lo, dando liberdade ao interator, a partir da utilização de todos os elementos existentes de forma coesa e coerente com o contexto. Isso serve a dois propósitos: orientar o percurso ao jogador e transmitir a narrativa embutida.

Todo elemento do jogo deve estar integrado para que sirva como propósito narrativo formando um todo coerente que pareça plausível na ficção. Conhecer os princípios de narração de histórias mais a fundo, observando as estruturas subjacentes que estão por trás de todas as histórias em todos os lugares, tanto em videogames quanto na mídia tradicional, além das estruturas convencionais de roteiros, irá criar uma experiência mais rica e envolvente.

A estrutura de história é incorporada à percepção humana e reflete a maneira como se entende o mundo. Como se comunicar efetivamente de uma forma que ressoa com a parte mais profunda da psique humana por meio da história? O principal desafio na escrita do jogo é fazer com que a história e a jogabilidade funcionem juntas. Para isso, precisa conhecer os seus verbos, entender agência, escolha, ritmo, etc.

O designer de narrativas que pretenda elevar a agência nos jogadores precisa encontrar maneiras de permitir que eles exerçam sua agência livremente, sem que os escritores esculpam essas possibilidades com antecedência. O designer de narrativas deve conhecer e decidir qual o nível de engajamento que deseja e garantir que o equilíbrio correto seja atingido.

Independentemente do tipo de jogo, os jogadores gostam e querem experiências emocionais que sejam relevantes e significativas. Ao investigar os motivos psicológicos que levam os jogadores a desfrutar de games e ao seu engajamento no mundo fictício, Bateman (2016) chegou a dez motivos que fornecem as razões para os jogadores gostarem de tal experiência.

Motivos gerais:

1) **Social**: se manifesta tanto nas formas funcionais (estado vencedor, a vitória – elemento funcional do jogo) quanto nas representacionais (encontros únicos entre pessoas em um mundo ficcional artisticamente motivado). Jogos de apenas um jogador evita o motivo social representacional. Este motivo aumenta o nível de ocitocina.
2) **Buscar de emoções**: busca da excitação (epinefrina/adrenalina). É mais antigo que o motivo social, tem a intenção de marcar um incentivo para uma jogada distinta da conquista da vitória ou de outros motivos funcionais.
3) **Curiosidade**: endorfina (interesse)/dopamina. Tem sido sugerido que a alegria encontrada na beleza (um dos prazeres estéticos mais requintados) poderia ser fundamentada na curiosidade, tomando este motivo excepcionalmente importante para uma ampla variedade de obras de arte, incluindo videogames. A vida é curiosa e essa curiosidade afeta significativamente o modo como se age.

Motivos funcionais:

1) **Vitória**: todos gostam de ganhar, mas nem todos estão igualmente motivados para alcançar o sucesso nos jogos que jogam. Certos jogadores, no entanto, são especificamente atraídos para o desafio e a superação. A recompensa emocional final não é apenas a vitória em si, mas o triunfo sobre a adversidade. Busca triunfar no contexto do desafio por meio da resistência à frustração. É um motivo de realização que produz testosterona.

2) **Solução de problemas**: pode desencadear emoções positivas, ferozes ou menos intensas, como a satisfação – aqueles que gostam de resolver quebra-cabeças estão satisfeitos em suportar um estado de confusão de maneira paralela à resistência da frustração ao motivo da vitória, da superação.
3) **Sorte**: Em jogos de habilidade, o jogador com mais talento provavelmente sairá vitorioso, mas, em jogos de puro acaso, todos têm chances iguais de ganhar. Não precisa ter nenhuma habilidade especial para alavancar a vitória. É o ganho por puro acaso, o jogador alcança o triunfo sem frustração ou falha.
4) **Aquisição**: produz um baixo grau de afeto positivo. O ato de colecionar e de completar pode ser extremamente recompensador e produz satisfação. Pode também produzir estado de fluxo, se tiver frequência.

Motivos de representação: motivos estéticos que ocorrem por meio dos elementos representacionais do jogo.

1) **Narrativo**: um dos aspectos mais marcantes das narrativas construídas por humanos é sua capacidade de provocar toda e qualquer emoção. O prazer da narrativa vai além de simples primitivos emocionais. A motivação para o engajamento com histórias, além dos outros motivos estéticos anteriores (o motivo da curiosidade desempenha um papel fundamental, mas também o motivo da busca por emoções e, de fato, todos os outros estéticos). A prática de contar histórias proporciona uma motivação intrínseca para o jogo por meio das propriedades das narrativas e dos próprios sistemas narrativos. De fato, nosso prazer de contar histórias sempre pode ser entendido como jogo, apesar de não ser a maneira típica de interpretar nosso envolvimento com romances, filmes e assim por diante.
2) **Terror**: estado emocional do medo, do perigo.
3) **Agência**: coloca o valor estético na percepção da interatividade ou a liberdade de ter um impacto reconhecível.

Muitas pessoas acreditam que narrativa é sinônimo de enredo e, portanto, falham em fornecer adequadamente personagens interessantes. O protagonista é o desejo e a conexão entre o jogador e o jogo. Ferramentas de construção de arco de personagens são muito úteis para criar bons personagens, que atendam aos modelos de desejo e às necessidades do jogador em uma caracterização que gera o processo de identificação.

O espaço de jogo pode ser embalado com muitas oportunidades quando existem protagonistas bem estruturados. Nesse meio, os jogadores se tornam os próprios personagens, ligando-se ao jogo e à experiência, fazendo uma conexão entre eles e o mundo ficcional dos games por meio de avatares, que fazem o *link* entre o jogador e o jogo sem necessariamente representar algo visual. Funciona tanto para um personagem claramente definido (no sentido narrativo) que o jogador assume como sua persona, mas também como uma máscara de atuação nesse mundo.

A máscara é um avatar pelo qual o jogador atua, e o personagem do jogador é um avatar que pede ao jogador para representar o personagem; o ideal é combinar os dois, evitando distanciar o jogador do personagem, fazendo com que todos os aspectos narrativos do personagem ocorram apenas em *cutscenes*, por exemplo – embora seja uma coisa habitual nos games contemporâneos.

Casar escolhas com o arco de personagens não é a única maneira de usar a agência em histórias. A necessidade de saber o que acontece a seguir é, acima de tudo, o maior incentivo para continuar jogando. Para isso, pode-se utilizar a agência como

investigação, permitindo ao jogador uma imensa liberdade para avançar a história por meio das suas escolhas de onde e de como buscar as pistas.

Nunca se agradará a todos os tipos de jogadores e tampouco será possível atender a todos os motivos, mas, certamente, uma boa fatia desse grupo perceberá um game como uma história cativante e emocionante, que faça um sentido interno e seja afetado por ele.

Murray (2003, p. 201) diz que "[...] a criação de enredos digitais, assim como outros aspectos do meio ainda está num estágio mais direcionado para os visuais em rápida transformação do que para a narração de histórias expressivas".

Contar com bons designers de narrativas que entendam os motivos e as experiências que envolvem os games é um excelente começo para não cair na tentação de jogar fora a maior parte do *kit* de ferramentas do design de jogos para se alinhar ao *kit* de ferramentas do roteirista.

É difícil determinar o futuro da narrativa. Conforme a tecnologia evolui, novas possibilidades se abrem e novos meios de interação surgem. A realidade aumentada e a realidade virtual são avanços que podem anunciar uma nova era de narrativa imersiva, com *head-sets* e ambientes 360º. Histórias são lugares para onde vamos. Boas histórias de realidade virtual podem ser lugares que você quer ficar.

Como destacado nesta pesquisa, a história traz contexto e significado para os jogadores, criando uma relação emocional entre o jogador e o game. Combinar a jogabilidade com a narrativa e o contexto pode se transformar em uma experiência ainda mais imersiva, ajustando o contexto e a mecânica de forma a dar origem à experiência desejada. As peças devem se encaixar como engrenagens.

Não se pretendeu aqui debater sobre a importância da narrativa nos games, visto que a própria cronologia apresentada no Capítulo 2 já fala por si e, portanto, assumiu-se que as narrativas são fundamentais para o que se considera um bom game. Logo, reconhecendo a sua importância, buscou-se, nesta tese, abordar conceitos que pudessem contribuir com a área de *game studies*, sob a ótica do design, da linguística, da arte e da literatura, trazendo um novo olhar sob os aspectos narrativos que envolvem os games.

O designer de narrativas, embora esteja no mercado há pelo menos 18 anos, com a primeira posição ocupada no mercado em 2000, e divulgada por Stephen Dinehart em 2006, é uma profissão que ainda está emergindo. Há muito ainda para se descobrir e se aprofundar.

O objetivo desta tese foi o de contribuir para esse campo em crescimento no mundo e, sobretudo, no Brasil, para discutir questões fundamentais para uma melhor compreensão dos elementos narrativos dos games, seu modo de interação, sua estrutura e sua mecânica de funcionamento; e de proporcionar ao público consumidor e à sociedade em geral um olhar sobre os games como uma "nova" forma de expressão humana, ao lado de mídias já consagradas como a literatura e as artes visuais. Esse é o objetivo de muitos desenvolvedores independentes, além, é claro, daqueles que pesquisam essa mídia.

A partir desta pesquisa, novos questionamentos surgirão e podem servir como uma indicação para futuras pesquisas na área:

a) Qual o diferencial que os games apresentam a partir da utilização dos elementos narrativos tal como relacionados nesta pesquisa?
b) Quais estruturas mais se adequam aos motivos dos jogadores?
c) É possível encontrar uma estrutura específica para os games, preservando a agência, a transformação e a imersão com a liberdade do jogador sem que o game se transforme em um filme interativo?

REFERÊNCIAS

ADAMS, Tim. **An anti-hero of one's own**. TEDEd conferences. 13 nov. 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MEjgDeSnBMs>. Acesso em: 1º set. 2017.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game over**: jogos eletrônicos e violência. 2004. 249f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, 2004.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game Over**: jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005.

ANUNCIO ARENANET. [2007]. Disponível em: <https://80.lv/articles/game-jobs-narrative-designer-at-arenanet/>. Acesso em: 10 jun. 2018.

ANUNCIO TELLTALE. [2017]. Disponível em: <https://www.gamasutra.com/view/news/308138/Get_a_job_Telltale_Games_is_hiring_a_Narrative_Designer.php >. Acesso em: 10 jun. 2018.

ARANHA, Glaucio. **Fazendo estórias**: narrativas interativas e os novos paradigmas para a produção e crítica literárias sobre ambientes de hipermídia. 2008. 252f. Tese (Doutorado em Letras) Área de Literatura Comparada – Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2008.

ARAÚJO, Raony M.; RAMALHO Geber L. **Narrativa e Jogos Digitais**: lições do RPG de Mesa. *In*: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES, Recife, 2006. Disponível em: <http://www.lbd.dcc.ufmg.br/colecoes/sbgames/2006/039.pdf>. Acesso em: 17 abr. 2018.

ARISTÓTELES. **Arte poética**. Tradução, comentários e índices analítico e onomástico de Eudoro de Souza. São Paulo: Nova Cultural 1991 (Os Pensadores, v. 2).

BAER, Ralph. **Genesis**: How the Home Video Games Industry Began. [2014?] Disponível em: <http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm>.

BAIRON, Sérgio; PETRY, Luís Carlos. **Psicanálise e História da Cultura**. São Paulo: Mackenzie; Caxias do Sul: EDUSC, 2000.

BARNABÉ, Fanny. **Narration et jeu video**. Pour une exploration des univers fictionnels. Liège: Bebooks, 2014. (Coleção “Culture Contemporaine”) epub

BARON, Sean. **Cognitive Flow**: the psychology of great game design. Gamasutra. Mar., 2012. Disponível em: <https://gamasutra.com/view/feature/166972/cognitive_flow_the_psychology_of_.php> . Acesso em: 25 maio 2018.

BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. *In*: BARTHES, Roland; *et al*. **Análise estrutural da narrativa**. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2011. p. 19-62.

BATEMAN, Chris. **Interview**. *In*: LCAD blog. 17 nov. 2017. Disponível em: <https://www.lcad.edu/site/interview-with-faculty-chris-bateman/>. Acesso em: 15 jan. 2018.

BATEMAN, Chris. **Stories and Games**: Art. *In*: Ihobo blog. 30 nov. 2011. Disponível em: <http://blog.ihobo.com/2011/11/stories-and-games-1-art.html>. Acesso em: 8 jul. 2018.

BATEMAN, Chris. The aesthetic motives of play. *In*: KARPOUZIS, Kostas; YANNAKAKIS, Georgios (Ed.). **Emotion in games**: theory and praxis. Switzerland: Springer, 2016. v. 4. p. 3-20.

BATEMAN, Chris. **Why Players Love Stories**. *In*: Develop: Brighton blog. 13 jun. 2018. Disponível em: <https://developconf.blogspot.com/2018/06/guest-blog-why-players-love-stories.html>. Acesso em: 8 jul. 2018.

BAZIN, Laurent. Raconter ou jouer? Scénario et personnage dans le jeu vidéo. **Revue Lecture Jeune**, [*S.l.*], n. 149, mar. 2014. Disponível em: <http://www.lecturejeunesse.org/articles/raconter-ou-jouer-scenario-et-personnage-dans-le-jeu-video-2/>. Acesso em: 17 abr. 2018.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

BLOCK, Bruce. **The Visual Story**: creating the visual structure of film, TV and Digital Media. 2. ed. Burlington, USA: Elsevier/Focal Press, 2008.

BORDWELL, David. **Narration in the fiction film**. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.

BRAGA, Marcos Elízio de Moura. **O jogo das narrativas**: Ranhuras do mundo, pelos diários virtuais e outros ambientes narratológicos do game The Sims. 130f. (Dissertação) – Programa de Pós-graduação em Comunicação, UFMG, Belo Horizonte, Faculdade de Filosofia e Ciências, 2009.

BRAND, Jeffrey E.; KNIGHT, Scott J. **The narrative and ludic nexus in computer games**: Diverse Worlds II. Simon Fraser University Library. Proceedings of DiGRA 2005. Conference Changing Views – Worlds in Play. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-narrative-and-ludic-nexus-in-computer-games-diverse-worlds-ii/>. Acesso em: 10 maio 2018.

BROWN, Tim. **Design Thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

BUSINARO, Barbara. **La Tavola Periodica della Narrazione**. Fev. 2016. Webnauta. <http://www.webnauta.it/wordpress/la-tavola-periodica-della-narrazione/>. Acesso em: 25 maio 2018.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

CAMPBELL, Joseph. **O Poder do Mito**. 14. ed. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CAMPBELL, Joseph. **Para viver os mitos**. São Paulo: Cultrix, 2006.

CAPRA, Fritjof. **A visão sistêmica da vida**: uma concepção unificada e suas implicações filosóficas, políticas, sociais e econômicas. São Paulo: Cultrix, 2014.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Blücher, 2008.

CARRIÈRE, Jean-Claude, BONITZER, Pascal. **Prática do roteiro cinematográfico**. São Paulo: JSN, 1996.

CHMIELARZ, Adrian. **SOMA and the lost layer of Narrative Design.** 24 setembro 2015. Categoria Game Design Disponível em:

<http://www.theastronauts.com/2015/09/soma-and-the-lost-layer-of-narrative-design/>. Acesso em: 25 maio 2018.

COMPARABLY. **Game Designer (technical Writer) Salary**. [2018]. Disponível em: <https://www.comparably.com/salaries/salaries-for-game-designer-technical-writer>. Acesso em: 27 maio 2018.

CRAWFORD, Chris. **On Interactive Storytelling**. EUA: New Riders Pub., 2004.

DERDYK, Edith. (Org.). **Disegno. Desenho. Desígnio**. São Paulo: Editora Senac, 2007.

DESPAIN, Wendy. **Writing for video game genres**: from FPS to RPG. Wellesley, Massachusetts: A K Peters, Ltd., 2009.

DICKEY, Michele D. **Aesthetics and Design for Game-based Learning**. New York: Routledge, 2015.

DINEHART, Stephen. Interactive Narrative Design Architecture. **The Narrative Design Explorer™**. 29 fev. 2012a. Disponível em: <http://narrativedesign.org/2012/02/games-are-story-engines-interactive-narrative-design-architecture/>. Acesso em: 1º set. 2017.

DINEHART, Stephen. Masters of Narrative Design™ 10: Christy Marx. **The Narrative Design Explorer™**. 12 fev. 2012b. Disponível em: <http://narrativedesign.org/2012/02/masters-of-narrative-design-10-christy-marx/>. Acesso em: 1º set. 2017.

DINEHART, Stephen. Masters of Narrative Design™ 2: Bruce Black. **The Narrative Design Explorer™**. 14 jul. 2008. Disponível em: <http://narrativedesign.org/2008/07/masters-of-narrative-design-2-html/>. Acesso em: 1 set. 2017.

DINEHART, Stephen. **The Narrative Design Explorer™**. 2015. Disponível em: <http://narrativedesign.org/>. Acesso em: 1º set. 2017.

DINEHART, Stephen. What is Interactive Narrative Design? **The Narrative Design Explorer™**. 2009. Disponível em: <http://narrativedesign.org/2009/09/what-is-interactive-narrative-design/>. Acesso em: 1º set. 2017.

DINEHART, Stephen. What is Narrative Designer? **The Narrative Design Explorer™**. 2011. Disponível em: <http://narrativedesign.org/2011/09/what-is-a-narrative-designer-3/>. Acesso em: 1º set. 2017.

DUNNIWAY, Troy. Using the Hero's Journey in Games. 27 nov. 2000. **Gamasutra**. Disponível em: <https://www.gamasutra.com/view/feature/3118/using_the_heros_journey_in_games.php>. Acesso em: 2 set. 2017.

ECO, Umberto. **Lector In Fabula**: A cooperação Interpretativa nos Textos Narrativos. São Paulo: Perspectiva, 1986.

ECO, Umberto. **Seis passos pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

EVANGELISTA, Raquel Lobão. **Características estéticas de séries norte americanas**: identificação e afeição a anti-heróis. Intercom. Volta Redonda, TJ. 22-24 jun. 2017. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/sudeste2017/resumos/R58-1093-2.pdf>. Acesso em: 22 nov. 2017.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FORSTER, Eduard M. **Aspectos do Romance**. São Paulo: Globo, 1998.

FREUD, Sigmung. Reflexões para os tempos de guerra e morte. **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas,** Rio de Janeiro: Imago, 1980. v. XIV.

FRIEDMAN, Norman. O ponto de vista na ficção: o desenvolvimento de um conceito crítico. **Revista USP**, São Paulo, n. 53, p. 166-182, março/maio, 2002.

FULLERTON, Tracy. **Game design workshop**: a playcentric approach to creating innovative games. 2. ed. Burlington, MA: Elsevier, 2008.

GAMASUTRA. **Game Developer Salary Survey 2014**: The results are in! [2014]. Disponível em: <https://www.gamasutra.com/view/news/221533/Game_Developer_Salary_Survey_2014_The_results_are_in.php>. Acesso em 15 Jun. 2018.

GLASSDOOR. **Search salaries and compensation.** [2018]. Disponível em: <https://www.glassdoor.com/Salaries>. Acesso em: 27 maio 2018.

GOODMAN, Nelson. Twisted Tales; Or, Story, Study, and Symphony. **Critical Inquiry**, The University of Chicago Press Journals, Chicago, v. 7, n. 1, p. 103-119, 1980.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias**: do cinema às mídias interativas. São Paulo: SENAC, 2003.

GRIP, Thomas. 4-Layers, A Narrative Design Approach. **Gamasutra**. 29 abr. 2014. Disponível em: <https://www.gamasutra.com/blogs/ThomasGrip/20140429/216467/4Layers_A_Narrative_Design_Approach.php>. Acesso em: 2 maio 2018.

GRIP, Thomas. 5 core elements of interactive storytelling. **Frictional Games Blog**. 19 ago. 2013. Disponível em: <http://frictionalgames.blogspot.com/2013/08/5-core-elements-of-interactive.html>. Acesso em: 25 maio 2018.

HARRIS, Blake J. **A Guerra dos Consoles**: Sega, Nintendo e a batalha que definiu uma geração. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015.

HARRIS, James. **The Periodic Table of Storytelling**. 2014. Disponível em: <http://jamesharris.design/periodic/>. Acesso em: 2 set. 2017.

HEUSSNER, Tobias *et al*. **The Game Narrative Toolbox**. Burlington, USA: Focal Press, 2015.

HORNEMAN, Jurie. **The Design in Narrative Design**. Game Developers Conference – GDC. San Francisco, CA. 2-6 março 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=f8VIlfTtypg>. Acesso em: 1º set. 2017.

HOUAISS, Antonio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Curitiba: Objetiva, 2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. Tradução de João Paulo Monteiro. Editora Perspectiva. 2008.

HUTCHEON, Linda. **A Theory of Adaptation**. New York: Routledge, 2006.

IGDA. **Developer Satisfaction Survey**. Summary Report 2014. 25 jun. 2014. Disponível em: <https://cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/collection/9215B88F-2AA3-4471-B44D-B5D58FF25DC7/IGDA_DSS_2014-Summary_Report.pdf >. Acesso em: 15 jun. 2018.

IGDA. **Developer Satisfaction Survey**. Summary Report 2015. 2 set. 2015. Disponível em: <https://www.igda.org/resource/collection/CB31CE86-F8EE-4AE3-B46A-148490336605/IGDA%20DSS%202015-SummaryReport_Final_Sept15.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2018.

IGDA. **Developer Satisfaction Survey**. Summary Report 2016. 4 nov. 2016. Disponível em: <https://cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/resmgr/files__2016_dss/IGDA_DSS_2016_Summary_Report.pdf>. Acesso em 15 Jun. 2018.

IGDA. **Developer Satisfaction Survey**. Summary Report 2017. 8 jan. 2018. Disponível em: <https://cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/resmgr/2017_DSS_/!IGDA_DSS_2017_SummaryReport.pdf>. Acesso em 15 Jun. 2018.

IGDA. **Técnicas profissionais para gravação de videogames**. Wellesley, MA: AK Peters, Ltd., 2008.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry. **Game Design as Narrative Architecture**. Cambridge: MIT Press, 2002. Disponível em: <http://web.mit.edu/21fms/People/henry3/games&narrative.html>. Acesso em: 1º set 2017.

JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture. *In*: WARDRIP-FRUIN, Noan; HARRIGAN, Pat. (Ed.). **First Person**: New Media as Story, Performance and Game. Cambridge, MA: MIT Press, 2004. p. 118-130.

JUNG, Carl Gustav. **O homem e seus símbolos**. 6. ed. Rio de Janeiro, RJ: ed. Nova Fronteira, 1987.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

JUUL, Jesper. **A Clash between Game and Narrative**. Paper presented at the Digital Arts and Culture conference, Bergen, Norway, November 1998. Disponível em: <https://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html>. Acesso em: 20 jun. 2018.

JUUL, Jesper. Games Telling stories? A brief note on games and narratives. **Game Studies**, [*S.l.*], v. 1, n. 1, jul. 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>. Acesso em: 2 set. 2017.

KENT, Steven. **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. Nova York: Three Rivers Press, 2001.

KOENITZ, Hartmut *et al*. **Interactive Digital Narrative**: history, theory and practice. New York, NY: Routledge, 2015.

LEMES, Daniel. **Dos clones de Pong aos games em HD, consoles fizeram um longo caminho**. Será que estamos presenciando a última geração? 28 jun. 2014.

LEMES, David de Oliveira. **Fabula PXP – A técnica de programação exploratória (PXP)**: projetos de criação e desenvolvimento de jogos digitais. 2015. 145 f. Tese (Doutorado) – Curso de Tecnologia da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUCSP, São Paulo, 2015. Disponível em: <http://www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=18328>. Acesso em: 29 nov. 2015.

LEVIS, Diego. **Los videojuegos, um fenômeno de masas**: que impacto produce sobre la infância y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual. Barcelona: Paidós, 1997.

LINDLEY, Craig A. The semiotics of time structure in ludic space as a foundation for analysis and design. **Game Studies**, [*S.l.*], v. 5, n. 1, out. 2005. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0501/lindley/>. Acesso em: 2 set. 2017.

LINDLEY, Craig A. The semiotics of time structure in ludic space as a foundation for analysis and design. **Game Studies**, [*S.l.*], v. 5, n. 1, out. 2005. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0501/lindley/>. Acesso em: 2 set. 2017.

MAGNI, Lolita Fernanda. Narrativas interativas em jogos digitais: uma análise dos caminhos alternativos em Heavy Rain. **Revista Temática,** [*S.l.*], ano X, n. 11, nov. 2014, NAMID/UFPB, p. 191-212. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/oj52/index.php/tematica>. Acesso em: 2 set. 2017.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

MARINHO, Francisco Carlos de Carvalho. Narrativas interativas e jogos digitais: considerações sobre formas de escrita, leitura e imersão. **Texto Digital**, Florianópolis, v. 10, n. 1, p. 138-162, jan./jul. 2014.

MARTIN, Simon. **How the Rise of Narrative Design is Revolutionizing the Craft of Video Game Storytelling**. 26 jan. 2017. Disponível em: <https://www.ceros.com/originals/narrative-design-video-game/>. Acesso em: 15 jun. 2018.

MARTINS, Luiz Eduardo de Biaso. **A Ascensão do Anti-herói**: watchmen e a hollywood pós-11 de setembro. 2011. 130 f. Monografia (Bacharelado) – Curso de Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2011.

MASTROCOLA, Vicente Martin. **A figura do interator**. *In*: Leonardo Trevisan Blog. [*S.l*], 4 set. 2012. Disponível em: <http://leonardotrevisan.com.br/a-figura-do-interator/>. Acesso em: 15 jul. 2018.

MATEAS, Michael; STERN, Andrew. Structuring Content in the Façade Interactive Drama Architecture. *In*: PROCEEDINGS OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND INTERACTIVE DIGITAL ENTERTAINMENT (AIIDE 2005), Marina del Rey, Jun. 2005. Disponível em: <http://www.aaai.org/Papers/AIIDE/2005/AIIDE05-016.pdf>. Acesso em: 14 jul. 2018.

MAUGER, Vincent. Démiurgie 101 – Création de mondes imaginaires. **Le Crachoir de Flaubert**. 27 abril 2016. Disponível em: <http://www.lecrachoirdeflaubert.ulaval.ca/2016/04/demiurgie-101-creation-de-mondes-imaginaires/>. Acesso em: 2 set. 2017.

MAUGER, Vincent. Écrire pour le jeu vidéo. **Le Crachoir de Flaubert**. 11 julho 2016. Disponível em: <http://www.lecrachoirdeflaubert.ulaval.ca/2016/07/4-ecrire-pour-le-jeu-video/>. Acesso em: 2 set. 2017.

MAUGER, Vincent. Récit, scénarisation et interactivité: prolégomènes au design narratif. **Le Crachoir de Flaubert**. 1º agosto 2016. Disponível em: <http://www.lecrachoirdeflaubert.ulaval.ca/2016/08/5-recit-scenarisation-et-interactivite-prolegomenes-au-design-narratif/>. Acesso em: 2 set. 2017.

MCDEAVITT, Daniel C. **Narrative structures in computer gameplay a study in non-linear story construction**. 2004. 61f. Dissertação (Mestrado) – Masters of Arts, Department of Telecommunications, Indiana University. Indiana, USA, 2004. Disponível em: <http://danielmcdeavitt.com/portfolio/writing/Thesis_Draft_2004.pdf>. Acesso em: 2 set. 2017.

McGONICAL, Jane. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro: Best-seller, 2012.

MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MITTERMAYER, Thiago. Narrativa Transmídia – entrevistas: Vicente Gosciola e Maurício Mota. **Sociotramas**. 22 abr. 2014. Disponível em: <https://sociotramas.wordpress.com/2014/04/22/narrativa-transmidia-entrevistas-vicente-gosciola-e-mauricio-mota/>. Acesso em: 14 jun. 2018.

MUNGIOLI, Artur Palma. **Videogames como obras narrativas**: a arte de criar mundos possíveis. 2014. 105f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade Cásper Líbero, Programa de Mestrado em Comunicação. São Paulo, 2014.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil**: origens e instalação. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

NOVAK, Jeannie. **Game Development Essentials**: an introduction. 3. ed. NY, USA: Cengage Learning, 2012.

OIDA, Yoshi; MARSHALL, Lorna. **The Invisible Actor**. Abingdon, Oxon: Routledge, 2013.

OLIVEIRA, Arthur Protasio Jorge de. **Jogando Histórias**: refletindo sobre a narrativa dos jogos eletrônicos. 2014. 254f. Dissertação (mestrado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2014.

OLIVEIRA, Fabiano Naspolini de. **A Jornada do Escritor**: teoria e a prática nos roteiros de games. Fábrica de Jogos. 12 nov. 2013. Disponível em: <http://www.fabricadejogos.net/posts/artigo-a-jornada-do-escritor-teoria-e-a-pratica-nos-roteiros-de-games/>. Acesso em: 3 maio 2018.

OLIVEIRA, Fabiano Naspolini de. **Narrativas nos Jogos Digitais**: a arte de contar histórias com interação. Fábrica de Jogos. 12 fev. 2014. Disponível em: <http://www.fabricadejogos.net/posts/artigo-narrativas-nos-jogos-digitais-a-arte-de-contar-historias-com-interacao/>. Acesso em: 3 maio 2018.

PALACIOS, Fernando; TERENZZO, Martha. **O guia completo do Storytelling**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2016.

PAYSA. **Paysa Salaries**: Salaries mapped. Competition defined. Opportunities understood. [2018]. Disponível em: <https://www.paysa.com/salaries>. Acesso em: 27 maio 2018.

PICCINI, Mauricio da Silveira. **“Fiz por querer”**: O papel das escolhas do jogador na construção do sentido em narrativas de jogos digitais. 2012. 108f. Tese (doutorado) PUC RS, Porto Alegre, 2012.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira; PUHL, Paula Regina; BRANCO, Marsal Ávila Alves. O colosso é enorme: a imagem na narrativa dos games. *In*: SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, 2., 2006 set. 11-12, Salvador BA. [**Anais**...], Salvador, BA, UNEB, 2006.

PINHEIRO, Cristiano Max; BRANCO, Marsal Alves. Uma Tipologia dos Games. **Famecos**/**PUCRS**. Porto Alegre, n. 15, jul. 2006, p. 33-39. (Dossiê cibercultura).

POSEY, Jay. Narrative Design. In: DESPAIN, Wendy. **Professional techniques for video game writing**. Wellesley: AK Peters/CRC Press, 2008.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Editora: CopyMarket.com, 2001

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. **Dicionário de teoria da narrativa**. São Paulo: Ática, 1988.

RIBEIRO, Gilson. **A desconstrução do lúdico/inocente nos jogos eletrônicos**: (sub) informação e aculturação. 2006. 110f. Monografia (Bacharelado em História) – Universidade Federal de Uberlândia, 2006.

RIBEIRO, Rennan Gaião Spíndola. **A jornada do jogador**: um estudo das potencialidades imersivas na narrativa no viodeogame. 2013. 156f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Comunicação e Culturas midiáticas, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2013.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa** – Tomo I. Tradução de Constança Marcondes César. Campinas: Papirus, 1994.

ROUCAIROL, Laurent. **Brève histoire des jeux video**. 19 jan. 2003. Disponível em: <http://www.grospixels.com/site/history.php>.

RYAN, Marie-Laure. Beyond Myth and Metaphor: the case of narrative in digital media. **Game Studies**, [*S.l.*], v. 1, n. 1, jul. 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>. Acesso em: 2 set. 2017.

SAFFER, Dan. **Designing of interaction**: creating smart applications and clever devices. San Francisco: New Riders, 2006.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: Fundamentos do Design de Jogos. São Paulo: Blucher, 2012a. v. 4.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: Fundamentos do Design de Jogos. São Paulo: Blucher, 2012b. v. 3.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do Jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SANTOS, Ale. Storytelling, Gameplay e transmídia. *In*: OLIVEIRA, Rodolfo. (Org.) **Caminhos transmídia** [livro eletrônico]: novas formas de comunicação e engajamento. São Paulo: Corazonada Brand Storytelling, 2014. 3,6 Mb. p. 85-91.

SARMENTO. Tiago Alves de Moraes. A jornada do cavaleiro das trevas – Freud, Campbell e o Homem-Morcego. *In*: INTERCOM/CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, XVIII., 3 a 5 jul. 2013, Bauru. **Anais**... São Paulo: Intercom, 2013. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-0584-1.pdf>. Acesso em: 22 nov. 2017.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design**: a book of lenses. CRC Press., 2014.

SCHNEIDER, Beat. **Design – uma introdução**: o design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo: Blücher, 2010.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games**: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

SHEFF, David. **Os mestres do jogo**: por dentro da Nintendo. São Paulo: Best-seller, 1993.

SILVA, Cícero Inácio da. Primeiros passos de uma nova arte. *In*: NOJOSA, Urbano (Org.). **O design Contemporâneo**: o futuro das novas mídias, games e narrativas digitais. São Paulo: Editora Nojosa, 2006. p. 99-123.

SIMPLYHIRED. **Job type**. [2017]. Disponível em: <https://www.simplyhired.com/search?q=%22narrative+designer%22&l=&job=3zvs5UySzF5AznbjUQAFatfUNJoBaNbNLLTGPtXQbLs1xlvgy1AiKA>. Acesso em: 27 maio 2018.

SIMONS, Jan. Narrative, Games and theory. **Game Studies**, [*S.l.*], v. 7, n. 1, aug. 2007. Disponível em: <http://gamestudies.org/0701/articles/Simons>. Acesso em: 2 set. 2017.

SINESTESIA. *In*: AULETE, C. **Caldas Aulete digital**. Rio de Janeiro: Lexicon, [200-]. Disponível em: <http://www.aulete.com.br/sinestesia>. Acesso em: 18 nov. 2017.

SUCKLING, Maurice; WALTON Marek. **Video Game Writing**: From Macro to Micro. 2. ed. Dulles, VA: Mercury Learning and Information, 2017.

TAVARES, Braulio. **Kishotenketsu**. 11 set. 2012. Disponível em: <http://www.musarara.com.br/kishotenketsu>. Acesso em: 3 maio 2018.

TEIXEIRA, D. J.; CRUZ, D. M.; GONCALVES, B. S. Modelo de roteiro para narrativas de games educacionais. *In*: SIMPÓSIO LATINO AMERICANO DE JOGOS, 2016, Araranguá. **Revista do Simpósio Latino Americano de Jogos,** Araranguá: SLAT UFSC, v. 1. p. 191-204, 2016.

TODOROV, Tzvetan. As categorias da narrativa literária. *In*: BARTHES, Roland *et al*. **Análise estrutural da narrativa**. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2011. p. 19-62.

TWINERY [2018]. Disponível em: <http://twinery.org>. Acesso em: 20 jul. 2018.

TURTKLE, S. **Life on Screen**: identity in the age of the internet. London: Weiden Felld Nicholson, 1996.

VALESE, A. *et al*. **Faces do design**. São Paulo: Rosari, 2003.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estrutura mítica para escritores. São Paulo: Aleph, 2015.

WALTON, Marek; SUCKLING, Maurice. **Video Game Writting**: from macro to micro. 2. ed. Dulles, VA: Mercury Learning and Information LLC, 2017.

WEI, Huaxin; WANG, Chaoguang. From Construction to Perception: Three views of level design for story-driven games. *In*: TOTTEN, Christopher W. **Level Design**: Processes and Experiences. Boca Raton, FL: CRC Press, 2017. p. 53-79.

WINKLER, Matthew. **What makes a hero?** TEDEd conferences. 4 dez. 2012. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=Hhk4N9A0oCA>. Acesso em: 1º set. 2017.

WOLLNER, Alexandre. **Textos recentes e escritos históricos**. São Paulo: Rosari, 2002.

Lista de games citados:

Age of Empires (Brian Sullivan, Rick Goodman; Ensemble Studios; 1997)

Age of Empires III (Bruce Shelley; Microsoft Game Studios; 2005)

Angry Birds (Jaakko Lisalo; Chillingo/Activision; 2009)

Assassin's Creed (Maxime Béland; Ubisoft; 2007)

Battlezone (Ed Rotberg, Qwen Rubin, Roger Hector; Atari; 1980)

Berserk (Koei Tecmo; Omega Force; 2016)

Bertie the Brain (Josef Kates; 1950)

BioShock (Paul Hellquist; 2k Games; 2007)

Black & White (Peter Molyneux; Eletronic Arts; 2001)

Breakout (Nolan Bushnell, Steve Bristow, Steve Wozniak; Atari; 1976)

Broken Sword: The Shadow of the Templars (Charles Cecil; Revolution Software; 1996)

Brothers: a tale of two sons (Josef Fares; 505 Games; 2013)

Call of Duty 4: modern warfare (Todd Alderman, Steve Fukuda, Mackey McCandlish, Zied Rieke; Activision; 2007)

Candy Crush Saga (King; 2012)

Chrono Cross (Hiromichi Tanaka; Square; 1999)

Chrono Trigger (Takashi Tokita, Yoshinori Kitase, Akihiko Matsui; Square; 1995)

Civilization (Sid Meier; MicroProse; 1991)

Clash Royale (Supercell; 2016)

Colossal Cave Adventure (William Crowther, Don Woods; 1977)

Computer Space (Nolan Bushnell, Ted Dabney; Atari; 1971)

Counter-Strike (Minh Le, Jess Cliffe; Sierra Studios, Valve Corporation; 2000)

Death Race (Exidy; 1976)

Diablo (David Brevik, Erich Schaefer, Max Schaefer, Eric Sexton, Kenneth Williams; Blizzard; 1996)

Dinner Date (Jeroen D. Stout; Stout Games; 2010)

Donkey Kong (Shigeru Miyamoto; Nintendo; 1981)

Doom (Tom Hall; id Software; 1993)

Doom 3 (Tim Willits, Mal Blackwell; Activision; 2004)

Dragon Quest (Yuji Horii; Square Enix/Nintendo; 1986)

Duke Nuken (Todd Replogle, Scott Miller, Allen H. Blum III; Apogee Software; 1991)

Dungeon & Dragons (Jason Booth, Dan Ogles, Cardell Kerr, Hen Troop, Michael Sheidow, James Jones; Turbine; 2006)

Dungeon master (Doug Bell; FTL Games; 1987)

Elite (David Braben, Ian Bell; Acornsoft; 1984)

Enter the Matrix (David Perry; Infogrames; 2003)

Eve Online (Andie Nordgren; Simon & Schuster; 2003)

EverQuest (Sony Online Entertainment; 1999)

Every day the same dream (Paolo Pedercini; Molleindustria; 2009)

Fable (Peter Molyneux; Microsoft Game Studios; 2004)

Façade (Michael Mateas, Andrew Stern; independent game; 2005)

Far Cry (Cevat Yerli; Ubisoft; 2004)

Farmville (Zynga; 2009)

Final Fantasy (Hironobu Sakaguchi, Hiromichi Tanaka, Akitoshi Kawazu, Koichi Ishii; Square; 1987)

Final Fantasy VII (Yoshinori Kitase; Square; 1997)

Gears of war (Cliff Bleszinski; Microsoft Game Studios; 2006)

Gof of War (David Jaffe; Sony; 2005)

GoldenEye 007 (Martin Hollis; Nintendo; 1997)

Gran Turismo (Kazunori Yamauchi; Sony Computer Entertainment; 1997)

Grand Theft Auto III (Leslie Benzies; Rockstar Games; 2001)

Grand Theft Auto V (Leslie Benzies, Imran Sarwar; Rockstar Games; 2013)

Gun Fight/Western Gun (Tomohiro Nishikado, Dave Nutting; Taito; 1975)

Half-Life (Marc Laidlaw; Sierra Studios; 1998)

Half-Life 2 (Marc Laidlaw; Valve; 2004)

Halo: Combat evolved (John Howard; Microsoft Game Studios; 2001)

Heavy Rain (David Cage; Quantic Dream; 2010)

Ico (Fumito Ueda; Sony Computer Entertainment; 2001)

Indigo Prophecy/Fahrenheit (David Cage; Quantic Dream; 2005)

Journey (Nicholas Clark, Bryan Singh, Chris Bell; Sony Computer Enterteinment; 2012)

Kentucky Route Zero (Jake Elliot, Tamas Kemenczy; Cardboard Computer; 2013)

King's Quest (Roberta Williams; Sierra On-Line; 1980)

Knight Lore (Stamper Brothers; Ultimate Play the Game; 1984)

Knightmare (Mev Dinc, J. P. Dean, E. M. Dean, Nick Cooke; Activision; 1987)

L.A. Noire (Alex Carlyle; Rockstar Games; 2011)

Left 4 Dead (Mike Booth; Valve; 2008)

Life is Strange (Baptiste Moisan, Sebastien Judit, Sebastien Gaillard; Square Enix; 2015)

Masq (Javier Maldonado; AlterAction; 2002)

Mass Effect (Preston Watamaniuk; BioWare; 2007)

Maze War (Steve Colley, Greg Thompson; 1973)

Metal Gear Solid (Hideo Kojima; Konami; 1998)

Metal Slug (Takashi Nishiyama; Nazca Corporation; 1996)

Metroid (Satoru Okada, Gunpei Yokoi, Hiroji Kiyotake, Yoshio Sakamoto; Nintendo; 1986)

Might & Magic: clash of heroes (Jeff Spock, Dan Vader; Ubisoft; 2009)

Minecraft (Markus "Notch"Persson, Jens Peder "Jeb" Bergensten; Mojang Specifications; 2009)

Mirror's Edge (Owen O'Brien; Eletronic Arts; 2008)

Mortal Kombat (Ed Boon, John Tobias; Midway; 1992)

Myst (Rand Miller, Robyn Miller; Broderbund; 1993)

Mystery House (Roberta Williams; On-Line Systems; 1980)

Night Trap (James Riley; Digital Pictures; 1992)

Ōkami (Hiroshi Shibata, Joesuke Kaji, Dai Oba; Capcom; 2006)

Oxo (Alexander Sandy Douglas; 1952)

Pac-man (Toru Iwatani; Namco; 1980)

Pokémon (Satoshi Tajiri; Nintendo; 1996)

Pokémon Go (Tatsuo Nomura; Niantic; 2016)

Pong (Allan Alcorn; Atari; 1972)

Portal (Erik Wolpaw, Chet Faliszek; Valve; 2007)

Quake (John Romero; GT Interactive; 1996)

Remember me (Philippe Moreau, Marc Pestka; DontNod/Capcom; 2013)

Resident Evil (Takahiro Arimitsu; Capcom; 1996)

Shadow of the Colossus (Fumito Ueda; Sony Computer Entertainment; 2005)

Shenmue (Yu Suzuki; Sega; 1999)

Shenmue II (Yu Suzuki; Sega, Microsoft Game Studios; 2001)

Silent Hill (Keiichiro Toyama; Konami; 1999)

SimCity (Will Wright; Maxis; 1989)

SOMA (Thomas Grip; Frictional games; 2015)

Sonic Adventure 2 (Kazuyuki Hoshino, Yuji Naka; Sega; 2001)

Space Invaders (Tomohiro Nishikado; Taito; 1978)

Space Wars (Larry Rosenthal; Cinematronics; 1977)

Spacewar! (Steve Russel, Peter Samson, Martin Graetz, Wayne Witaenem; 1962)

Star Wars: knight of the old republic (James Ohlen; LucasArt; 2003)

StarCraft (Chris Metzen, James Phinney; Blizzard Entertainment; 1998)

Street Fighter II: The World Warrior (Yoshiki Okamoto; Capcom; 1991)

Super Mario 3D World (Koichi Hayashida, Kenta Motokura; Nintendo; 2013)

Super Mario Bros (Shigeru Miyamoto; Nintendo; 1985)

Super Mario Galaxy (Shigeru Miyamoto, Yoshiaki Koizumi; Nintendo; 2007)

System Shock (Doug Church; Origin Systems; 1994)

Tamagotchi (Akihiro Yokoi, Aki Maita; Bandai; 1996)

Tennis for Two (William Higinbotham, Robert Dvorak; 1958)

Tetris (Alexey Pajitnov, Vladimir Pokhilko; 1984)

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bruce Nesmith, Kurt Kuhlmann, Emil Pagliarulo; Bethesda Softworks; 2011)

The Last of Us (Jacob Minkoff; Naught Dog; 2013)

The Legend of Zelda (Shigeru Miyamoto; Nintendo; 1991)

The Legend of Zelda: Ocarina of time (Shigeru Miyamoto; Nintendo; 1998)

The Path (Auriea Harvey, Michaël Samyn, Laura Raines Smith; Tale of Tales; 2009)

The Secret of Monkey Island (Ron Gilbert; Lucasfilm Games; 1990)

The Sims (Kana Ryan, Will Wright; Eletronic Arts; 2000)

The Vanishing of Ethan Carter (Adrian Chmielarz; The Astronauts; 2014)

The Walking Dead (Sean Vanaman, Jake Rodkin, Mark Darin, Harrison G. Pink, Andrew Langley, Sean Ainsworth; Telltale Games; 2012)

The Witcher (Michal Madej; Atari; 2009)

The Witcher 3: Wild Hunt (Piotr Krzywonosiuk, Jedrzej Mróz; CD Projekt; 2015)

Tomb Raider (Toby Gard; Eidos Interactive; 1996)

Ultima I: The First Age of Darkness (Richard Garriott, Ken W. Arnold; Origin Systems; 1981)

Ultima Online (Raph Koster; Eletronic Arts; 1997)

Uncharted 2: Among Thieves (Richard Lemarchand, Neil Druckmann; Naughty Dog; 2009)

Uncharted: Drake's Fortune (Richard Lemarchand; Naughty Dog; 2007)

Until Dawn (Nik Bowen; Sony Computer Entertainment; 2015)

Wolfenstein 3D (Tom Hall; id Software; 1992)

World of Warcraft (Rob Pardo, Jeff Kaplan, Tom Chilton; Blizzard; 2004)

World of Warcraft: wrath of the lich king (Tom Chilton, Jeff Kaplan; Blizzard; 2008)

Yoshi's Island (Shigeru Miyamoto; Nintendo; 1995)

Zork (Tim Anderson, Marc Blank, Dave Lebling, Bruce Daniels; Infocom; 1977)

ANEXO A – LISTA DE CONSOLES

	Console	Fabricante	Lançamento
Primeira geração (1972–1977)	Magnavox Odyssey	Magnavox	1972
	Pong	Atari	1975
	Philips Tele-Spiel	Philips	1975
	Coleco Telstar	Coleco	1977
	Telejogo	Philco/Ford	1977
	Color TV Game	Nintendo	1977
Segunda geração (1978–1983)	Fairchild Channel F	Fairchild	1976
	RCA Studio II	RCA	1977
	Atari 2600	Atari	1977
	Bally Astrocade	Midway	1977
	Interton VC 4000	Interton	1978
	Magnavox Odyssey²	Magnavox/Philips	1978
	APF Imagination Machine	APF Electronics	1979
	Microvision	Milton Bradley	1979
	Game & Watch	Nintendo	1980
	Intellivision	Mattel	1980
	PlayCable	Mattel	1981
	VTech CreatiVision	VTech	1981
	Epoch Cassette Vision	Epoch	1981
	Coleco Gemini	Coleco	1982
	Arcadia 2001	Emerson Radio	1982
	Atari 5200	Atari	1982
	ColecoVision	Coleco	1982
	Commodore MAX Machine	Commodore	1982
	Entex Adventure Vision	Entex	1982
	Vectrex	Entex	1982
	Sega SG-1000	Sega	1983
	Atari 2800	Atari	1983
Terceira geração (1983–1992)	NES/Famicom	Nintendo	1983
	MSX	Microsoft Japan	1983
	Casio PV-1000	Casio	1983
	Supergame VG 3000	CCE	1985
	Atari 7800	Atari	1986
	Action Max	Worlds of Wonder	1987
	Master System	Sega	1987
	Dynavision	Dynacom	1989
	Game Boy	Nintendo	1989
	Game Gear	Sega	1990
	Commodore 64GS	Commodore	1990
	Amstrad GX4000	Amstrad	1990
Quarta geração (1987–1996)	TurboGrafx-16	NEC	1987
	Mega Drive/Genesis	Sega	1988
	Atari Lynx	Atari	1989
	SuperGrafx	NEC	1989
	TurboExpress	NEC	1990
	Neo-Geo	SNK	1990
	Super Nintendo/Super Famicom	Nintendo	1990
	Commodore CDTV	Commodore	1991
	Sega CD	Sega	1991
	CD-i	Philips/Sony	1991
	TurboDuo	NEC	1992
	Supervision	Watara	1992
	Mega Duck	Creatonic/Timlex/Videojet	1993

	Sega 32X	Sega	1994
	Neo-Geo CD	SNK	1994
	Super Game Boy	Nintendo	1994
	Satellaview	Nintendo	1995
	Super A'Can	Funtech	1995
Quinta geração (1993–1999)	3DO	Panasonic/Sanyo/GoldStar	1993
	Amiga CD32	Commodore	1993
	FM Towns Marty	Fujitsu	1993
	Pioneer LaserActive	Pioneer	1993
	Atari Jaguar	Atari	1993
	PC-FX	NEC	1994
	Playdia	Bandai	1994
	Sega Saturn	Sega	1994
	PlayStation	Sony	1994
	Virtual Boy	Nintendo	1995
	Casio Loopy	Casio	1995
	R-Zone	Tiger Electronics	1995
	Atari Jaguar CD	Atari	1995
	Apple Pippin	Bandai/Apple	1995
	Nintendo 64	Nintendo	1996
	Game.com	Tiger Electronics	1997
	Neo Geo Pocket	SNK	1998
	Game Boy Color	Nintendo	1998
	PocketStation	Sony	1999
	Nintendo 64DD	Nintendo	1999
Sexta geração (1998–2004)	Dreamcast	Sega	1998
	Neo Geo Pocket Color	SNK	1999
	WonderSwan	Bandai	1999
	PlayStation 2	Sony	2000
	WonderSwan Color	Bandai	2000
	L600	Indrema	2001
	Pokémon mini	Nintendo	2001
	Panasonic Q	Panasonic/Nintendo	2001
	Game Boy Advance	Nintendo	2001
	GP32	GamePark	2001
	Xbox	Microsoft	2001
	Nintendo GameCube	Nintendo	2001
	SwanCrystal	Bandai	2002
	GameKing	TimeTop	2003
	N-Gage	Nokia	2003
	PSX	Sony	2003
	iQue Player	Nintendo	2003
	Tapwave Zodiac	Tapwave	2003
	Game Boy Advance SP	Nintendo	2003
	Atari Flashback	Atari	2004
	N-Gage QD	Nokia	2004
	XaviXPort	XaviX	2004
	Game Boy Micro	Nintendo	2004
Sétima geração (2004–2011)	Nintendo DS	Nintendo	2004
	PSP 1000	Sony	2004
	Gizmondo	Tiger Telematics	2005
	Game Wave	ZAPiT Games	2005
	V.Smile	VTech	2005
	GP2X	GamePark Holdings	2005
	Xbox 360	Microsoft	2005
	FC Twin	Yobo	2006
	HyperScan	Mattel	2006
	Nintendo DS Lite	Nintendo	2006

	PlayStation 3	Sony	2006
	Wii	Nintendo	2006
	PSP 2000	Sony	2007
	PSP 3000	Sony	2007
	Vii	Jungle Soft, Chintendo	2007
	EVO Smart Console	Envizions	2008
	N-Gage 2.0	Nokia	2008
	Nintendo DSi	Nintendo	2008
	GP2X Wiz	GamePark Holdings	2009
	Dingoo	Shenzhen Dingoo Digital	2009
	Mi2	Planet Interactive	2009
	Zeebo	Tectoy/Qualcomm	2009
	Nintendo DSi XL	Nintendo	2009
	PSP Go	Sony	2009
	OnLive	OnLive	2009
	Pandora	OpenPandora	2009
Oitava geração (2011–2016)	Nintendo 3DS	Nintendo	2011
	PlayStation Vita	Sony	2011
	Nintendo 3DS XL	Nintendo	2012
	Nintendo Wii U	Nintendo	2012
	Neo Geo X	SNK Playmore	2012
	Ouya	Ouya Inc.	2013
	Nvidia Shield	Nvidia	2013
	Nintendo 2DS	Nintendo	2013
	PlayStation Vita TV	Sony	2013
	PlayStation 4	Sony	2013
	Xbox One	Microsoft	2013
	Alienware Alpha	Alienware/Dell	2014
	OBox	Snail Games	2015
	Snail Mobile W3D	Snail Games	2015
Nona Geração (2017)	Nintendo Switch	Nintendo	2017

Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_consoles_de_videogame>.

ANEXO B – QUADRO COMPARATIVO GAME WRITER X DESIGNER DE NARRATIVAS

<table>
<tr><th colspan="3">Escritor de jogos (Game writer)</th><th colspan="3">Designer de narrativas (Nrrative designer)</th></tr>
<tr><td colspan="3">Objetivo: criar histórias para um game</td><td colspan="3">Objetivo: implementar história no jogo e entregá-lo ao jogador</td></tr>
<tr><td colspan="3">Verbal (mais) ≠ Não verbal (menos)</td><td colspan="3">Não verbal (mais) + Verbal (menos)</td></tr>
<tr><td colspan="6">Habilidades fortes</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Construção de mundo</td><td rowspan="2">Teoria dramática</td><td rowspan="2">Habilidades de escrita</td><td colspan="3">Design narrativo</td></tr>
<tr><td>Mecânica</td><td>Visual</td><td>Áudio</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Vida real</td><td rowspan="2">Final</td><td>Crença</td><td>Interatividade</td><td>Ambiente</td><td rowspan="3">Música</td></tr>
<tr><td>Diálogos</td><td>Agência</td><td>Personagens</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Período histórico</td><td rowspan="2">Inesgotável</td><td>Busca</td><td>Coerência</td><td>Animação</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Texto saboroso</td><td>Ritmo</td><td>FX</td><td rowspan="3">Vozes</td></tr>
<tr><td>Fantasia</td><td>Ramificação</td><td>Gêneros de jogos</td><td>Interface</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Sci-Fi</td><td rowspan="2">Linear</td><td>Mecânicas</td><td>Cor</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Texto técnico</td><td>Controles</td><td>Cenografia</td><td rowspan="2">SFX</td></tr>
<tr><td colspan="3">Você vê o seu trabalho e seus erros</td><td>Equilíbrio</td><td>Composição da cena</td></tr>
<tr><td colspan="3">Você vê o trabalho deles, mas vê seus erros.</td><td colspan="3">Você não vê o trabalho deles, mas vê seus erros.</td></tr>
<tr><td colspan="6">Erros</td></tr>
<tr><td colspan="3">Falta de lógica</td><td colspan="3">Dissonância ludo-narrativa</td></tr>
<tr><td colspan="3">Lack of imagination</td><td colspan="3">Quebra de imersão</td></tr>
<tr><td colspan="3">Ritmo de história ruim</td><td colspan="3">Jogo ruim/ritmo da história</td></tr>
<tr><td colspan="3">Má escrita</td><td colspan="3">Sem coerência</td></tr>
<tr><td colspan="3">Erros de fatos</td><td colspan="3">Nível de agência inapropriado</td></tr>
<tr><td colspan="3">Ramificação ruim</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="6">Habilidades flexíveis</td></tr>
<tr><td>Imaginação</td><td>Vigilância</td><td>Memória</td><td>Gramática</td><td>Senso de humor</td><td>Ética de trabalho</td></tr>
<tr><td>Comunicação</td><td>“Língua esquecida”</td><td colspan="2">Psicologia</td><td colspan="2">Eficácia pessoal</td></tr>
<tr><td>Networking</td><td>Mitologia</td><td colspan="2">Empatia</td><td colspan="2">Equilíbrio vida-trabalho</td></tr>
<tr><td>Falar em público</td><td>Symbols</td><td colspan="2">Compreensão auditiva</td><td colspan="2">Saúde mental + física</td></tr>
<tr><td>Equipe</td><td>Arquétipos</td><td colspan="2">Personagens críveis</td><td colspan="2">Motivação + inspiração</td></tr>
<tr><td colspan="6">Onde usar</td></tr>
<tr><td colspan="6">Videogames</td></tr>
<tr><td colspan="6">RPG de vida (por exemplo salas de busca)</td></tr>
<tr><td colspan="6">Jogos de tabuleiro</td></tr>
<tr><td colspan="6">Filmes/Literatura/Gamificação teatral</td></tr>
<tr><td colspan="6">Arte interativa</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="5"></td><td colspan="3">Gamificação de negócios</td></tr>
<tr><td colspan="3">Gamificação educacional</td></tr>
<tr><td colspan="3">Falar em público</td></tr>
<tr><td colspan="3">Vendas + Marketing</td></tr>
<tr><td colspan="3">Futuras formas novas de storytelling</td></tr>
</table>