

**UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI**

**FABIANA VEIGA GUERRA**

**A EXPERIÊNCIA NARRATIVA DO JOGADOR:  
UM ESTUDO COMPARATIVO**

**SÃO PAULO**

**2017**

**FABIANA VEIGA GUERRA**

**A EXPERIÊNCIA NARRATIVA DO JOGADOR:  
UM ESTUDO COMPARATIVO**

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Vicente Gosciola e Coorientação Thiago Falcão.

**SÃO PAULO**

**2017**

## FICHA CATALOGRÁFICA

**FABIANA VEIGA GUERRA**

**A EXPERIÊNCIA NARRATIVA DO JOGADOR:  
UM ESTUDO COMPARATIVO**

Dissertação de Mestrado apresentado à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Vicente Gosciola e Coorientação Thiago Falcão.

Aprovado em ----/-----/-----

---

Prof. Dr. Vicente Gosciola

---

Prof. Dr. David de Oliveira Lemes

---

Profa. Dra. Maria Ignês Carlos Magno

Nossa maior fraqueza está em desistir. O caminho mais certo de vencer é tentar mais uma vez.

Thomas Edison

## AGRADECIMENTOS

Aos membros do corpo docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi, pela atenção e por compartilharem os seus conhecimentos durante todas as aulas e conversas que tivemos juntos.

Aos meus colegas de mestrado Maira Toledo, Ademir Corrêa e Leyslie Martins por enriquecerem as discussões em aula, seminários e bate-papos informais, e sempre estarem dispostos a dar uma palavra de incentivo nos momentos mais complicados. Ao meu amigo Gênio Nascimento, parceiro de Congressos e elaboração de artigos, por dividir comigo o interesse por jogos eletrônicos.

Ao professor e Coorientador Thiago Falcão, por ter me apresentado ao universo dos *Game Studies* e sempre me apoiar na decisão de escrever sobre jogos.

Ao meu orientador Vicente Gosciola, por toda paciência e ajuda, sem ele esse trabalho não seria possível. A professora Maria Inês e o professor David Lemes por me ajudarem com as considerações extremamente pertinentes para melhorar o meu trabalho, na banca de qualificação.

Aos meus familiares e amigos que conviveram com minha ausência em muitos momentos, mas, mesmo assim, sempre me apoiaram. Ao meu marido Valter Garcia, pela parceria, por sempre estar presente, por me encorajar e motivar nos momentos de incerteza.

## RESUMO

Esse estudo analisa os jogos eletrônicos a partir de seu potencial narrativo e visa compreender as diferentes experiências do jogador em relação a esse potencial. A finalidade, portanto, é compreender quais são os atributos essenciais que compõem essas narrativas interativas, e verificar como o aspecto lúdico e a ação do jogador, junto a narrativa, influenciam a experiência do jogar. Para isso, o estudo será alicerçado pelos campos teóricos dos *game studies* e da comunicação para uma compreensão mais ampla. Dentro do campo dos *game studies* é possível verificar um grande número de análises de jogos eletrônicos com base em sua estrutura constitutiva, que pode ser representada, por exemplo, pelos fatores como as regras, ficção e a mecânica do jogo. Desta forma, a hipótese é de que se faz necessária uma visão mais específica sobre jogos eletrônicos considerados mais narrativos, definindo então, possíveis elementos comuns, que habilitem a identificação de uma estrutura que possa influenciar na imersão e no engajamento do jogador a partir da junção de jogabilidade e narrativas. Para isso, o estudo fará uma comparação entre os jogos *Heavy Rain* (SONY, 2005), *The Last of Us* (SONY, 2013) e *The Walking Dead* (TELLTALE GAMES, 2013).

### **PALAVRAS-CHAVE**

Games, Jogos eletrônicos. *Game Studies*. Narrativa interativa.

## **ABSTRACT**

This study analyzes the electronic games from your narrative potential and aims to understand the different experiences of the player about this potential. The purpose, so, is to understand what are the essential attributes that make up these interactive narratives, and see how playful and the action of the player, with the narrative, influence the experience of play. To this end, the study will be based in the fields of game studies and communication to a broader understanding. Within the field of game studies it is possible to check a large number of electronic games reviews based on your constituent structure, which can be represented, for example, by factors such as the rules, fiction and the mechanics of the game. In this way, the hypothesis is that it is necessary a more specific vision on video games considered more narrative, setting then, possible common elements, which enable the identification of a structure that can influence the immersion and the engagement of the player from the junction of gameplay and narrative. To this end, the study will make a comparison between the Games *Heavy Rain* (SONY, 2005), *The Last of Us* (SONY, 2013) and *The Walking Dead* (TELLTALE GAMES, 2013).

## **KEYWORDS**

Games, videogames. Game Studies. Interactive narrative.



## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Narrativa linear.....	20
Quadro 2 - Narrativa interativa.....	21
Quadro 3 - Quadro comparativo dos elementos essenciais do jogo .....	61
Quadro 4 - Quadro comparativo dos elementos narrativos do jogo .....	64

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Capa do Jogo Habitat.....	03
Figura 2- Capa de exemplares da coleção escolha sua aventura.....	09
Figura 3- Capa do livro quebra-cabeça “S” .....	10
Figura 4- As quatro categoriais elementais dos jogos eletrônicos.....	16
Figura 5- Diferentes tipos de regras segundo David Parlett.....	20
Figura 6- Modelo de drama aristotélico.....	27
Figura 7- Estrutura de um jogo eletrônico narrativo.....	28
Figura 8- Relação entre a jornada do escritor (VOGLER, 2007), jornada do herói (CAMPBELL, 2007), as funções do personagem (PROPP, 2010), roteiro de Syd Field (MACIEL, 2003) e a tragédia de Aristóteles (2005) .....	29
Figura 9- Gráfico de <i>flow</i> .....	34
Figura 10- Diagrama de Narrativas Interativas - Ryan (2001) A .....	35
Figura 11- Diagrama de Narrativas Interativas - Ryan (2001) B.....	37
Figura 12- Diagrama de Narrativas Interativas - Ryan (2001) C.....	39
Figura 13- Cena de Abertura do jogo <i>The Last of Us</i> .....	50
Figura 14- Cena de Abertura do jogo <i>The Last of Us</i> - inventário.....	51
Figura 15- Cena de Abertura do jogo <i>The Walking Dead</i> .....	56

# SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	01
1. NARRATIVAS NOS JOGOS ELETRÔNICOS .....	08
1.1 Elementos que constituem os jogos eletrônicos .....	15
1.1.1 Regras .....	18
1.1.2 Ficção .....	23
1.2 O discurso narrativo nos jogos eletrônicos .....	25
1.2.1 Jogabilidade .....	31
1.3 Estruturas Narrativas .....	35
2. IMERSÃO .....	41
2.1 Presença .....	44
2.2 Agência .....	45
2.3 Imersão narrativa .....	46
3. EXPERIÊNCIA NARRATIVA NOS JOGOS ELETRÔNICOS .....	48
3.1 Estudo 1 – <i>THE LAST OF US</i> .....	49
3.2 Estudo 2 – <i>HEAVY RAIN</i> .....	52
3.3 Estudo 3 – <i>THE WALKING DEAD</i> .....	54
3.3.1 O drama interativo em <i>THE WALKING DEAD</i> .....	56
3.4 Quadros Comparativos .....	61
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	65
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	67

## INTRODUÇÃO

O ato jogar, atualmente, vai além do simples entretenimento: faz parte de forma significativa da cultura contemporânea, como forma de expressão e de manifestação de novas tecnologias.

Gosciola (2003, p.29) defende que a tecnologia está atrelada aos meios de comunicação desde o princípio. A cada nova tecnologia existente há uma mudança na percepção humana, tal como foi com o processo da fotografia. A tecnologia traz uma enorme gama de novas plataformas de jogos *online* e *off-line*, o que possibilita novas experiências na forma de jogar e se relacionar. O desenvolvimento digital possibilita processos mais complexos, com narrativas mais bem elaboradas, onde a tecnologia pode dar suporte às variáveis interativas, os jogos caminham para representações cada vez mais dramáticas e elaboradas, fugindo dos modelos clássicos.

A escolha do tema da experiência narrativa nos jogos eletrônicos aparece exatamente nesse momento. Com tantas possibilidades de desenvolvimento narrativo, como podemos compreender o jogar? O que seria um jogo narrativo? Como acontece a experimentação narrativa a partir de jogos com desenhos mecânicos variados? São algumas das perguntas que esse trabalho tentará responder através do estudo da área dos *game studies*<sup>1</sup>. Seu objetivo é definir possíveis elementos do jogo que influenciem na narrativa e na experiência do jogar, bem como identificar variáveis entre os jogos eletrônicos *Heavy Rain* (SONY, 2005), *The Last of Us* (SONY, 2013) e *The Walking Dead* (TELLTALE GAMES, 2013), aqui considerados como jogos narrativos, que possam, de alguma forma influenciar na imersão; de forma complementar, identificar características que direcionem a atenção do jogador para o mundo ficcional, permitindo uma proximidade com a narrativa.

---

<sup>1</sup> Game Studies - disciplina hoje endereçada academicamente pelo nome de *game studies* e que se debruça sobre ambos os vieses da atividade relativa ao jogo, contemplando tanto a abordagem de cunho mais social quanto a abordagem considerada tecnicista, de cunho mais sistemático. (Falcão, 2010, p.19).

Para isso, um estudo comparativo será feito, a partir de minha experiência como jogadora, utilizando a metodologia *inside perspective*<sup>2</sup>, proveniente da área de design, que permite um olhar de experimentação pessoal.

E por que estudar jogos eletrônicos? Através dos jogos eletrônicos, novas formas de se relacionar e de comunicar acontecem, mediadas por ambientes virtuais ou híbridos, em espaços midiáticos e muitas vezes em contextos narrativos ficcionais, onde o jogador pode assumir papéis muito diferentes de sua realidade, utilizando avatares como forma de experimentar outra realidade.

O termo *avatar*<sup>3</sup> vem do sânscrito; há registros de que seja utilizado há mais de dois mil anos pela religião hinduísta para representar as reencarnações do Deus Vixnu. O avatar é um espírito que ocupa um corpo humano, representa a personificação de uma divindade que se materializa na terra. Esta palavra, porém, é muito utilizada nos campos da computação, artes, *game studies* e cibercultura<sup>4</sup>, designando personagens criados para representar um usuário em ambientes digitais, permitindo uma personificação ou um corpo virtual. Para Murray, um avatar é uma imagem gráfica que representa um personagem, oferecendo possibilidades de personificação e sendo capazes de proporcionar identidades alternativas em ambientes virtuais ou artificiais.

De acordo com Machado (2002)<sup>5</sup>, o termo avatar foi utilizado pela primeira vez por Morningstar em seu mundo virtual denominado *Habitat*<sup>6</sup>. O termo designava à representação visual do interator no ciberespaço.

---

<sup>2</sup> Perspectiva pessoal de análise de uma experiência, do ponto de vista do design. SEVALDSON, Birger. (2010), p.8-35.

<sup>3</sup> No caso da expressão “avatar”, há sentidos distintos para os orientais e ocidentais. Quem a pronuncia nos países de religião hindu como Índia, Nepal, Bangladesh, Paquistão, Sri Lanka e Indonésia, se refere a uma divindade. Já no ocidente, no contexto dos jogos eletrônicos, o *avatar* é a representação gráfica do jogador naquele ambiente. (SILVA, 2010), encontrado em: [http://www.e-publicacoes\\_teste.uerj.br/ojs/index.php/contemporanea/article/view/819](http://www.e-publicacoes_teste.uerj.br/ojs/index.php/contemporanea/article/view/819) (acessado em 28/08/2017).

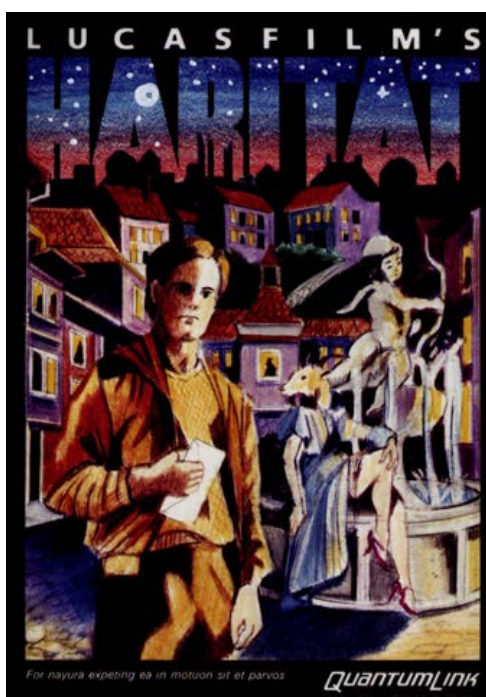
<sup>4</sup> Para Lévy, (1999) cibercultura é o conjunto técnicas materiais e intelectuais, de práticas, atitudes, modos de pensamento e de valores que juntamente de desenvolvem e crescem no ciberespaço. Ela emerge no contexto das novíssimas tecnologias de comunicação, para esclarecer os fenômenos que se dão nesses novos meios digitais.

<sup>5</sup> Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento – Arlindo Machado: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/hipertexto/home/Imersao%20e%20Agenciamento%20-%20Machadotexto5.pdf> (acessado em 25/08/2017)

<sup>6</sup> Habitat foi criado pela *Lucasfilm Games*, uma divisão da Empresa *LucasArts* de entretenimento, em associação com *Quantum Computer Services, Inc.* Ele foi uma das primeiras tentativas de criar um ambiente virtual multiusuário em grande escala comercial.

Nesse jogo, os denominados avatares podiam mover-se, buscar itens, abaixar e manipular objetos, se comunicavam e gesticulavam — cada um sob o controle de um jogador individual, controlado por joystick, que permitia o jogador apontar as coisas e emitir comandos. A fala era realizada por meio de digitação no teclado e o texto era exibido em balões de fala na cabeça do avatar, ao estilo das histórias em quadrinhos.

**FIGURA 1 – CAPA DO JOGO HABITAT**



Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Habitat\\_\(video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Habitat_(video_game))

Os jogos refletem a cultura contemporânea e dialogam com as novas tecnologias. Como afirmamos acima, aspectos primários que configuram um jogo ganham novas possibilidades, modificando a experiência do jogar que conhecíamos no início dos jogos eletrônicos, limitada a uma quantidade pequena de ações. A partir da realidade das novas tecnologias aplicadas na criação de ambientes virtuais,

podemos aplicar durante a experimentação de um jogo eletrônico maior quantidade de habilidades e competências, o que representa mais variáveis nas situações e possibilidades de interpretação e exploração.

Jogos eletrônicos são uma das manifestações culturais mais populares da contemporaneidade. Alcançaram um nível de diversidade sofisticada e uma dimensão expressiva no campo do entretenimento.

A conexão do homem com o jogo não é novidade, os jogos perpassam toda a história da humanidade. Huizinga (1938. p. 6), procura compreender e refletir sobre o jogo como parte da cultura e não apenas um de seus elementos. Pretende determinar até que ponto a própria cultura possui um caráter lúdico, buscando compreender o jogo enquanto fenômeno cultural e sua importância no desenvolvimento das civilizações e culturas. Segundo Huizinga, os jogos são mais antigos que a própria noção de cultura.

Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos. Em toda a parte, encontramos presente o jogo, como uma qualidade da ação bem determinada e distinta da vida comum. (HUIZINGA, 2014, p.6).

Aqui precisamos considerar que dificilmente uma língua conseguiu sintetizar os múltiplos aspectos e características do conceito de jogo em apenas uma palavra. A ideia de jogo não pode ser limitada por um único vocábulo para expressar seu amplo significado.

O termo *ludus*, proveniente do latim, se refere, etimologicamente, à esfera da não seriedade, da ilusão, da simulação. Em meados do século XV, o termo *jocus*, utilizado para designar gracejo ou zombaria, passou a designar o termo geral para jogo; o mesmo aconteceu com o termo francês *jeu, jouer*, o italiano, *gioco, giocare*, o espanhol *juego, jugar* e o português *jogo, jogar*.

Verificamos que em várias culturas é comum o termo “jogar um jogo”, e temos palavras distintas para o conceito de “jogo” e a ação do “jogar”, o que já não acontece nas línguas inglesa (*to play*) e alemã (*spiel*), onde um único termo pode assumir mais de um significado.

Qual a diferença entre as palavras “play” e “game”? Elas têm o mesmo significado? Essa diferença aparece na língua inglesa, as duas palavras possuem uma distinção entre si. Porém, como vimos anteriormente, nem todos os idiomas separam os dois conceitos e “play” aparece no inglês como a ação de interação do jogador com o jogo, enquanto “game” designa o jogo em si.

Podemos definir o termo jogo enquanto sua complexidade de elementos necessários ao funcionamento ou à execução de uma atividade. Para essa dissertação, utilizaremos o conceito de jogos sustentado por Salen e Zimmerman (2003 p. 49), segundo o qual jogo é um sistema no qual jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica em um resultado quantificável.

Os jogadores interagem com o sistema do jogo e experimentam uma interação lúdica com ele. A partir daí eles se deparam com conflitos e com um sistema de regras, as quais fornecem uma estrutura a partir da qual o jogo surge, delimitando o que pode e não pode ser feito pelo jogador.

As regras definem o sistema formal de um jogo, todos os jogos possuem regras. Salen e Zimmerman (2003 p.26) afirmam que as regras limitam a ação do jogador, são explícitas e não ambíguas, são compartilhadas por todos os jogadores, são fixas, são obrigatórias e são repetíveis, todos esses elementos aparecem tanto em jogos digitais, quanto em jogos não digitais.

Para Schell (2008, p.41), as regras são elementos fundamentais que compõe a mecânica de um jogo, elas definem o tempo, os objetos, as ações, as consequências das ações, as restrições das ações e as metas, adicionando um item primordial que permite que um jogo seja um jogo, o objetivo. A mecânica de um jogo é o núcleo central que permite que ele aconteça interativamente. Sendo todas as interações e relações realizáveis, é o que temos se retiramos a estética, a tecnologia e a narrativa. Ela define o espaço em que o jogo acontece, os objetos e atributos interativos, o estado desses objetos, os segredos, as ações realizáveis, as regras, as habilidades dos personagens e as possibilidades do jogo.

Os jogos eletrônicos possuem um espaço rico de significação, onde os jogadores interagem com todos esses elementos citados acima e experimentam ativamente as opções que lhe são permitidas, ao que chamamos de jogabilidade – quando as regras são colocadas em prática.



Para Salen e Zimmerman (2003, p.49), a jogabilidade faz parte da relação entre jogo e interação lúdica, um movimento mais livre dentro de uma estrutura rígida, surge por causa das regras e em oposição a elas.

Caillois (1958, p. 131-140), classifica a interação lúdica em quatro categorias fundamentais: *agôn*, que retrata a interação lúdica competitiva; *alea*, a interação lúdica baseada na chance, sorte ou aleatoriedade; *mimicry*, simulação ou interação lúdica do faz de conta e *ilinx*, vertigem ou interação lúdica fisicamente baseada.

Assumimos aqui que interação lúdica, está diretamente ligada ao que chamamos de experiência do jogador. O que nos interessa não é a experiência isolada da jogabilidade, ou a experiência isolada da narrativa, mas sim a experiência da jogabilidade junto à narrativa e como esses elementos estão conectados.

Para entender melhor a experiência nos jogos eletrônicos, seguimos alguns autores como Motta (2013), que defendem que a experiência dos jogadores vai além das questões de usabilidade e interface. A experiência pode ser entendida como subjetiva e individual. Mesmo que jogadores compartilhem uma vivência, cada um deles dará um sentido diferente para a mesma, criando uma experiência narrativa individual.

O termo experiência é definido<sup>7</sup> como conhecimento ou aprendizado, obtido através de práticas e vivências. O conteúdo de uma experiência pode ser o que ela mesma representa e está diretamente ligado à percepção. O protagonista da experiência é definido por sua receptividade, sua disponibilidade para com a experiência, e esta lhe deixa marcas e o afeta diretamente.

Para Larrosa (2002, p. 24), a experiência é aquilo que “nos passa, o que nos acontece, o que nos toca”. Experiência não é somente o saber que vem do fazer ou da prática:

[...] requer parar para pensar, para olhar, para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar e escutar mais devagar; para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço (LARROSA, 2002, p. 24).

---

<sup>7</sup> Dicionário online de português - <https://www.dicio.com.br/congenere/>

Podemos dizer inclusive que a experiência começa antes da própria interação, continua durante a interação e pode se estender após, inclusive alternando as mídias em que estão alocadas. Bertocchi escreve:

A nossa tendência para organizar a experiência em forma narrativa é certamente um impulso humano anterior à aquisição da linguagem [...] Diz-nos ele que são as narrativas que produzem significações e dão sentido às coisas e aos nossos atos. Traduzem o conhecimento objetivo e subjetivo do mundo – o saber sobre a natureza física, as relações humanas, as identidades, as crenças, os valores e os mitos – em forma de relatos. Temos, segundo Motta, uma predisposição primitiva e inata para a organização narrativa da realidade. (BERTOCCHI, 2006, p. 68).

Salen e Zimmerman (2003, p.36) compreendem experiência como o ato de interagir com o jogo, ver, tocar, ouvir, cheirar, e provar, mover o corpo durante o jogo, sentir emoções e sobretudo o resultado do jogo em andamento, comunicar-se com outros jogadores e alterar os padrões normais de pensamento. Essa experiência é difusa, obscura e confusa, contrária às regras, que são claras e objetivas.

De forma muito simplista, podemos afirmar que experiência é participação. Cada jogo, a partir de suas características, permitirá um tipo de participação do jogador, que através de suas vivências anteriores e de suas compreensões de mundo, terá uma visão particular sobre a experimentação. Um mesmo jogo, permitirá infinitas experiências, o que dependerá de cada indivíduo que com ele interagir.

De acordo com Ponty (1999, p.36), “ver uma figura só pode ser possuir simultaneamente as sensações pontuais que fazem parte dela.” Aqui Ponty afirma que temos apenas impressões perante as coisas como elas realmente são, e que essas sensações remetem sempre às nossas primeiras experiências com aquela realidade. Aqui se encontra o grande paradoxo: impossível prever qual sensação exata cada pessoa terá ao jogar determinado jogo, embora de alguma forma seja possível estudar o impacto de como a interatividade narrativa afeta o jogador.

Exemplificando, suponhamos que em determinada encruzilhada, o jogador, com seu avatar, pode escolher entre seguir por uma ponte sobre um rio para um

destino inesperado, se atirar no rio e fugir, ou tomar o caminho de volta e enfrentar uma situação de conflito. De alguma forma o jogador vai experimentar a incerteza, o medo e o alívio. Sabemos que tais sensações podem ter caráter distinto para cada indivíduo. Alguns podem senti-las com menor intensidade que outros, mas ainda assim estarão sentindo. Outro exemplo: em um jogo onde um avatar que representa um pai perde um filho, é bastante provável que se um pai ou uma mãe experimentarem essa narrativa, terão uma reação muito mais intensa de perda que uma pessoa que não tem filhos, mas tal sensação estará lá de alguma forma.

O que nos interessa, é a participação ativa desse jogador na narrativa, e como acontece essa participação, se as possibilidades narrativas permitem que o jogador se transporte para a história e quais elementos permitem ou não que isso aconteça. Para isso, estudaremos pontos como a narrativas nos jogos eletrônicos e sua relação com a jogabilidade, imersão e experiência narrativa, a partir de autores como Jasper Juul, Janet Murray, Marie Laure Ryan, Jesse Schell, Suchman Mateas, Katie Salen e Eric Zimmerman.

## 1. NARRATIVAS NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Como podemos contar uma história partir de um jogo eletrônico? A resposta aparentemente não está apenas na narrativa, mas também na estrutura de design do jogo em si. A jogabilidade é um dos elementos que compõe a experiência e está conectada de forma indissociável à narrativa de um jogo eletrônico; é o que conecta o jogo e o jogador, mediando as ações que permitem o usuário interagir no universo virtual. Percebemos que esse é um ponto fundamental a se estudar: como a experiência do jogador acontece ao experimentar uma narrativa interativa. Para chegar a essa compreensão, é necessário analisar como a jogabilidade se dá a partir da mecânica de jogo estabelecida.

Aqui precisamos explicar que consideraremos jogo eletrônico narrativo e narrativa interativa como sinônimos – a própria *Telltale*, empresa que criou o jogo *The Walking Dead*, denomina-o como narrativa interativa.

Existem várias definições e opiniões, não é fácil definir o que é um jogo narrativo, uma vez que a terminologia inclui narrativa interativa, ciberdrama, ficção interativa, história jogável, drama interativo, narrativa hipertextual, entre outros. As definições que encontramos se dão, em sua maioria, pelo fato de que durante muito tempo o jogo e a narrativa foram estudados de maneiras independentes. A verdade é que a narrativa sempre existiu em jogos de videogame, mesmo que de forma simples, como plano de fundo, criando o contexto para o desenrolar das ações do jogador.

Para Ryan (2006), narrativa interativa é um gênero das chamadas narrativas digitais, criada por meio da manipulação das informações entre máquinas e usuários. É importante mencionar que interatividade narrativa não é uma exclusividade dos meios digitais, tendo em vista que várias publicações de livros físicos têm características interativas, como é o caso da série “Escolha a Sua Aventura”, de 1980 - nesses livros existe um desenvolvimento dramático em que o leitor assume o papel de protagonista e é responsável pela progressão dos fatos.

FIGURA 2 – Capa de exemplares da coleção escolha sua aventura



Fonte: <http://porcoselefantesdoninhas.blogspot.com.br>

Um exemplo mais recente é o quebra-cabeça literário “S”, criado por J.J. Abrams e Doug Dorst, onde existe um número de informações que permeia a história. O usuário assume a forma como quer experimentar a compreensão da narrativa, não havendo linearidade, pois são vários os fatos e recortes que estão ao alcance do leitor, como anotações, documentos, postais, fotos e rascunhos.

FIGURA 3 – Capa do livro quebra-cabeça “S”



Fonte: <http://www.intrinseca.com.br>

Ryan (2006) afirma que a combinação entre narrativa e interatividade possui duas variações: histórias jogáveis e jogos narrativos. Já Murray entende que as narrativas são “mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo” (MURRAY, 2003, p. 9). Para este autor, os jogos eletrônicos devem ser pensados, sempre, como histórias, já que existem diversas semelhanças entre essas estruturas. Um exemplo disso é a necessidade de solucionar conflitos para chegar a um possível resultado, fenômeno presente tanto em jogos quanto em histórias.

Há ainda alguns autores contrários à ideia de que jogos eletrônicos possuam narrativas que contem histórias, pois têm características específicas e distintas. De acordo com Frasca (2003), as narrativas possuem observadores externos, enquanto os jogos possuem jogadores envolvidos. Tal afirmação vai de encontro com o que diz Aarseth (1997), que apresenta a proposição de que leitor e jogador não podem realizar as mesmas funções: enquanto o leitor não possui participação no desenrolar da narrativa, o jogador se envolve nas ações, mas não na narrativa.

A concepção de que a narrativa deve estar em função do jogo, como parte da sua constituição, sendo que ponto central é o caráter lúdico, nos parece hoje muito reducionista, já que desconsidera a relação que é criada entre o próprio jogador e o jogo, onde o jogador não é um simples observador da narrativa, mas também responsável por seu desenvolvimento. Por meio de suas ações dentro do universo

ficcional, ele acaba interferindo nesse universo ao longo do processo, em um movimento de ação e reação.

O que nos interessa definir aqui é que a narrativa se desenvolve em um mundo ficcional, que reage de acordo com as interações desempenhadas pelo jogador, através de ações possíveis, desencadeadas por sua representação nesse mundo, o avatar.

Frasca (2003, p. 224) diz que uma simulação é quando um sistema simples imita, certos aspectos comportamentais, de forma limitada, dentro de outro sistema mais complexo. A simulação não somente imita características estéticas, visuais e sonoras de um elemento, mas apresenta também um modelo de comportamentos que devem reagir a ações pré-determinadas.

Narrativas, então, seriam uma forma de estruturar uma representação, enquanto jogos eletrônicos poderiam se aproximar conceitualmente de simulação, pois são as características de simulação e sua qualidade técnica que permitem uma coerência e consistência no mundo de jogo. Para Frasca, os jogos eletrônicos “são uma certa forma de estruturar a simulação, tal qual a narrativa é uma forma de estruturar a representação” (FRASCA, 2003, p. 224). Portanto, seria equivocado ambos serem avaliados sob o mesmo olhar de análise de narrativa utilizado para livros, fotografias e cinema, que consistem em representações não simuláveis. O jogador deve interagir e não só interpretar, de forma que o jogo não se limite à união de histórias possíveis, mas se caracterize em um mundo dotado de realidade ficcional alternativa e inconstante. Assim sendo, o jogo eletrônico é material e não ocorre apenas no campo das ideias e na mente do leitor, nem tão somente no texto em si, mas sim em sua junção com a simulação. O jogador, portanto, “não lida com o que aconteceu ou com o que está acontecendo, mas, sim, com o que pode acontecer” (FRASCA, 2003, p. 233).

É importante mencionar que Frasca, ao propor este distanciamento entre representação e simulação, não está alegando que histórias e jogos eletrônicos são incompatíveis, mas propondo que através dos aspectos simulatórios o jogo eletrônico possui potencialidades de expressar mensagens e traduzir situações de uma maneira que as narrativas textuais não podem: eles criam oportunidades variáveis em ambientes de experimentação.

Nesse momento, se faz necessário contextualizar o jogo como objeto desse estudo, considerando sua característica essencial. Jogos eletrônicos são jogos,

apesar de sua aproximação com histórias, compartilhando elementos em comum como personagens, ações sequenciais, trama, cenários possíveis e o elemento lúdico presente; questões como regras e mecânicas do jogo caracterizam o ponto central que é a interação. A narrativa precisa girar em torno da natureza interativa do meio, precisamos considerar sua materialidade.

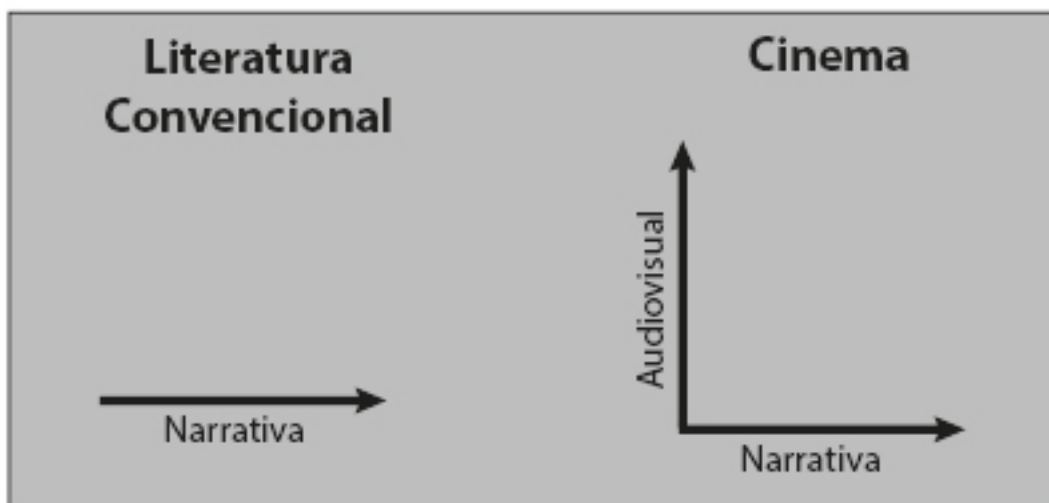
As narrativas construídas tendo o computador como pano de fundo guardam, então, diferenças cruciais com relação a suas contrapartidas midiáticas: elas “tendem mais para a forma mais aberta do jogo [...] do que para a sequência irreversível de acontecimentos, que marca a experiência narrativa mais convencionalmente conhecida na literatura e no cinema” (MACHADO, 2007, p. 210 apud FALCÃO, 2010, p.52).

Com as múltiplas formas de reprodução de narrativas, no contexto atual, como o cinema, a televisão, o rádio, a internet e os jogos eletrônicos, novas abordagens foram incorporadas, criando possibilidades que pluralizam o conceito de narrativa e narrador. Assim, a narrativa pode ser compreendida por um viés mais abrangente e interdisciplinar. No caso dos jogos, é impossível, dissociar a narrativa e o sistema implícito de regras e unidades pertinentes a sua natureza, que implicam em uma experiência diferenciada de vivenciar a história.

Considerando que literatura pode ser caracterizada por meio de palavras, vamos representá-la por narrativa. Já o cinema trata, além das narrativas, dos elementos de imagens e áudios, portanto além da “história” nesse ponto, adicionamos uma segunda dimensão na compreensão do espectador: o audiovisual.



QUADRO 1 – Narrativa linear



Fonte: a autora.

A experiência audiovisual do cinema é uma esfera de possibilidades de expressões para além da experiência da leitura. Se o audiovisual do cinema permitiu a entrada de um eixo bidimensional, bem como maior experiência sensorial, podemos considerar que os jogos eletrônicos, adicionam um eixo tridimensional, possibilitando um terceiro fator importante, que é a interação.

A interação é um processo que exige o esforço do usuário em participar, e tem como resposta uma atualização do jogo a partir dos comandos executados pelo jogador. Gosciola descreve interatividade como uma equação onde comunicação é somada a escolha:

Interatividade é, para nós, a partir dos estudos no campo de ciências da comunicação e no campo de novas tecnologias, um recurso de troca ou de comunicação de conhecimento, de ideia, de expressão artística, de sentimento. Segundo Anne-Marie Duguet, a interatividade promove no espectador uma mobilização, um desejo de interferir, de se relacionar com a obra e com seus personagens. (GOSCIOLA, 2003, p. 87).

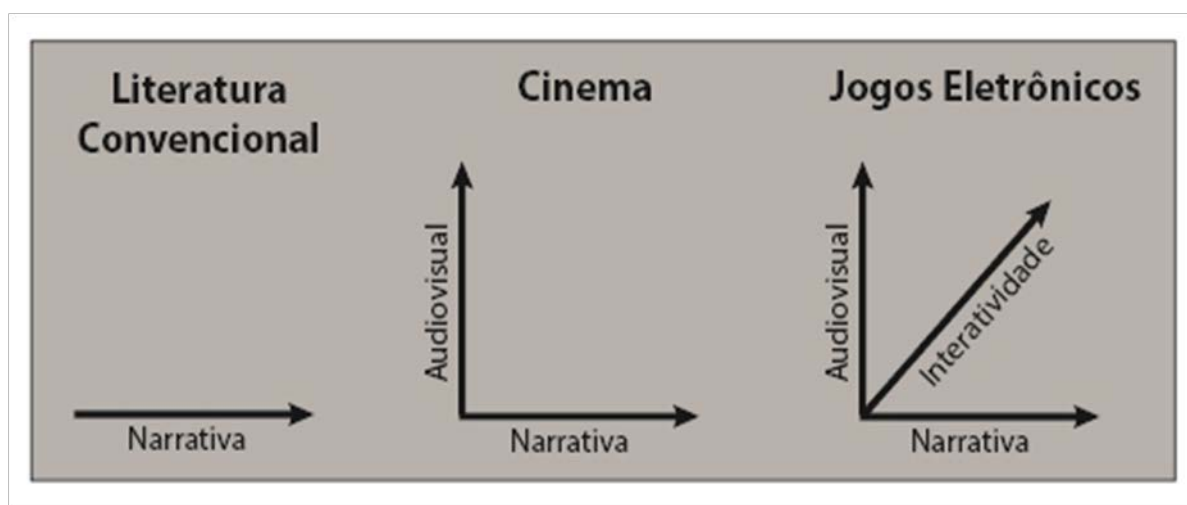
Jenkins, define interatividade da seguinte forma:

Interatividade é o potencial de uma nova tecnologia de mídia, ou textos produzidos nessa mídia, para responder ao feedback do consumidor. Os fatores determinantes da interatividade, que é, quase sempre, pré-

estruturada ou pelo menos possibilitada pelo designer, se contrapõem aos fatores sociais e culturais determinantes da participação, que é mais ilimitada e, de maneira geral, moldada pelas escolhas do consumidor. (JENKINS, 2009, p. 382).

Porém, é necessário frisar que o potencial de interação de um jogo eletrônico é maior que simplesmente navegar através hiperlinks ou mudar os canais da televisão com um controle remoto.

QUADRO 2 – Narrativa interativa



Fonte: a autora

Com a interatividade, a experiência da narrativa está presente quando jogamos ativamente, oferecendo-nos a oportunidade de assumir as motivações e emoções de um personagem. Descobrimos de forma ativa características da história e não através da lente de um observador. Poderíamos deduzir que a profundidade da narrativa nos jogos eletrônicos tem caráter de experimentação.

Posto que jogos eletrônicos contam histórias e que estas estão conectadas com a característica interativa do meio, faz-se necessário compreender melhor a conexão do poder narrativo nos meios digitais jogáveis. Alguns jogos se alicerçam na narrativa para existir, enquanto outros não dependem necessariamente dela, utilizando-a como mecanismo complementar de suporte ao jogo. A forma como essa estrutura acontece acaba criando uma linguagem, uma maneira única de vivenciar uma história.

Segundo Janet H. Murray a evolução das narrativas no meio interativo, criará uma nova forma de vivência nos contextos de uma história, com mais autoria por parte do jogador, propiciando assim cada vez mais experiências significativas.

Espectadores participantes assumirão papéis mais claros, eles aprenderão a se orientar nos complexos labirintos e a enxergar modelos interpretativos em universos simulados. Paralelamente a essa melhoria das qualidades formais, os escritores desenvolverão uma percepção mais acurada sobre quais padrões da experiência humana podem ser melhor apreendidos pelo meio digital. Desse modo, uma nova arte narrativa alcançará sua própria forma de expressão. (MURRAY, 2003, p.96).

A citação acima se refere à capacidade técnica dos meios e à progressão de experimentação. Quando Murray escreveu o texto acima, a capacidade de processamento de jogos era diferente da que temos atualmente. É fato que a experimentação de narrativas em jogos eletrônicos evolui de acordo com o aperfeiçoamento do meio - maior capacidade permite uma mecânica mais apurada e detalhada. Junto às possibilidades de escolha e arcos traçados pela ação do usuário, os meios digitais evoluem a capacidade de expressão narrativa também para esses meios.

Para alicerçar essa ideia, podemos levantar inicialmente que um jogo é um software criado para rodar em uma plataforma digital, como um computador, por exemplo, a partir de uma determinada linguagem de programação, dentre várias existentes, que fornece ao sistema as informações necessárias para processar um conjunto de orientações e informações, que podem subsidiar ações jogáveis.

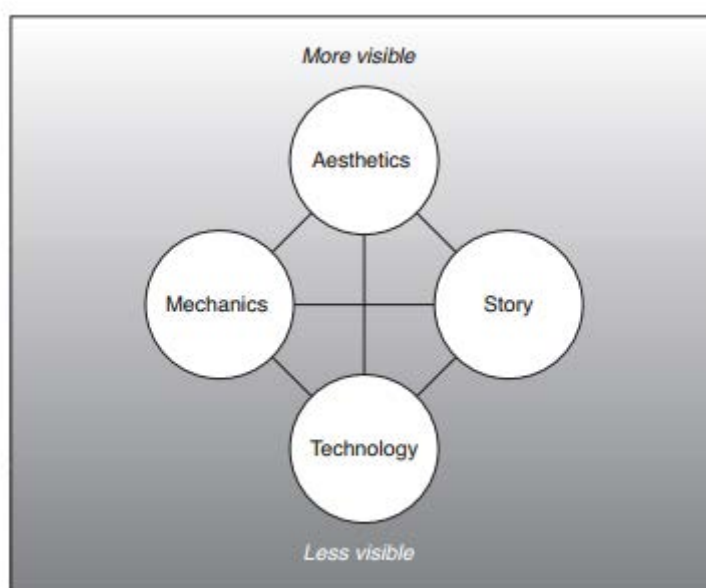
O que descrevemos acima apresenta o jogo eletrônico de forma muito simplista, desconsiderando muitos outros processos envolvidos no ato de jogar. Para um estudo completo, é necessário pensar em uma gama de áreas de conhecimento muito maior que apenas a programação por trás de um jogo que seja interessante. Existem diversas outras práticas que vão além da programação. Precisamos pensar em elementos técnicos, como a interface, a mecânica do jogo, a estruturação do design dos ambientes, as fases, o fluxo, entre outros, e elementos que dão sentido ao meio, que determinam como o jogo vai prender a atenção, e qual será sua relação com o jogador para além de sons e estímulo visual. Não podemos,

contudo, negar que os avanços técnicos no campo da tecnologia digital permitem acurar os itens mencionados acima, criando universos de possibilidades.

### 1.1 Elementos que constituem os jogos eletrônicos

Shell, em seu livro “*A arte do game design*”, explica que os jogos eletrônicos possuem quatro elementos fundamentais, sendo eles a mecânica, a história, a estética e a tecnologia; estes elementos seriam parte fundamental do que caracterizará a experiência do jogador durante o ato de jogar.

FIGURA 4 – As quatro categoriais elementais dos jogos eletrônicos



Fonte: *The Art of Game Design: A Book of Lenses*

- 1- Mecânica: são os procedimentos e regras de seu jogo, determinam o objetivo do jogo, como os jogadores podem e não podem alcançá-lo e o que acontece quando tentam. Se compararmos a experiências mais lineares como cinema e literatura, verificamos que estas possuem tecnologia, história e estética, entretanto não envolvem a mecânica. É a mecânica que faz com que um jogo

seja um jogo, apoiando-se na tecnologia, na estética e na história, para fazer sentido para o jogador.

- 2- História: É a sequência de eventos que se desdobram durante o jogo. Esta tanto pode ser linear, quanto inscrita ou ramificada; o importante é que ela dê suporte à mecânica e emerge de acordo com sua progressão. Para reforçar a história, os elementos estéticos são fundamentais, assim como a tecnologia envolvida.
- 3- Estética: Determina o aspecto visual do jogo, como ele pode ser sentido, visto, experimentado. Esse é um aspecto fundamental do design de jogos, e junto ao desenrolar das ações, tem relação direta com a experiência do jogador. Quando determinado tom é impresso à estética, ela, juntamente com os outros elementos, permitirá a imersão durante a experiência de jogar um dado jogo, criando a possibilidade do jogador sentir o mundo ficcional e perceber os seus impactos.
- 4- Tecnologia: Não necessariamente apontamos para tecnologia de ponta. Tecnologia se refere a qualquer material e suporte que permita as interações necessárias para o jogo acontecer. A tecnologia escolhida para o jogo permite que determinadas ações possam ou não acontecer, sendo essencial também para dar suporte à estética necessária e à mecânica escolhida.

É importante mencionar que nenhum desses elementos é mais importante do que os demais, eles se combinam e se complementam para criar um cenário ideal para o jogo acontecer. Na figura 3, o fato de aparecerem em formato de diamante, não indica que um sobreponha o outro, apenas demonstra quais deles estão mais visíveis para o jogador, durante sua experiência.

Apoiando-se, principalmente, no conceito mecânico de composição do jogo, é impossível dizer que não há a necessidade de uma história para se ter um jogo. Como vemos acima, todos os elementos da estrutura têm igual importância e se conectam para formar a experiência de jogar. Nosso estudo se baseia nas relações do objeto jogo e sua função.

Juul (2005), buscando definir o que é jogo em um modelo clássico, o separou em três partes distintas: o jogo como sistema, o jogador e o jogo e por fim, o jogador e o resto do mundo, as quais simplificamos como jogo, jogador e mundo respectivamente.

O Jogo pode ser definido por premissas, as regras, todas as ações do jogo que não sofrem qualquer influência do jogador. O Jogador pode ser definido pelas relações estabelecidas entre o jogador e o jogo, suas decisões e a sequência do jogo com base nelas. O Mundo se define pela forma como influencia o jogador e vice-versa.

De acordo com o autor:

Um jogo é um sistema baseado em regras com resultados variáveis e quantificáveis, onde diferentes resultados geram diferentes valores, o jogador exerce esforço e influência a ordem do resultado, e o jogador se sente emocionalmente ligado ao resultado, e as consequências das atividades são negociáveis. (JUUL, Jasper, 2005, p. 36)

Juul (2005) descreve, então, a aproximação entre os objetos ficção e regras, de forma a harmonizá-los como partes de um todo, deixando de lado a ideia de que narrativa e elementos lúdicos possuem formas independentes de análise ou compreensão.

Neste esse estudo, chegamos ao momento onde a contextualização de regras e ficção são essenciais para chegar aprofundar o ponto da experiência narrativa do jogador.

### **1.1.1 Regras**

De acordo com Juul (2005, p.55), as regras são paradoxais. Apesar de seu conceito parecer bem diferente da ideia de prazer, as regras caracterizam aspectos com os quais os jogadores mais se satisfazem, experimentando um desafio por elas delimitado. As regras de um jogo são projetadas para serem fáceis de aprender, por qualquer tipo de jogador, embora também fornecem desafios que requerem criatividade para serem superados.

Jull (2005, p. 55-56) criou um recorte para definir regras com os sete passos fundamentais a seguir:

- 1- Regras são projetadas para serem suficientemente claras aos jogadores, qualquer jogador deve compreender como utilizá-las. Regras definem o que os jogadores podem e não podem fazer e o que deve acontecer em resposta às ações do jogador. As regras devem ser implementáveis sem qualquer ingenuidade.
- 2- As regras de um jogo criam uma “máquina de estado<sup>8</sup>”, e esta responde às ações de um jogador, independente de se usar o processamento de um computador ou não.
- 3- Esta “máquina de estado” pode ser visualizada como uma paisagem de possibilidades, ou mesmo uma ramificação de possibilidades de uma ação a outra, na árvore do jogo durante sua reprodução. Jogar um jogo é interagir com essa máquina de estados e explorar a árvore do jogo.
- 4- Quando um jogo possui resultados múltiplos, o jogador precisa de esforço para atingir um objetivo positivo, no lugar de um que seja negativo. É mais difícil atingir o resultado positivo do que o negativo, portanto, se o jogador vai ao caminho de um resultado positivo, o jogador enfrenta desafios.
- 5- A maneira como o jogo é realmente jogado, quando o jogador tenta superar seus desafios, é definido por jogabilidade. A jogabilidade é uma interação entre as regras e a tentativa do jogador em jogar o jogo, da forma como for possível.
- 6- Jogos são experiências de aprendizado, onde o jogador melhora suas habilidades em jogar o jogo. Em qualquer ponto desse processo, o jogador criará um repertório específico de habilidades e métodos para superar os

---

<sup>8</sup> Segundo Falcão 2010 o termo utilizado por Jull, “máquina de estado”, se refere ao entendimento dos cibertextos, como proposto por Aarseth (1997).

desafios do jogo. Parte da atração de um bom jogo é que ele desafia continuamente o jogador e faz novas exigências para mobilizar o jogador.

- 7- Qualquer jogo específico pode ser mais desafiador ou menos, enfatizando tipos específicos de desafios ou até servir como forma de justificar um evento de ordem social. Este é um modo no qual regras podem oferecer aos jogadores experiências mais agradáveis, e além disso, jogos distintos podem oferecer experiências diferentes.

Jull (2005, p. 5), ainda afirma que existem duas formas distintas de criar desafios para os jogadores. A primeira seria o que ele chama de desafio de *emergência* (as regras se combinam para fornecer variação) e a segunda, desafio de *progressão* (desafios apresentados em série mediante as regras, que variam de acordo com uma graduação do menor para o maior).

Jogos de emergência são uma forma de jogo historicamente dominante. Jogos de progressão são formas mais recentes, onde o designer do jogo determina criteriosamente as formas possíveis de progressão do jogador.

As regras permitem que os jogadores experimentem as limitações do jogo e os *affordances*<sup>9</sup>, que são suas conexões com as ações e o mundo do jogo, criando uma relação de complementariedade entre jogo e jogador. Essas limitações proíbem o jogador de realizar certas ações, mas adicionam, por outro lado, sentido às ações realizáveis, tornando-as significativas para a estrutura do jogo. Esse conjunto de regras limitantes também impede que o jogador alcance seus objetivos de forma imediata, delineando que as ações possam acompanhar um caminho, sendo ele evolutivo ou narrativo.

De acordo com Shell (2008, p. 144), as regras fazem parte das mecânicas que compõe o jogo, juntamente ao espaço, objetos, atributos e estados, ações, habilidades e chances. O autor entende que regra é a mais fundamental das mecânicas, porque adiciona um objetivo. No diagrama a seguir, feito por David

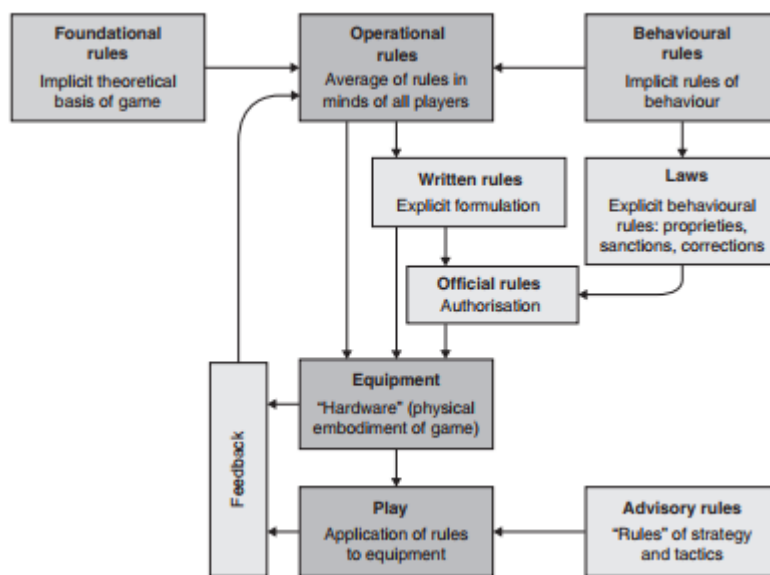
---

<sup>9</sup> “O conceito de *affordance* diz respeito não somente ao que um actante possibilita – ensina, pauta, enquadra – ao outro: a relação entre actantes, nesse sentido, é muito mais íntima: diz respeito a uma complementariedade entre um e outro – uma relação que se exime do juízo moral para simplesmente abrir novos horizontes – novos programas de ação”. (Falcão, 2013)



Parlett, historiador, podemos compreender os diferentes tipos de regras que estão envolvidas com a jogabilidade.

FIGURA 5 – Diferentes tipos de regras segundo David Parlett.



Fonte: *The Art of Game Design: A Book of Lenses*

O diagrama acima exemplifica, de acordo com Shell, todos os tipos de regras com que o jogador pode se deparar durante um jogo:

- Normas Operacionais: elas são, basicamente, “o que os jogadores fazem no jogo”. Quando os jogadores compreendem as normas operacionais, eles possuem as ferramentas para jogar. São ações como pular, abaixar, se mover, virar, atirar, e assim por diante.
- Regras Fundamentais: são a estrutura formal do jogo, sua representação matemática, determinando em que situações ele pode ser alterado. Dados, fichas, gráficos, saúde, são operacionais, tem finalidade de manter o estado do jogo; as regras fundamentais informam sobre as operacionais.

- Regras de Comportamento: tratam-se de regras implícitas à jogabilidade, são compreendidas de forma natural pelos jogadores, quase como um “espírito esportivo”; essas regras subsidiam a ideia de que um jogo é uma espécie de contrato social, são as regras não escritas.
- Regras Escritas: são as “que vem com o jogo”, ou seja, o manual, o documento que deve ser compreendido pelos jogadores. Jogos eletrônicos permitem que o jogador aprenda essas regras durante a ação, como um manual jogável. Uma questão fundamental para essas regras é definida pelo designer de jogos: “como os jogadores aprenderão a jogar o meu jogo”.
- Leis: Essas regras aparecem em jogos baseados em disputas, jogos competitivos, onde há a necessidade de registrar explicitamente e oficialmente o que é e é não aceito – como se ganha e se perde. Essas regras aparecem em jogos de luta e em torneios, por exemplo.

Para Salen e Zimmerman (2003, p 26-27), as regras são, conjuntos de instruções a serem seguidas, são fixas e categóricas. Representam a identidade formal do jogo. Apresentamos a seguir a lista de características das regras para que um jogo funcione, segundo os autores:

- As regras limitam a ação do jogador: as regras são conjuntos de instruções, portanto, definem que o jogador faça algo limitado e específico diante delas.
- As regras são explícitas e inequívocas: são definidas de forma integral e completa e não permitem ambiguidades.
- As regras são compartilhadas por todos os jogadores: todos os jogadores compartilham do mesmo conjunto de regras, caso contrário, o jogo perde sua credibilidade e validade.

- As regras são fixas: as regras não mudam durante a ação em um jogo; até mesmo jogos com a possibilidade de mudanças de regras no seu percurso obedecem a uma regra para essas mudanças, de uma forma regulamentada.
- Regras são obrigatórias: são feitas para serem seguidas e possuem sua própria autoridade; uma análise sobre a ótica de regras fixas seria que pelo fato de serem obrigatórias, elas necessitam sempre de uma persona como árbitro.
- Regras são repetíveis: são repetíveis de jogos para jogos e portáteis entre jogadores distintos.

Tudo indica que o conjunto de regras visto acima está muito voltado a jogos onde há a disputa, que possuem torneios ou campeonatos onde há a necessidade de uma autoridade que valide um vencedor. Segundo Salen e Zimmerman (2003, p.28), essas características constituem as qualidades das regras e, ainda, que essa é uma maneira clássica de compreender os jogos.

Juul (2005, p.132), rejeita a ideia de que regras seriam apenas limitações, sendo também instruções para dar sequência ao jogo, permitindo ao jogador criar significado dentro do universo ficcional em que está inserido.

De acordo com Salen e Zimmerman (2003, p.38), as regras não são a experiência do jogar, e sim uma forma de experimentar alterações da estrutura de um jogo. Nosso ponto é que as regras são o que permite ao jogador interagir com a história, a jogabilidade e, desta forma, estão intrinsecamente ligadas à experiência de jogar a partir das narrativas. Um jogo que possui a narrativa como plano de fundo está pautado em regras e, como já vimos anteriormente, elas imprimem um objetivo e um ritmo de jogo, contudo para experimentar um jogo de caráter mais narrativo, onde o objetivo é concluir a história, as regras definem as possibilidades de experiência com aquela história.

### 1.1.2 Ficção

Se afirmamos anteriormente que todos os jogos possuem regras, agora podemos dizer que todos os jogos, de alguma forma, se alicerçam em um mundo ficcional. Para que um jogo ocorra temos um jogador que controla um personagem ou elemento, que por sua vez está em um contexto ou um ambiente. O mundo apresenta o jogo, e o jogador se imagina nele.

Segundo Juul (2005), regras e ficção competem pela atenção do jogador. São complementares, mas não necessariamente são simétricos. Essa assimetria indicada por Juul se relaciona com o que podemos explicitar sobre regras sem mencionar a ficção, além do fato dos jogos eletrônicos se caracterizem pela provável criação de um mundo. É impossível falar de ficção nos jogos sem mencionar suas regras.

As regras e os aspectos ficcionais do jogo se complementam durante a experiência de jogar. Os caminhos narrativos que o jogo pode adquirir, dependendo da ação desempenhada pelo personagem controlado pelo usuário, resultam em diversos desfechos. Assim, a experiência do jogador, pode se constituir tanto pelo “esforço” em direcionar as possibilidades disponíveis, quanto no envolvimento emocional em relação a estas possibilidades.

[...] o esforço desempenhado pelo jogador tende a criar um envolvimento emocional dele em relação ao desfecho, já que o desgaste de energia com o jogo faz o jogador (parcialmente) responsável pelo desfecho<sup>10</sup> (JUUL, 2005, p.40).

O “envolvimento emocional” de um jogador em relação a um jogo eletrônico está também relacionado ao fator que determina a experiência que ele tem ao jogar o tal jogo e à definição de possibilidades a cada tipo de desfecho possível. Como cada desfecho está conectado a uma possibilidade narrativa diferente para o jogo,

---

<sup>10</sup> Livre tradução para: “The investment of player effort *tends* to lead to an attachment of the player to the outcome, since the investment of energy into the *game* makes the player (partly) responsible for the outcome”.

podemos dizer que as possibilidades narrativas que vão se desenhando ao longo da jogabilidade acabam criando diversos tipos de envolvimento emocional do jogador com o jogo.

Juul (2005, p.52), após analisar os aspectos representacionais dos jogos apontados por David Parlett<sup>11</sup>, concorda com o seu argumento de que não se pode facilmente distinguir jogos apenas como abstratos e representacionais, mas há um caráter importante nesse pensamento. Essa discussão permite explorar os jogos como objetos, bem como experiência do jogador e sua ação – jogabilidade. A partir desse ponto, Juul divide o mundo ficcional através da classificação a seguir:

- Jogos Abstratos: são jogos que não representam algo em sua completude nem em suas partes individuais. Um jogo de damas é um conjunto de peças que não representa nada além disso, o jogo é suas regras em si. Tetris é o jogo eletrônico abstrato mais representativo.
- Jogos Icônicos: são jogos onde suas partes individuais têm ícones que significam algo em um contexto, como um rei de copas em um baralho pode representar a figura do rei. O baralho não prevê a relação deste rei específico com os outros reis de outros naipes, ou com as cartas de outro valor do mesmo naipe. Presumivelmente, o rei e a rainha de copas são casados e o valete é de alguma forma parte da corte real, mas é difícil definir algo a mais.
- Jogos de Mundo Incoerente: são jogos com mundo ficcional, que, porém, se contradiz, pois os eventos do jogo não parecem estar explicados na história, embora essa contradição esteja sempre dentro das regras possíveis. Em Super Mario World, não há explicação para o personagem principal Mário possuir três vidas, é preciso nos desligarmos do mundo ficcional e voltarmos a atenção para as regras do jogo.
- Jogos de Mundo Coerente: são jogos que possuem mundos coerentes, onde nada nos impede de imaginar todos os seus detalhes, são completos. Um exemplo disso é a categoria de jogos de aventura.

---

<sup>11</sup> PARLETT, David. The Oxford History of Board Games. Oxford: Oxford University Press, 1999.

- Jogos Encenados: são um caso especial, onde um jogo abstrato ou um tanto representacional é jogado de forma mais elaborada.

Juul (2005, p.123) aponta em seu trabalho uma aproximação das regras com as questões ficcionais nos jogos eletrônicos, entendendo que jogos são mais que apenas um conjunto de regras. O autor, no entanto, ainda acredita que mundos ficcionais são explorados apenas como fonte de diversão para o jogador, como suporte às regras.

Para Ryan (2006, p.155), as possibilidades narrativas proporcionadas pelas novas tecnologias fizeram do jogo eletrônico um produto que permite o engajamento participativo do jogador no mundo ficcional que é criado pelo jogo. Segundo Ryan, há uma necessidade intrínseca ao ato de jogar: a de experimentar as narrativas e desenvolver a capacidade de compreensão das mesmas, os textos dialogam com o meio em que estão inseridos.

Juul (2005, p.123) destaca, para dar suporte ao entendimento de ficção no universo dos jogos eletrônicos, que mundos ficcionais são incompletos. Aceita que, em muitos casos, o próprio jogador completa as lacunas da história a partir de suas experiências. Nesse ponto, Juul cita Ryan para alicerçar essa ideia a partir do conceito de “princípio da mínima partida”, que diz que quando certas informações de um jogo não são determinadas, o jogador preenche estes vazios utilizando sua própria compreensão de mundo.

Marie-Laure Ryan propõe o *princípio da mínima partida*, onde o estado de cada parte da informação sobre o mundo ficcional não é especificado, nós preenchemos as lacunas utilizando nossa compreensão do mundo real (RYAN, 1991, p. 48-60 apud JUUL, 2005, p. 123).

Chegamos então a uma discussão extremamente importante para este trabalho: na afirmação acima, Juul observa o jogador como coautor dentro do mundo ficcional do jogo, portanto, como um usuário ativo, agente, que interage com o meio, utilizando as regras desenhadas para o jogo de forma participativa, colocando o jogador no papel de interator no mundo ficcional que lhe foi apresentado.

## 1.2.0 discurso narrativo nos jogos eletrônicos

O conceito de jogo narrativo proposto nesta dissertação é de que o uso de regras e de enredos possui equilíbrio, sendo de igual importância para a experiência de jogar, mesmo quando um elemento é mais usado que o outro.

Um discurso narrativo criado para jogos eletrônicos é composto não somente pela história e o enredo, mas depende inerentemente, de uma linguagem própria, que pode ser composta por um conjunto de protocolos, ou regras, por práticas possíveis e elegíveis de ação, recursos visuais e interativos, além de recursos narrativos diversos. Todos esses elementos combinados podem criar diversas possibilidades de interação com o meio, tornando ampla a experiência de jogar.

Ao entrar em um mundo virtual, o interator se depara com a necessidade de estar presente nele, e não apenas acompanhar os desdobramentos da narrativa. O jogador agora precisa aprender a se relacionar com aquele universo ficcional. Murray (2003) afirma que essa necessidade de “aprender a nadar” é uma exigência de ambientes virtuais participativos. (Murray, 2003, p. 102).

Na própria interação e no ato de buscar informações que não estão organizadas em sua completude, existe a permissão para que o interator experimente uma realidade fabricada, onde suas ações resultam em consequências: “[...] no computador, encontramos um mundo que é alterado dinamicamente de acordo com a nossa participação” (Murray, 2003, p.128). Para o autor, a agência é a sensação de interação participativa com o meio, onde se obtém respostas do meio a essa participação: “agência, então, vai além da participação e da atividade”. (Murray, 2003, p.129).

Mateas (2004, p.21), definindo o termo drama interativo, verifica que o jogador não se posiciona acima da história, não se vê apenas em uma simulação, mas sim, está imerso na história. Mateas (2004, p.21) cita Murray para propor três categorias estéticas para a análise das experiências em histórias interativas: imersão, agência e transformação. Segundo Mateas (2004, P.21), agência é a sensação de poder, que deriva do fato do jogador ser capaz de realizar ações no mundo virtual, bem como verificar que os resultados dessas ações se relacionam com sua intenção ao fazê-lo. Já imersão é a sensação de estar presente em outro lugar, relaciona-se com

“suspensão da descrença” — quando um participante é imerso em uma experiência, ele está disposto a aceitar a lógica interna da experiência, mesmo que essa lógica afaste-se da lógica do mundo real. De acordo com Mateas (2004, p. 21), transformação é a mais problemática das três categorias de Murray, possui pelo menos três significados distintos:

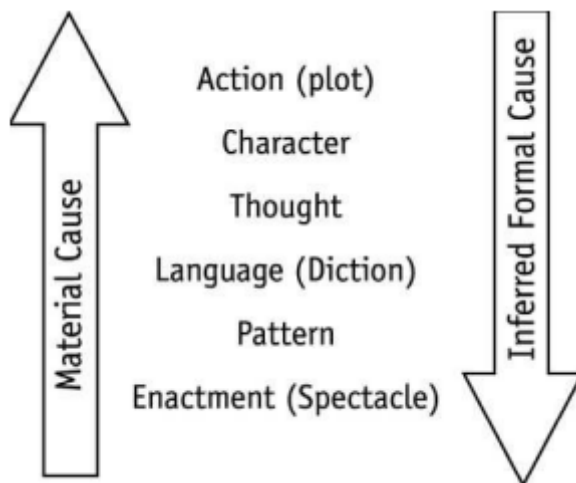
- Transformação Mascarada: a experiência de jogo permite que o jogador se transforme em outra pessoa enquanto a estiver vivenciando.
- Transformação como variedade: a experiência de jogo oferece uma infinidade de variações sobre um tema. O jogador é capaz de explorar exaustivamente essas variações e, assim, obter uma compreensão mais ampla.
- Transformação pessoal: a experiência de jogo leva o jogador em uma jornada de transformação pessoal.

Mateas (2004, p. 22) propõe uma estrutura de drama interativo unindo as categorias estéticas da narrativa interativa de Murray (imersão, agência e transformação) com o drama aristotélico discutido por Laurel (1991).

Conforme Mateas (2004, p. 20), a teoria de drama aristotélico de Laurel é representada como na figura a seguir:



FIGURA 6 – Modelo de drama aristotélico



Fonte: *First Person: new media as story performance and game*

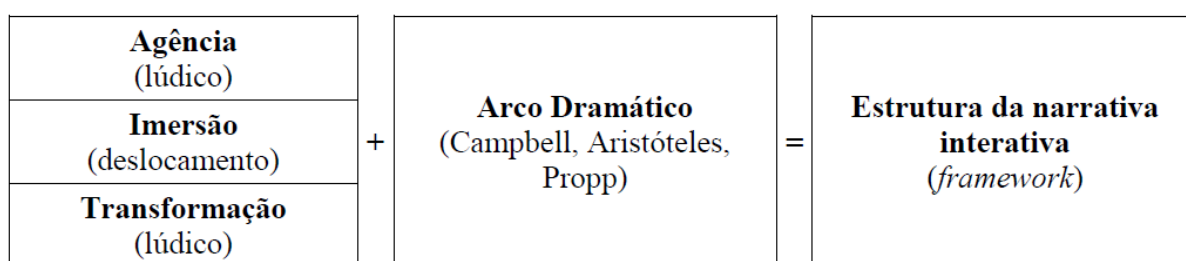
A teoria apresenta seis categorias hierárquicas (ação, personagem, pensamento, linguagem, padrão e espetáculo) relacionadas a dois princípios: material – matéria-prima de onde se partiu; material concreto usado para a criação; e o texto em si – e formal – planejamento abstrato; roteiro para criação de algo; diretrizes iniciais (Mateas, 2004, p. 23).

No drama, a causa formal é a visão autoral da peça. O autor construiu uma trama que tenta explicar algum tema. Os personagens necessários na peça são determinados pela trama; o enredo é a causa formal dos personagens. Os processos mentais dos personagens são determinados pelo tipo de personagem que eles são. A língua falada pelos personagens é determinada pelo seu pensamento. Os padrões presentes na peça são determinados, em grande parte, pela linguagem dos personagens (em geral, as suas ações). O espetáculo, é a exposição sensorial apresentada ao público, é determinado pelos padrões comportamentais dos personagens<sup>12</sup>. (MATEAS, 2004, p. 23).

<sup>12</sup> Livre tradução para: "In drama, the formal cause is the authorial view of the play. The author has constructed a plot that attempts to explicate some theme. The characters required in the play are determined by the plot; the plot is the formal cause of the characters. A character's thought processes are determined by the kind of character they are. The language spoken by the characters is determined by their thought. The patterns (song) present in the play are determined, to a large extent, by the characters' language (more generally, their actions). The spectacle, the sensory display presented to the audience, is determined by the patterns enacted by the characters."

De acordo com o estudo de drama interativo e a relação com o drama aristotélico, Audi (2016 p.79), desenvolveu uma tabela para definir a estrutura do jogo narrativo. De acordo com ele, “o que configura um jogo narrativo é a presença da participação lógica (agência, imersão e transformação) em sintonia com um arco dramático<sup>13</sup>, ocasionando a soma de experiências que cada formato, de forma independente, poderia criar” (Audi, 2016, p. 79).

FIGURA 7 – Estrutura de um jogo eletrônico narrativo.



Fonte: *Imergindo no mundo do videogame*.

O autor propõe o uso de uma estrutura mitológica, utilizando o modelo da jornada do herói<sup>14</sup> como base de construção para as narrativas nos jogos eletrônicos. Campbell (2007) estuda a mensagem que se forma por trás do mito, e para chegar a isso, utiliza a psicanálise e o campo do inconsciente e dos sonhos.

O processo de desenvolvimento do personagem pode ser criado através do modelo da jornada do herói, que é composta basicamente por: retirar-se da vida comum, iniciando uma jornada em que enfrentará desafios para entrar no domínio da experiência e da assimilação das imagens arquetípicas; retornar, transfigurado e ensinar a lição de vida que aprendeu (Campbell, 2007, p. 27-28). Audi (2016, p. 33), faz uma comparação entre Campbell e outros autores e chega a uma estrutura de roteiro ideal.

<sup>13</sup> Entende-se arco dramático como uma história com início, meio e fim, onde se apresenta um herói no mundo comum que sofre uma crise, sai em procura de uma solução (aventura), luta com um ou vários antagonistas e retorna modificado ou modificando o mundo em que vivia. (Audi, 2016)

<sup>14</sup> CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento; 2007.

FIGURA 8 – Relação entre a jornada do escritor (VOGLER, 2007), Jornada do herói (CAMPBELL, 2007), As funções do personagem (PROPP, 2010), Roteiro de Syd Field (MACIEL, 2003) e a Tragédia de Aristóteles (2005).

Tragédia de Aristóteles			Jornada do Herói	Funções do personagem	Jornada do Escritor	Roteiro de Syd Field		
Início	Intriga	Peripécia, Patético e Reconhecimento	Mundo cotidiano	Situação inicial	Mundo comum	Exposição		
	Mudança		Chamado à aventura	Afastamento	Chamado à aventura	Ataque		
Meio	Desfecho		Proibição	Recusa do chamado	Transgressão	Recusa do chamado	Complicação	
					Interrogatório			
					Informação			
					Ardil			
					Cumplicidade			
					Dano			
					Carência			
			Mediação	Recusa do chamado				
		Início da reação						
		Partida						
Auxílio sobrenatural	Primeira função do Doador	Encontro com o mentor						
	Reação do herói							
	Recepção do meio mágico							

		Travessia do primeiro limiar	Deslocamento	Travessia do primeiro limiar		Plot point 1
		O ventre da baleia				
		O caminho de provas	Combate	Testes, aliados, inimigos		
			Marca	Aproximação da caverna oculta		
		Encontro com a Deusa	Vitória	Provação		Midpoint
		A mulher como tentação				
		Sintonia com o pai				
		Apoteose				
		A bênção última	Reparação do dano ou carência	Recompensa		Plot point 2
		Recusa do retorno	Regresso	Caminho de volta		
		Fuga mágica	Perseguição			
		Resgate com auxílio externo	Salvamento			
		Travessia do limiar de retorno	Chegada incógnito			
			Pretensões infundadas			
		Senhor de dois mundos	Tarefa difícil	Ressurreição		Clímax
			Realização			
			Reconhecimento			
			Desmascaramento			
			Transfiguração			
			Castigo			Resolução
Fim						
	Ventura ou Infortúnio	Liberdade para viver	Recompensa	Retorno com o elixir		

Fonte: *Imergindo no mundo do videogame* Audi (2016, p.48),

Quando Audi (2016, p.48) propõe a estrutura acima, certamente o faz para desenhar narrativas de aventura, mas entendemos que esse modelo pode se aproximar de narrativas interativas de forma geral.

A comparação entre as cinco jornadas demonstra a aproximação entre as estruturas. Esta estrutura dramática, conforme demonstrado, encontra-se em um número considerável de obras, sejam filmes, romances ou jogos de *videogame*. Neste caso em particular, além de envolver uma forma concreta de processo de amadurecimento do

indivíduo e ser uma estrutura que combina muito bem com a linguagem procedimental da programação dos jogos eletrônicos, a jornada do herói possui mais três características fundamentais para a experiência interativa imersiva de jogar *videogame*: é uma aventura espacial, focada em ações físicas e fundamentalmente solitária (AUDI, 2016. p. 48).

Os estudos da abordagem narrativa nos jogos as têm comparado com as narrativas literárias e fílmicas, ou vice-versa. O conceito de narrativa em jogos deve, todavia, levar em consideração os aspectos lúdicos. Por isso, faz-se necessário um olhar mais específico para o caráter material do produto jogo eletrônico. É certo que em uma época de convergência de mídias, filmes, textos e jogos se entrelaçam e podem se complementar, mas há a necessidade de se pensar na construção de uma narrativa ideal e específica para cada um deles.

Jenkins (2006) já abordava sobre a essência da narrativa e as formas como contamos histórias. Afirma que estas vêm sendo alteradas devido às novas tecnologias que hoje possuímos. Tal apontamento demonstra que as mídias e a comunicação são sempre convergentes e nunca limitantes, dialogando em uma ecologia midiática.

Os elementos de estrutura narrativa apontados anteriormente nos interessam apenas para visualizar possibilidades de conexão do enredo com as variáveis interativas. A ideia não é desenvolver uma análise da história, mas como a história se intersecciona com a interação para criar a experiência, verificar a experimentação das ações jogáveis e respostas a essa ação, e a devolutiva narrativa da agência do jogador.

O fator que pode fortalecer essa análise é a compreensão da jogabilidade. pois nos parece que a jogabilidade é fundamental para que a experiência aconteça. Precisamos agora compreender a união de elementos mais mecânicos, como as regras, por exemplo, com a interação narrativa.

### **1.2.1 Jogabilidade**

Existe, dentro da área de estudo dos jogos, uma discussão a respeito do uso do termo jogabilidade *versus* o uso do termo *gameplay*. A palavra *gameplay* aparece da junção entre as palavras “*game*” e “*play*”, que, de forma direta, significam o ato de jogar um jogo. Na mídia, jogabilidade aparece para indicar, muitas vezes, um fator

técnico do jogo, relacionando com a dificuldade ou com a interação jogador/*console*<sup>15</sup>. Para esta dissertação, utilizaremos o termo jogabilidade em seu sentido mais amplo, o de jogar um jogo.

A jogabilidade, de forma ampla, define a experiência de jogar um jogo; determina como os controles serão usados, como os desafios se desenrolarão; pode balancear a dificuldade das ações, determinar o tempo e a duração delas e dizer a quantidade de vezes que o jogador pode repeti-las.

Salen e Zimmerman (2003, p.48) dizem que o ato de jogar é uma experiência que pode ser designada como social, narrativa ou de prazer, sendo importante compreender os jogos como uma estrutura de experimentação que possui: participação, observação, estado mental, sensação corporal e emocional, se relacionando com algum fator vivenciado.

Juul (2005, p.56) entende que jogabilidade é o modo como o jogo é jogado em harmonia com as regras estabelecidas. Para ele, a jogabilidade advém da interação de três pontos independentes: as regras do jogo; a busca do jogador por um objetivo; a competência, onde aparece o repertório de estratégias e os métodos de jogar do jogador.

Segundo Amaro (2016, p.70), a jogabilidade permite uma progressão no jogo, em busca de um desenho evolutivo. O objetivo do jogador será sempre finalizar o jogo, o que pode acontecer a partir do domínio das habilidades e conteúdos necessários para completar a jornada, sempre em uma crescente, desenvolvendo atividades de menor dificuldade para maior dificuldade, progressivamente. No caso de jogos mais narrativos, a experiência termina quando o jogador alcança o limite da crescente narrativa ou encontra o desfecho.

A jogabilidade sempre ocorre em “lugar”, precisamos, portanto, considerar tanto o espaço do jogo virtual, quanto o espaço físico em que o jogador está para compreender a experiência em sua totalidade.

A percepção corporal é tão importante para o gameplay quanto a possível racionalização do ato de jogar, já que é a primeira que permite que os jogadores percebam as sensações hápticas dos artefatos de controle, possibilitando, assim, que a manipulação destes dispositivos no âmbito físico tenha consequências no espaço virtual. (AMARO, 2016, p. 70).

---

<sup>15</sup> Dispositivo eletrônico, aparelho para jogos de videogame.

Movimentar os controladores de um joystick para manipular um personagem não é apenas o ato físico em si, mas o fato de comandar o avatar em um espaço de interação, onde o jogador está presente. O espaço virtual revela a possibilidade de dinâmicas de experimentação, onde as ações não são simples repetições das ações físicas. Podemos, em um espaço ficcional, criar movimentos e interações que não são simplesmente reproduções, como, por exemplo, levantar um braço ou chutar uma porta. Nesse espaço em que novas ações são possíveis, o jogador deve aprender como lançar uma magia ou tornar-se invisível, devendo para isso correlacionar ações conhecidas com possibilidades.

Ao pensar a jogabilidade, portanto, não deve ser considerar apenas o manipular do controle de um jogo como ato de interação em si, mas, a forma ampla como ele interage dentro no espaço virtual. Amaro justifica esse pensamento utilizando a percepção sensível da motricidade de Merleau-Ponty (1999 p. 70).

Para que uma chave, por exemplo, apareça como chave em minha experiência tátil, é necessário um tipo de amplitude do tocar, um campo tátil em que as impressões locais possam integrar-se em uma configuração, assim como as notas são apenas os pontos de passagem da melodia; e a mesma viscosidade dos dados táteis que sujeita o corpo a situações efetivas reduz o objeto a uma soma de “caracteres” sucessivos, a percepção a uma caracterização abstrata, o reconhecimento a uma síntese racional, a uma conjectura provável, e retira do objeto sua presença carnal e sua facticidade. (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 159 apud AMARO, 2016, p. 70).

A jogabilidade se dá na representação virtual do jogar, onde o jogador pode se expressar fisicamente a partir do ato material, mas sempre em confluência com os espaços e ações virtuais. Ocorre então uma mediação entre os espaços físico e de jogo, assim como entre o jogador e o mundo do jogo.

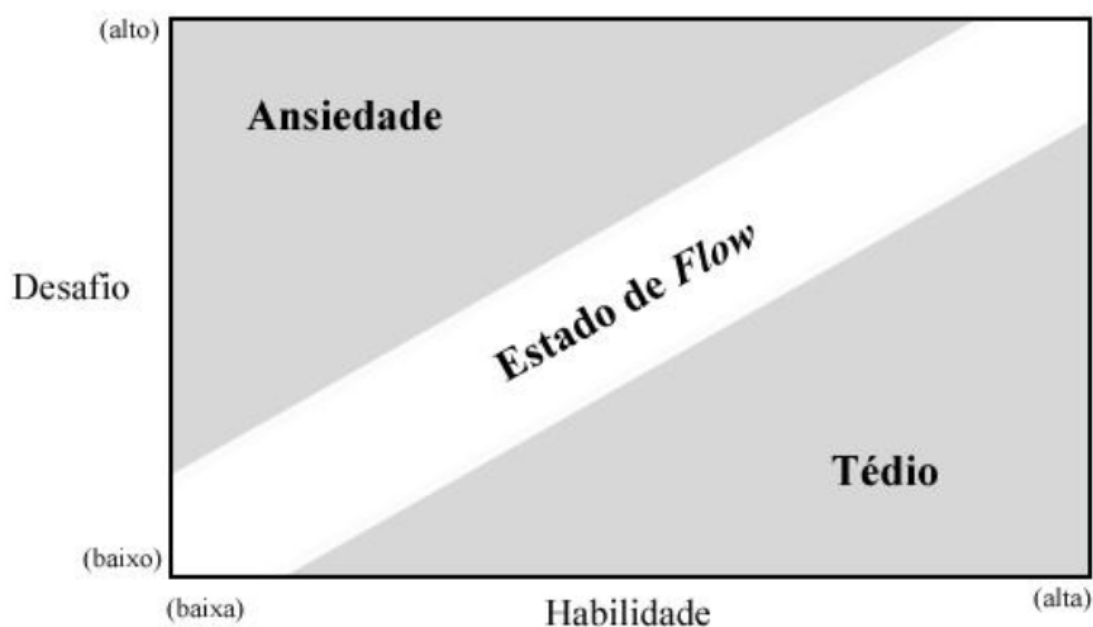
A jogabilidade se relaciona com o ato do jogador jogar em busca de cumprir o objetivo; sem objetivo não há estímulo para continuar se esforçando. Nesse ponto se faz necessário falar sobre grau de dificuldade para se alcançar o objetivo. Dificultar a execução de tarefas, tornando inviável ou muito cansativa a conquista de um objetivo, é desestimulante e pode dificultar a imersão e o engajamento do jogador.

Um conceito importante relacionado ao nível de dificuldade é o de *Flow*, que define o fluxo do jogo. Juul (2005, p.112), define este conceito como um estado

mental onde o indivíduo se ocupa de uma tarefa que exige sua habilidade, essa tarefa não deve ser muito difícil, pois isso pode provocar ansiedade no jogador, nem ser muito fácil, o que pode levar ao desinteresse.

Durante o ato de jogar, o fluxo pode levar o jogador a perceber as restrições impostas pelas regras, mas isso não pode impedir que ele se distancie do objetivo, deve haver um equilíbrio que permita a continuidade do engajamento.

FIGURA 9 – Gráfico de *flow*.



Fonte: *Jasper Juul*

O gráfico acima foi criado na década de 1970 pelo psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihalyi<sup>16</sup> para descrever o conceito de fluxo psicológico, sendo futuramente utilizado por outros autores, como Juul para interpretar *flow* em ambientes interativos.

Para Juul (2005, p.113) o estado ideal de *Flow* possui sete características:

- Atividade desafiadora que requer habilidade.
- Fusão entre ação e consciência.

<sup>16</sup> Csikszentmihalyi, Mihaly (1975). *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*, San Francisco: Jossey-Bass. ISBN 0-87589-261-2

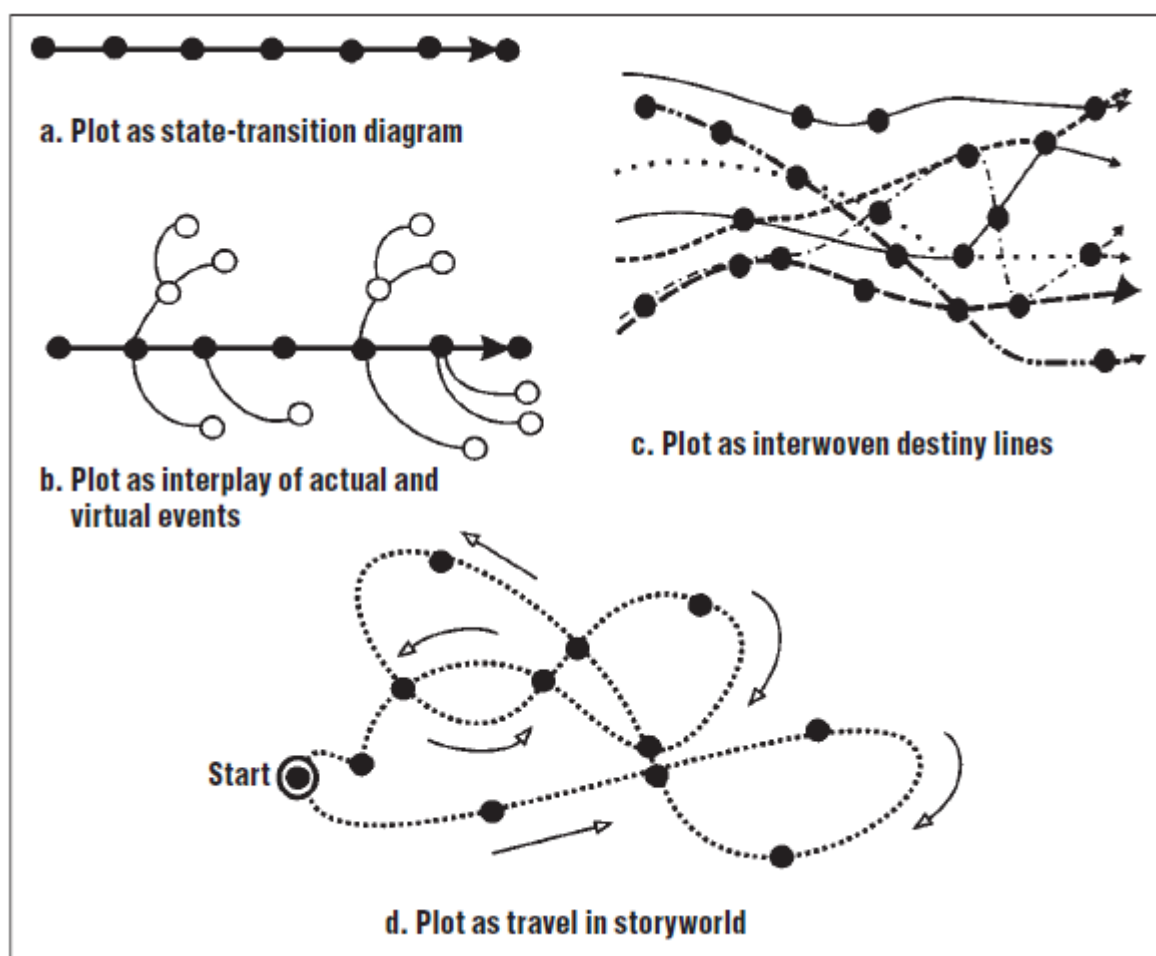


- Objetivos claros e resposta.
- Atenção na tarefa a ser executada.
- Paradoxo de controle.
- Perda de autoconsciência.
- Alteração da sensação de tempo.

### 1.3 Estruturas Narrativas

A narrativa interativa é uma construção que compõe uma história dentro de um discurso. Histórias são construções mentais de tal complexidade que, para diferenciar todos os tipos de possibilidades interativas, Ryan (2006, p.101) criou um diagrama dimensional para representá-las.

FIGURA 10 – Diagrama de Narrativas Interativas – Ryan (2001) A.



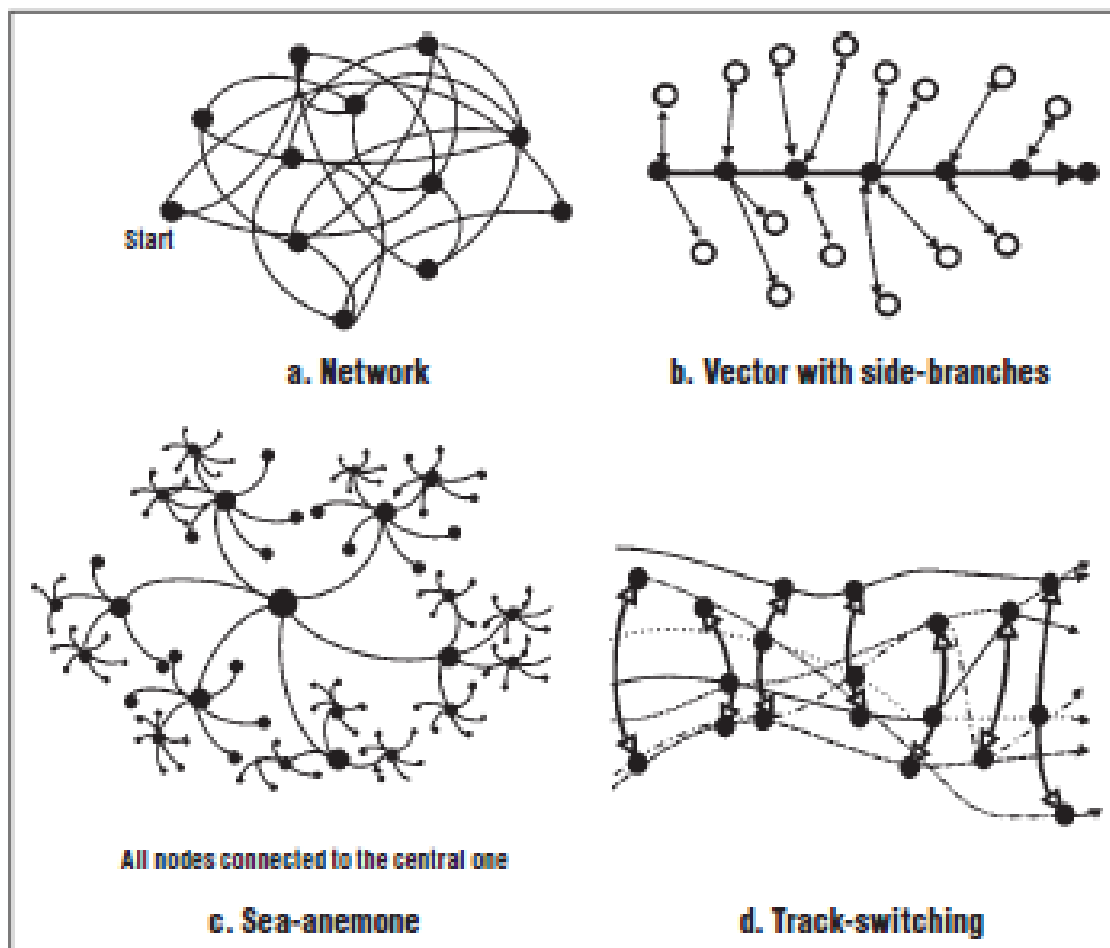
Em todos esses diagramas, a temporalidade do enredo é simbolizada através de uma linha orientada. Na Figura 10, o exemplo a representa o diagrama mais básico, em que eixo horizontal representa uma linha do tempo marcada por eventos, representando a mudança de estado geral do mundo ficcional enquanto o eixo vertical pode ser utilizado para a descrição dos estados individuais. Mas o ambiente virtual pode permitir, ou mesmo proporcionar, um papel importante nas decisões da narrativa do jogo. Em todo percurso narrativo, cada um dos personagens enfrenta vários pontos críticos, de decisões, nos quais o jogo oferece opções de ação.

Já o exemplo b da Figura 10 mostra os contrastes da história em relação ao percurso do personagem, bem como seus caminhos virtuais não realizados ou não percebidos pelo jogador. Enquanto a captura de 10a e 10b, são os aspectos semânticos da história, comuns a todas as narrativas, as representações 10c e 10d, descrevem tipos específicos de estruturas do enredo; 10c mostra o enredo como uma trama com diferentes objetivos — um para cada personagem.

Por fim, o exemplo d da Figura 10 representa parte da trajetória através da geografia do mundo ficcional. Os dois eixos do diagrama seriam as coordenadas de um mapa; os pontos pretos representam vários *checkpoints* dentro do mundo ficcional, sendo a linha orientadora para as viagens do herói.

As narrativas são formas produtivas de alavancar ações, são estruturas que permitem prever as possíveis ações do usuário e direcioná-lo para um efeito desejado.

FIGURA 11 – Diagrama de Narrativas Interativas – Ryan (2001) B.



Fonte: *Avatars of Story*

As figuras 10 e 11, mostram tipos diferentes de padrão estrutural das narrativas interativas; os diagramas da Figura 11 formam imagens diferentes e navegação através de uma história fixa, enquanto os esquemas da Figura 12 representam padrões de escolhas que resultam em histórias diferentes.

O gráfico a da Figura 11a mostra uma narrativa entrelaçada: cada linha está ligada a um ponto de decisão, mas as conexões seguem um fluxo temporal na história, não permitindo ao usuário voltar no tempo. Os vários padrões são combináveis.

No diagrama em árvore a da Figura 12, as ramificações crescem em direções distintas, mas separadamente, o que significa que não é possível retornar ao ponto anterior, o eixo vertical representa a sequência temporal, organizando os eventos, enquanto o eixo horizontal representa separações no mundo do jogo, que acontecem em paralelo, ou seja, histórias independentes.

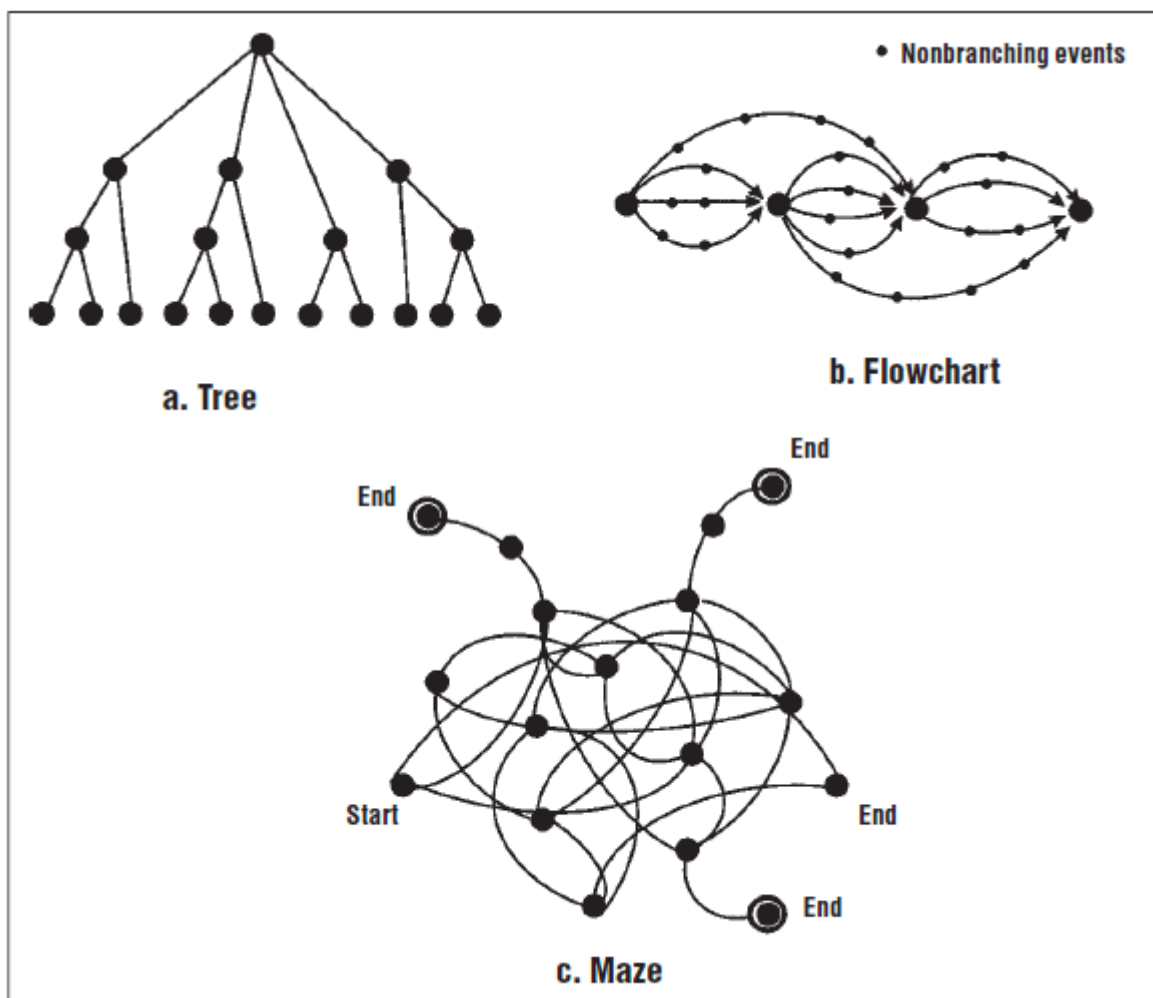
Narrativas interativas são ações que ocorrem no tempo, e esse tempo é irreversível. Qualquer diagrama que permita um retorno a um ponto já visitado, conseqüentemente, será interpretado como um modelo de eventos de sucessão cronológica, porque um mesmo evento não pode ocorrer duas vezes. Além disso, representar os eventos em arcos, como uma sucessão temporal, permitiria ao jogador ignorar as sequências narrativas, o que seria incoerente. Modelar a sequencialidade narrativa é uma necessidade, sendo que ainda temos as sequências que são intrínsecas ao mundo do jogo, como as regras, que definem o desdobramento do discurso. Neste modelo de interpretação, o jogador define o que vai acontecer no próximo momento no mundo do jogo, seguindo a ordem de apresentação dos fatos.

A rede é o padrão mais comum de discurso interativo, embora não seja o único. No gráfico b da Figura 11, os caminhos levam o leitor a uma sequência no mundo ficcional, entretanto, há ramificações que permitem explorar as possibilidades dentro de cada ponto da sequência. São atividades opcionais que enriquecem a história.

A estrutura irradiação c na Figura 11, também conhecida como anêmona, permite que desdobramentos aconteçam durante o percurso do jogador: em cada ponto do diagrama é possível voltar à narrativa principal.

Na estrutura d da mesma figura temos uma narrativa trançada, onde cada fio condutor está conectado a outro, interligando possibilidades de condução em relação às escolhas do jogador. Os vários padrões da história são perfeitamente combináveis e estruturados em uma rede narrativa.

FIGURA 12 – Diagrama de Narrativas Interativas – Ryan (2001) C.



Fonte: *Avatars of Story*

O diagrama em árvore a na Figura 12, possui ramificações que crescem em diversas direções, sendo, contudo, mantidas separadas de forma ordenada, não permitindo retorno ao ponto anterior. O eixo vertical representa a sequência de acontecimentos no tempo, enquanto o eixo horizontal, representa a evolução no mundo ficcional, nesse caso, mundos paralelos com histórias distintas.

O diagrama b da figura 12 se mostra mais eficiente do que a representação 10b. Na criação de histórias ramificadas, os fios condutores da trama não se fundem, facilitando a evolução progressiva da narrativa sem a criação de

intersecções, as quais precisam de um planejamento muito mais apurado para não criarem confusão ou quebra. O eixo horizontal representa o tempo e o vertical é utilizado para representar as diferentes maneiras de alcançar um determinado ponto da história. O eixo horizontal, todavia, pode também representar uma progressão de tempo e espaço determinando o avanço do usuário.

No diagrama de labirinto c, representado na Figura 12, temos uma história que mostra a topografia do mundo ficcional. O jogador se movimenta pelo do mapa, tentando alcançar locais específicos que correspondem à sua libertação de um labirinto, e enquanto isso, deve evitar pontos que representam sua falha ao atingir o objetivo; o labirinto traça uma narrativa espacial, com várias terminações e muitos itinerários para o jogador.

Os mundos ficcionais mais ricos, em uma narrativa interativa, emergem em tempo real usuário e ação. Nesse modelo, o designer do jogo preenche o mundo com uma variedade de comportamentos, que podem alterar o estado do jogo, através de um ciclo de ação e resposta, criando novas possibilidades narrativas. Quando esse universo ficcional possui uma grande quantidade de elementos e possibilidades de interação do jogador, uma quantidade de variações comportamentais é criada, gerando possibilidades de combinações e uma experiência mais significativa para o jogador.

## 2. IMERSÃO

Os jogos eletrônicos são apreciados por milhões de pessoas ao redor do mundo como meio de entretenimento. A tecnologia, bem como o interesse pelo meio, evoluiu ao longo dos anos, trazendo gráficos cada vez mais reais, controles mais sensíveis e com mais possibilidades de interação, além de narrativas múltiplas.

Essa mesma evolução tecnológica permitiu a elaboração de códigos cada vez mais aperfeiçoados e interativos, a exemplo da inteligência artificial, que já é utilizada nos jogos para proporcionar a sensação de desdobramento em relação à ação do jogador. No caso de “*The Walking Dead*”, da *Telltale*, os personagens secundários aprendem a ler as emoções do personagem principal e reagem de acordo com isso, ou seja, se meu avatar é bondoso, os NPC’s<sup>17</sup> ao redor o compreendem e reagem a isso.

Os jogos mais modernos têm ambientes virtuais complexos e com múltiplas possibilidades de exploração. No entanto, apesar de gráficos fantásticos, ambientes bem elaborados e controles extremamente sensíveis, o fator que leva um jogo ao sucesso é sempre o quanto ele consegue manter a atenção dos jogadores.

Um jogo permite ao usuário se envolver no universo ficcional e se deixar levar, de forma a, muitas vezes, perder a noção de tempo e espaço. Nesse momento, toda sua atenção está direcionada para a vivência no ambiente virtual.

Essa experiência é conhecida como imersão: Trata-se do processo de um indivíduo focar toda sua atenção para dentro do jogo eletrônico, estando envolvido completamente pela história e seus desdobramentos. A imersão está, de certa forma, ligada à atenção; é como ter um alvo, um foco, um objetivo, o estado mental do usuário está voltado totalmente para uma determinada experiência. O usuário se envolve em realizar uma tarefa. Imersão não significa diretamente atenção, porém, sem a atenção não se pode criar a atração necessária para o comprometimento. Ela se torna, portanto, uma ferramenta para direcionar a percepção dentro do jogo. Podemos obter a atenção com elementos como a narrativa, um objetivo, regras,

---

<sup>17</sup> NPC’s são os personagens secundários não – jogáveis, interagem com o personagem principal, porém o usuário não pode controlá-los.

recompensas, pontuações, compartilhamentos de vitórias em rede, entre outros mecanismos que geram engajamento do jogador.

Imersão também é um termo utilizado metaforicamente, para a experiência física de estar submerso em água (Murray, 2003, p.102). No mundo dos jogos eletrônicos, podemos ver, ouvir e manipular um ambiente como se estivéssemos em um mundo real, o que proporciona sensação cognitiva e forte crença na experiência narrativa do mundo ficcional: quanto maior o envolvimento nesse mundo, maior a sensação de imersão. Ao experimentar ativamente a construção da narrativa, a experiência se torna mais profunda e real.

Se pensarmos em traduzir tais ações do jogo, correlacionando-as às ações físicas de manipular o controle do *videogame*, nos deparamos com um dos aspectos da jogabilidade: juntamos a experiência virtual com a física e verificamos, então, as impressões que o jogo causa nas percepções fora do espaço de jogo virtual.

A integração entre percepção e ação é um importante aspecto da jogabilidade, já que a tomada de interação ocorre em um espaço material, não sendo apenas construído no plano mental do jogador, mas também parte das ações e da experiência do corpo que são representadas na tela, como os movimentos e ações que ocorrem no espaço virtual.

Um movimento é aprendido quando o corpo o compreendeu, quer dizer, quando ele o incorporou ao seu “mundo”, e mover seu corpo é visar as coisas através dele, é deixá-lo corresponder à sua solicitação, que se exerce sobre ele sem nenhuma representação. Portanto, a motricidade não é como uma serva da consciência, que transporta o corpo ao ponto do espaço que nós previamente nos representamos. Para que possamos mover nosso corpo em direção a um objeto, primeiramente é preciso que o objeto exista para ele, é preciso então que nosso corpo não pertença à região do em si. (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 193).

Fragoso (2015, p.199), adota uma linha de pensamento baseada nas reflexões de Merleau-Ponty. A autora defende que é possível que o jogador não se “descorporalize” durante a mediação entre espaços presentes na experiência de jogo, mas que ele some a percepção do mundo de jogo a sua percepção física. O jogador compreende a importância do espaço físico como intrínseco da experiência, já que a sensação do corpo e da mente também não podem ser separadas. Logo, a jogabilidade pode ser entendida como um acontecimento situado na mediação entre físico e mental, físico e virtual.



O 'espaço material' é aquele onde se encontram as coisas físicas: o corpo do jogador, os aparelhos que ele utiliza para jogar, os objetos que estão à sua volta, etc. A impressão de que esta categoria tem menos importância ou complexidade que as anteriores, é decorrente da vitalidade da herança cartesiana, que faz com que toda atenção à materialidade pareça ingênua, reduzindo os existentes do mundo às aparências e superficialidades. No entanto, dada a inseparabilidade entre o corpo e a consciência, algumas das principais chaves para entender a experiência espacial dos games se encontram no espaço material. (FRAGOSO, 2015. p. 199).

Podemos dizer que uma história que se passa em um ambiente virtual estabelece uma certa relação de interação entre o usuário e a história, para além da interatividade. Compreendemos através dessa história o mundo que é proposto, a relação entre os personagens e também nossa relação como participante ativo das circunstâncias. A autora Marie-Laure Ryan explica com detalhes o conceito de imersão:

O termo imersão tem sido tão popular na cultura contemporânea que as pessoas tendem a usá-lo para descrever qualquer tipo de experiência artística intensamente agradável ou outra atividade absorvente. Dessa maneira, podemos estar imersos fazendo palavras cruzadas, lendo um romance, escrevendo um programa de computador, bem como tocando violino [...] imersão é a experiência através da qual um mundo ficcional ganha realidade e presença de uma linguagem autônoma e independente, povoada de seres humanos vivos. (RYAN, 2015, p. 9).

A sensação de estar presente no ambiente virtual é derivada do que o ambiente do jogo permite ao usuário - o poder de atirar, localizar e manipular itens, selecionar caminhos, traz a possibilidade de transportar o jogador para o ambiente virtual, como personagem ativo, como define Ryan:

Enquanto "gerado por computador" representa o caráter virtual dos dados, "imersivo" e "interativo" explicam o que torna a experiência assistida por computador uma experiência de realidade. Aprender um mundo como real é sentir-se inserido nele, ser capaz de interagir fisicamente com ele, e ter o poder de modificar esse ambiente. A conjunção de imersão e interatividade leva a um efeito conhecido como telepresença. (RYAN, 1994 p.10).

O caráter participativo é um ponto fundamental para atingir a imersão. Para Murray “a grande vantagem de ambientes participativos na criação da imersão é sua capacidade de induzir comportamentos que dão vida a objetos imaginários” (Murray, 2003, p. 113).

Mateas (2004, p. 26) defende que existem três maneiras de induzir a imersão:

- Estruturação da participação com uma máscara (avatar).
- Estruturação da participação como uma visita.
- Transparência nas convenções de interface (a mecânica de interface)<sup>18</sup>.

Estes três mecanismos podem ser vistos, por sua vez, como uma forma de fornecer subsídio e restrições formais, como uma sugestão de equilíbrio no jogo. Lembramos que agência é uma condição necessária para imersão.

Os mecanismos de Murray para induzir a imersão são o avatar, a visita e a transparência, como vimos acima, sendo o que permite criar e balancear as restrições formais (enredo) e materiais (mecânica da ação). A autora considera que “a metáfora da visita é particularmente indicada para estabelecer uma fronteira entre o mundo virtual e a vida real” (Murray, 2003, p. 108).

As convenções de interface (mecânica) fornecem os recursos materiais para a ação; se a interface for limpa, transparente, a agência e imersão não são interrompidas (Mateas, 2004, p. 27).

Um avatar pode fornecer indicadores formais e materiais para a construção das ações do jogador. O avatar mostra as características físicas e as restrições do jogador em relação ao personagem do jogo. Através desses filtros acontecem os *affordances* para a ação e a conexão com o mundo do jogo.

## 2.1 Presença

A presença pode ocorrer quando o jogador está conectado com o mundo ficcional de forma física. Por isso, a presença se aproxima do conceito de entidade formulada. Segundo Ryan (2006, p.73.), existem algumas possibilidades dentro do ambiente virtual que podem denotar a experiência de presença, como qualidade dos gráficos, ambiente tridimensional, qualidade sonora, controle de visualização do

---

<sup>18</sup> Livre tradução para: *structuring participation with a mask (an avatar), structuring participation as a visit, and making the interaction conventions (the interface mechanics) seamless.*

ambiente, exploração do mapa e do cenário e alteração de elementos do cenário e do ambiente.

Estar presente em um ambiente virtual pode, por consequência, levar o usuário a um estado de imersão, contudo, estas duas ações podem acontecer separadamente. Entenda-se que em um jogo como Tetris, o jogador não se sentirá presente, mas não significa que não vá dispendir um tempo considerável e manter atenção para vencer o desafio, presença também pode acontecer sem a imersão, em uma simulação virtual. Por exemplo, o usuário estará presente em um ambiente onde deverá atuar, porém não necessariamente deve experimentar uma sensação perda no tempo. Assim, a sensação de presença é importante para a imersão, mas não é o único fator a desencadeá-la.

## **2.2 Agência**

A agência é outro elemento que pode contribuir para o estado de imersão, sendo caracterizada por uma ação interativa, onde o usuário obtém uma resposta a uma ação significativa que pode alterar o ambiente ou a história. Relaciona-se com a experiência do jogador em relação aos desdobramentos possíveis da narrativa e suas consequências. Uma relação interessante na agência seria a ideia de um corpo virtual, ou *avatar*, onde o usuário acredita se envolver de forma ativa com um personagem, que responde a suas ações. A construção de uma narrativa determina além da história, características que vão delinear a curva de espaço e tempo do ambiente, bem como as causas e efeitos dentro do ambiente digital.

Nesses ambientes digitais as narrativas se entrelaçam, além de participar diretamente das ações, podendo criar situações diversificadas. Mesmo assim, há possibilidades para além das interações dentro da programação do ambiente, ainda temos o poder da imaginação, criando uma gama de variações a respeito da história de acordo com nossa bagagem pessoal. É, todavia, uma ilusão o jogador sentir que pode agir de maneira a alterar a história: ele pode, desde que isso esteja programado no desenho do jogo. O que interessa é que apesar disso, e mesmo com a consciência disso, o jogador se envolve e imerge na narrativa.

O sentido de imersão no jogo, ou de estar “presente”, está diretamente ligado ao jogador exercendo o papel de interator, em outras palavras, exercitando sua

“agência” no jogo. Tal ponto de vista é defendido por diversos autores. Vejamos como Machado define o sentido de imersão e agência:

O termo imersão foi introduzido recentemente nas áreas de realidade virtual e vídeo game para se referir ao modo peculiar como o sujeito “entra” ou “mergulha” dentro das imagens e sons gerados pelo computador. Agenciamento (agency), por sua vez, é o termo que os povos de língua inglesa utilizam para designar a sensação experimentada por um interator de que uma ação significativa é resultado de sua decisão ou escolha. Nos meios digitais (videogames, realidade virtual, ambientes colaborativos baseados em rede etc.) nós nos defrontamos o tempo todo com um mundo que é dinamicamente alterado pela nossa participação. (MACHADO, 2002)<sup>19</sup>.

Apesar dessa definição de agência, Machado entende que a agência está condicionada à programação pensada pelo game designer, e que o agir está limitado a condições técnicas da inteligência artificial:

Agenciar é, portanto, experimentar um evento como o seu agente, como aquele que age dentro do evento e como o elemento em função do qual o próprio evento acontece. Mas essa participação dinâmica, como vimos acima, não indica que o interator é senhor absoluto dos acontecimentos. Ele só pode fazer o que o programa permite ou o que a máquina prevê como possibilidade de ocorrência (a menos que estejamos diante de um programa aberto e o interator seja capaz de intervir no próprio âmbito da programação). (MACHADO, 2002).

Para que a experiência de agência seja imersiva, é necessário que a distância entre a história contada e o jogador interator seja reduzida. A relação precisa ser intensa e contínua, mas o poder criativo do enredo não permite uma aproximação como essa durante toda a narrativa. Logo, é importante utilizar mecanismos para ajudar nessa aproximação. Em, jogos eletrônicos o uso de *cutscenes*<sup>20</sup>, por exemplo, pode ajudar a manter o ritmo de atenção. Alteração de discursos em primeira, segunda ou terceira pessoa também são comuns, ora o personagem é o espectador, ora o realizador da ação, alternando entre a ludicidade de observar os fatos e logo voltar para a experiência de agenciar a narrativa.

---

<sup>19</sup> Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento - Trabalho apresentado no NP07 – Núcleo de Pesquisa Comunicação Audiovisual, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. de setembro de 2002.

<sup>20</sup> *Cutscenes* são trechos em vídeo da narrativa, onde, normalmente, o jogador tem o papel de observar a história acontecer e não agir.

### 2.3 Imersão narrativa

Em relação à imersão do jogador na história, a análise dos jogos, que será feita mais adiante nesse trabalho, utilizará os quatro tipos de imersão narrativa classificados por Ryan: imersão epistemológica, emocional, temporal e espacial.

A epistemológica é a imersão pela curiosidade, o desejo de saber mais sobre o enredo, motiva a investigação e o conhecimento do todo na trama. Um bom exemplo seriam os jogos com narrativas de mistério.

Imersão emocional se refere a narrativas que aproximam o jogador de sentimentos reais, permitindo que o mesmo vivencie reações como empatia, raiva, medo, alegria ou alívio. A identificação do jogador com seu *avatar*, com as regras e com o objetivo do jogo fica bem presente. Essa conexão emocional pode acontecer em relação à realização de ações necessárias no jogo ou apenas a partir das relações dramáticas que envolvem os personagens no decorrer da história.

A imersão temporal coloca o jogador em um estado de suspense, onde as possibilidades de acontecimentos são incertas. Ao longo do caminho, durante a exploração do espaço, a motivação principal do usuário é a curiosidade e o suspense, que ao final será recompensada com o resultado dos acontecimentos. Nessa imersão o jogador tem foco no futuro, criando o desejo pelo conhecimento da narrativa.

Por fim, a imersão espacial é a sensação do jogador de estar presente em um espaço virtual simulado. Nesta a imersão o que estimula o jogador é a necessidade de explorar o ambiente e suas possibilidades no jogo.

A ação do jogador, seja alterando o fluxo dramático ou apenas agindo dentro do mundo ficcional, contribui para a sensação de imersão, principalmente porque sua participação tem fortes efeitos no resultado.

As estruturas de atenção utilizadas para se obter uma navegação são a história, a linearidade, a participação e a mudança. A história utilizada por um jogo já é por si só uma ferramenta para atrair a atenção do jogador. Através dela, é possível alcançar uma imersão de caráter emocional, com base no mundo ficcional e em seus personagens. É importante dizer que o jogo narrativo não precisa ser construído pela ação direta do jogador, podendo também apresentar uma história

de fundo que contextualiza essa ação, normalmente estruturada através de uma narrativa ambiental. Neste caso, utilizamos a *cutscene* para alcançar o objetivo.

*Cutscene* é uma ferramenta usada para criar sequência em uma história dentro de um jogo. Sua função pode ser de intensificação emocional (por meio da representação da agência conteúdo emocional), descanso ou recompensa. É um dos recursos mais utilizados na estruturação do jogo narrativo.

Os enredos mais complexos podem ser criados utilizando *cutscenes*. A complexidade do enredo a que a autora se refere é a simulação de relacionamentos entre personagens. Em uma narrativa interativa é necessário unir ações físicas e verbais que alterem o mundo ficcional e as mentes de seus habitantes.

### 3. EXPERIÊNCIA NARRATIVA NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Seguindo o objetivo dessa dissertação - investigar a relação entre as narrativas e a forma como estas podem ser experimentadas pelos jogadores e compreender como se relacionam com a jogabilidade - identificamos que existem jogos com narrativas complexas, mais lineares e envolventes. Algumas narrativas permitem possibilidades variáveis de caminhos para a história, porém, o jogador só descobrirá a narrativa através do caminho escolhido ou conseguido. Outros jogos possuem mundos abertos e narrativas diversas que compõem um universo ficcional maior.

Salen e Zimmerman (2004, p.49) apontam que o ato de jogar é uma experiência que pode ser vista como social, narrativa ou prazerosa. Observam a importância de compreender os jogos como um sistema de experimentação que possui participação, observação, estado mental, sensação corporal e emocional como se realmente fosse algo vivenciado. Os autores também destacam a importância das regras na caracterização da jogabilidade, determinando que o processo da experiência é completo nos jogos eletrônicos.

O envolvimento emocional de um jogador em relação a um jogo eletrônico também pode estar relacionado ao fator que constitui a experiência que ele vive ao jogar, a atribuição de resultados a cada desfecho possível. Como cada desfecho está ligado a uma possibilidade narrativa diferente para o jogo, podemos dizer que as características narrativas que vão se delineando ao longo da jogabilidade, gerando diferentes tipos de envolvimento emocional do jogador com o jogo.

A possibilidade criativa que cada jogador possui sobre a narrativa, gera um enorme aporte de sensações que remetem as experiências da vida real. Como podem ser correlacionadas, criam uma interpretação da narrativa totalmente única. Para alguns jogadores, manejar um barco em uma simulação virtual pode ser uma experiência inédita, para outros, pode trazer à tona sensações e lembranças de uma experiência da vida real. Bogost (2008, p.127), chama de retórica processual o fato de a maior parte dos jogos eletrônicos trazerem elementos temáticos que se aproximam das vivências reais.

Um uso da retórica processual é expor e explicar os modos ocultos de pensamento que frequentemente dirigem o comportamento social, político ou cultural. (BOGOST, 2008, p.127).

E além disso, ainda há o fato de que cada jogador poderá experimentar o mesmo contexto narrativo do jogo de forma diferente. Desta forma, há um número imenso de variáveis para influenciar na experiência. A ideia é mapear características narrativas que se relacionam com a jogabilidade para proporcionar maior imersão e engajamento por parte do usuário.

Para esclarecer essas diferenças e verificar que há variáveis entre os jogos considerados narrativos, vamos analisar a seguir três jogos, considerados nesse trabalho como jogos narrativos que possuem um diferencial na experiência do jogar, como trajetória do jogador, potencial interativo, envolvimento emocional, agenciamento e sensação de presença.

Em ambientes interativos, as ações dos personagens devem possuir respostas imediatas à reação dos usuários, para que o desempenho da narrativa não seja prejudicado e toda a dramaticidade empregada não se perca durante o tempo de resposta. A relação de ludicidade e boa programação do jogo são essenciais para manter a imersão. Um jogo narrativo como aqui consideramos deve possuir o desafio e o desempenho como principais fatores para intensificar a experiência e manter a atenção.

### **3.1 Estudo 1 – *THE LAST OF US***

*The Last of Us* é um jogo do subgênero *survival horror*<sup>21</sup>, onde a ação acontece em terceira pessoa. O jogo se passa em um tempo pós-apocalíptico nos Estados Unidos, e conta a história dos sobreviventes Joel e Ellie, como, juntos sobreviveram em sua jornada ao oeste, através do que restou do país, para encontrar uma possível cura para a praga de fungos que tem dizimado a raça humana.

---

<sup>21</sup> *Survival horror* é um subgênero de jogos eletrônicos inspirado em ficções de terror, com foco na sobrevivência do personagem ao longo dos desafios; tem elementos de aventura, mistério e suspense na composição da narrativa.



FIGURA 13 – Cena de Abertura do jogo *The Last of Us*

Fonte: site: [collider.com/the-last-of-us-movie/](http://collider.com/the-last-of-us-movie/)

Em *The Last of Us*, durante o desenrolar da trama narrativa, vamos aos lentamente, nos aproximando do protagonista de maneira tão intensa, que mesmo não tendo poder de decisão em momentos críticos da história, a imersão é notória. A narrativa se apresenta ao jogador de uma maneira que não poderia ser igual em uma experiência cinematográfica, como espectador passivo. O fato do jogador se apropriar de seu *avatar* e ser o interator da narrativa, se envolvendo com questões como paternidade, ética, perda, entre outros sentimentos, o conecta com a trama de maneira emocional, mesmo ele sabendo que há um caminho pré-programado para o personagem.

Um das principais questões levantadas pela prática da agência narrativa é: até que ponto somos autores da obra que vivenciamos? Alguns argumentam que um interator numa história digital [...] é o autor da história. Essa é uma afirmação enganosa. Há uma distinção entre encenar um papel criativo dentro de um ambiente autoral e ser autor do próprio ambiente.

Mas os interatores podem apenas atuar dentro das possibilidades estabelecidas quando da escritura e da programação de tais meios. (MURRAY, 2003, p. 149).

Neste jogo, podemos notar que a narrativa é tão envolvente, e os elementos de jogo tão discretos, que o jogador não se importa com a linearidade imposta pela jogabilidade. A tela de jogo é extremamente limpa, livre de interface, e percebemos que o personagem está ferido apenas por alterações de cor (uma borda avermelhada surge piscando). Mesmo o *menu* de itens, que graficamente faz uma alusão à busca de elementos em uma mochila, busca ao máximo aproximar o jogador de seu *avatar*.

FIGURA 14 – Cena de Abertura do jogo *The Last of Us* – inventário



Fonte: site: [goleftgaming.wordpress.com](http://goleftgaming.wordpress.com)

Percebemos aqui o uso de uma técnica de design para criar um ambiente virtual mais propício à imersão. Com menos elementos em tela, o jogador não precisa desviar a atenção dos acontecimentos. A própria linearidade da história determina um fluxo, poucas vezes quebrado para que o jogador tome decisões, como a seleção de alguma arma, por exemplo. Nesse jogo de aventura, há um ambiente de suspense proporcionado principalmente pelo desejo de conhecer o futuro da narrativa, o desfecho. O próprio caráter linear da história favorece esse suspense narrativo, pois há uma projeção do percurso, há apenas um caminho a seguir, evitando o desvio de atenção com diversas possibilidades, e há tensão

dramática sobre o destino do herói. Estes elementos são construídos a partir das possibilidades de ação do jogador, que propiciam o comprometimento emocional com a história.

### **3.2 Estudo 2 – HEAVY RAIN**

*Heavy Rain* é um *thriller* psicológico com características cinematográficas, desenvolvido pela *Quantic Dream*<sup>22</sup> exclusivamente para o *PlayStation 3*<sup>23</sup>. O jogo gira em torno de uma trama sofisticada, com fortes segmentos narrativos que exploram uma complexa proposta moral. O jogador assume o papel de vários personagens com diferentes origens, motivações e habilidades, em um mundo onde cada decisão afeta o que seguirá. O jogo se concentra em quatro diferentes personagens; Ethan Mars, pai e principal protagonista; Scott Shelby, detetive particular; Norman Jayden, agente do FBI e, finalmente, Madison Paige, fotojornalista. São personagens muito diferentes entre si e não se conhecem no início do jogo, mas estão ligados pelo interesse no principal antagonista, o assassino do Origami.

Durante o jogo podemos, controlar vários personagens, conforme o desenrolar da trama, e muitas vezes o jogador não tem a possibilidade de tentar novamente caso falhe. O fato de não conseguir executar uma ação leva a narrativa a outro caminho, alterando a progressão da história. A quantidade de finais possíveis é controversa, em alguns sites encontramos 17 possíveis desfechos, enquanto alguns artigos acadêmicos dizem que o jogo pode ultrapassar 23 finais.

O fato é que durante as primeiras ações no jogo, o jogador percebe que precisará ser mais atento, tomar decisões mais cautelosas ao longo da trama, caso contrário, a narrativa o levará a um caminho sem volta, restando incapaz de salvar Shaun ou descobrir quem é o assassino. Nesse ponto, vale a pena explicar quem é Shaun. Acreditamos que o grande motivador no jogo seja a relação que o jogador estabelece com o *avatar*, no engajamento de salvar Shaun de morte por afogamento, imprimida por um psicopata desconhecido, que em muitos trechos do jogo pensamos ser o próprio pai. Outro fator que impulsiona o jogador a ir até o fim, e talvez voltar a jogar, é descobrir se o assassino é um dos personagens principais do jogo.

---

<sup>22</sup> Empresa de desenvolvimento de jogos eletrônicos, sediada em Paris, França, desde 1997.

<sup>23</sup> Console produzido pela empresa *Sony Computer Entertainment*, o terceiro de sua geração.

Shaun é filho de Ethan, personagem principal, no ponto inicial do jogo, que não se altera, independente do desdobramento. Ethan perde um dos filhos gêmeos em um acidente de carro, devido ao qual ele próprio passa 6 meses em coma. Após o acidente, Ethan se separa da esposa Grace e passa a ter a guarda compartilhada de Shaun, o qual se tornou uma criança deprimida e apática. Seu relacionamento com Ethan é frio e distante. Após dois anos desde o acidente, Ethan tem alguns *blackouts* de consciência, e passa por acompanhamento psicológico para entender seu quadro. Durante uma dessas crises, Shaun desaparece, e ele se vê às voltas com um origami e instruções para salvar o filho. O assassino do origami costuma dar a oportunidade da pessoa mais próxima à criança raptada se colocar em situações extremas para salvá-la.

A partir desse momento, a narrativa se torna mais intensa e envolvente, e o jogador, mais tentado a continuar a jogar para salvar a criança, bem como descobrir a identidade do assassino. Há relatos de jogadores que desistiram de continuar antes desse momento do jogo. Acreditamos que este ponto é o divisor da narrativa e da jogabilidade, é o momento em que a mecânica do jogo já foi compreendida. O jogador já se familiarizou com as formas de interação, tendo a probabilidade de acertar mais do que errar, no que se refere ao manuseio dos botões e interface. Além disso, há um gatilho motivador na história, o mistério e a ação se intensificam. É então que temos o real engajamento e o jogador passa realmente a ser o interator da narrativa. O sentido de presença aumenta no jogo à medida que o jogador se sente responsável pelos desdobramentos, imergindo cada vez mais na história.

Juul (2005, p.36), na tentativa de definir o que é jogo em um modelo clássico, o subdividiu em três partes distintas: o jogo como sistema, o jogador e o jogo e por fim, o jogador e o resto do mundo, que simplificamos como jogo, jogador e mundo, como já dissemos anteriormente.

Percebemos nitidamente essa separação, sugerida pelo autor no jogo *Heavy Rain*: suas regras estão diretamente ligadas a mecânicas, onde o jogador, ao acertar a sequência de botões, os gestos ou a leveza e velocidade na manipulação do controle, pode ter sucesso ou não. Devido a isso temos a variação de resultados. Cada qual leva a um determinado caminho, gerando diferentes valores, ou resultados..O interator age no sentido de salvar Shaun da morte, nesse caso o jogador se engaja em ter êxito, se aproximando da história e se colocando no papel do pai da criança. O jogador aplica, então, esforço e exerce influência na ordem do

resultado, já que o jogo dá essa possibilidade ao disponibilizar várias possibilidades em torno da narrativa. Notoriamente o jogador se sente emocionalmente conectado, já que a narrativa o envolve com questões morais e psicológicas.

Ryan defende que é difícil ter imersão em torno de uma interface carregada de elementos, que, a todo momento, quebram o sentido de presença e dificultam a suspensão de descrença. Vejamos o que Ryan coloca, em entrevista realizada por Júlia Pessôa em sua dissertação de mestrado:

Pessôa: Você uma vez mencionou que um dos problemas centrais em textos interativos é que o fluxo da narrativa é interrompido toda vez que o leitor tem que fazer uma escolha. Em alguns *games*, isto parece não acontecer, já que as escolhas acabam diluídas no *gameplay*. (Ao mesmo tempo, os jogos em que as escolhas têm de ser feitas por acesso a menus e recursos do tipo parecem ter o mesmo problema que os textos interativos). Você concorda com isso? Por quê?

Ryan: Concordo totalmente. Em *games*, há um fluxo de atividade que promove a imersão do jogador no mundo do jogo. Mas há muitas interrupções: por exemplo, toda vez que o jogador tem que escolher uma nova arma, pesquisar em seu mapa, verificar missões pendentes, etc, ele deve acessar um menu. Mas nos *games*, isso é “naturalizado”, como alguém que procura um objeto em sua bagagem, por assim dizer. Na narrativa de hipertexto, por outro lado, a atividade de clicar é externo ao mundo da história, e por isso provoca muito mais distração. Além de ser antiimersiva. (PESSÔA, 2010)<sup>24</sup>.

Em *Heavy Rain*, a interface é extremamente carregada e a todo momento aparecem balões com opções de seleção para o jogador escolher. Nossa opinião, no entanto, é que a narrativa e o *game design* estão bem desenhados, que isso se torna irrelevante. Os planos de câmera, as expressões dos personagens, o mistério imprimido na narrativa e a sensação de responsabilidade em agir pelos personagens, tornam a experiência tão fascinante que, como Ryan disse na entrevista mostrada acima, o manuseio da interface fica natural, e incorporado à narrativa.

---

<sup>24</sup> Artigo publicado em <http://www.ppgcomufff.bem-vindo.net/lumina>

### 3.3 Estudo 3 – *THE WALKING DEAD*

*The Walking Dead* é um jogo do subgênero *survival horror*, com interface gráfica feita a partir de computação gráfica 3D, com tratamento de materiais para criar o aspecto de desenho bidimensional.

O jogo se dá em terceira pessoa e utiliza-se de recursos diversos de câmera, para aproximar o jogo da linguagem cinematográfica. O protagonista Lee Everett, se relaciona, durante a história, com um grupo de sobreviventes, muitas vezes caótico e desorganizado. O foco é manter-se vivo durante o que seria um apocalipse zumbi. Além disso, em meio a essa relação entre vários grupos de personagens, há o relacionamento de afeto entre Lee e Clementine, que permeia a narrativa e que, podemos dizer, é o fio condutor das decisões dramáticas que o personagem deve tomar durante sua trajetória.

O potencial narrativo no jogo é explorado de forma a estimular o jogador a ter poder decisivo na história, tornando-o um interator em um modelo muito mais completo do que podemos notar na maioria dos jogos eletrônicos. O presente artigo pretende analisar a experiência do jogador a partir da ideia de drama interativo, colocando-o como protagonista e verificando a hipótese de termos, assim, o que seria um jogador modelo, totalmente engajado em participar de um universo ficcional, independentemente do quão real ou não ele seja, possibilitando assim que aja imersão.

Na narrativa do jogo *The Walking Dead*, há uma nova forma de vivenciar a interatividade, de maneira que, sempre que houver uma escolha, haverá uma consequência. Esta, além de impactar a trajetória dos acontecimentos, afeta o envolvimento emocional entre os personagens, assim como o envolvimento emocional do jogador com o jogo. À medida que a trama evolui, o jogador deve fazer escolhas cada vez mais complexas, decidindo quais personagens secundários vivem ou morrem. Muitas vezes sua escolha não resulta no caminho esperado, criando ainda mais sofrimento para o personagem principal e para sua protegida Clementine.

O jogo já se inicia apresentando uma tragédia na vida de Lee: ele assassinou uma criança e foi condenado. A caminho do presídio, o carro de polícia sofre um acidente devido ao apocalipse recém instaurado, e Lee recebe uma segunda



chance. Janet H. Murray analisa a tragédia em jogos eletrônicos a partir da definição de Aristóteles<sup>25</sup>.

FIGURA 15 – Cena de Abertura do jogo *The Walking Dead*



Fonte: site - [curtojogos.com.br/the-walking-dead-the-game/](http://curtojogos.com.br/the-walking-dead-the-game/)

### 3.3.1 O drama interativo em *THE WALKING DEAD*.

Nos jogos eletrônicos narrativos, há uma constante no desenvolvimento da trama, sempre em busca de tornar a experiência mais próxima do teatro e do cinema. Apesar disso a interatividade do meio nos leva a um resultado sempre diferente. O avanço tecnológico tem tornado cada vez mais ativo o interator, transformando o espaço virtual do jogo em uma realidade simulada. A sensação de atuação por parte do jogador pode ser mais explorada e, conseqüentemente, o

---

<sup>25</sup> Aristóteles (384–322 a.C.) foi um filósofo grego que elaborou uma série de estudos em quase todas as áreas do conhecimento.

resultado de suas ações será mais impactante. Para Brenda Laurel drama interativo é:

[...]uma experiência em primeira pessoa em um mundo de fantasia, no qual o usuário pode criar, atuar e observar um personagem cujas escolhas e ações afetam o curso dos acontecimentos da mesma forma como aconteceria em uma peça de teatro[...] (LAUREL, 1986, pp. 10-11).

Brenda Laurel utiliza a teoria do drama aristotélico para estudar drama interativo. Para Aristóteles, o gênero dramático tem sua característica de estilo diferenciada em relação aos outros gêneros. Este gênero literário se define pela imitação dos personagens agindo por conta própria; não há a fala do narrador, que pode assumir outras personalidades, sendo oposto ao gênero lírico, que possui o discurso de uma única pessoa.

Para Laurel, um drama interativo existe onde há um sistema que permita, em primeira pessoa, o usuário participar de um mundo imaginário, de fantasia, na tentativa de aproximar a narrativa interativa de um modelo ideal. Para a autora, um drama interativo como experiência completa deve conter, em primeiro lugar, um enredo, um usuário e uma inteligência artificial que estimule as interferências desse usuário; em segundo lugar, a experiência deve ser dramática, aproximando-se do prazer produzido pelo drama. Isso provém da forma como os elementos estão organizados na narrativa, não deve ser uma simples imitação da vida real, mas a imitação da ação na vida real, com eventos conectados entre si. Com capacidade de resposta para a ação, o sistema deve possuir ferramentas para dar essas respostas e formular novas direções.

Em segundo lugar, a experiência deve ser dramática; ou seja, ela deve ser resultado do prazer associado com o drama. Origina-se esse prazer pela seleção de incidentes e a beleza orgânica do arranjo de um todo. Drama não fornece uma imitação da vida em toda a sua redundância e confusão, mas prefiro dizer que através da imitação da ação que, que provém da sua formulação artística [...] (LAUREL, 1986, pp. 9-10).

Ao final, o usuário deve ser capaz de reagir dentro do contexto dramático, ter a experiência assumindo um papel dentro do mundo de fantasia, utilizando a interatividade como ferramenta de ação. O jogo *The Walking Dead* possui caráter



interativo, onde o jogador assume papel ativo na narrativa. É um jogo muito mais preocupado com a evolução da história e suas ramificações possíveis, e em como o impacto das decisões do jogador pode afetá-lo de forma real, do que com questões mecânicas de jogabilidade, como eficiência e aprimoramento em tiros, ou energia, por exemplo. Nesse aspecto, podemos aproximá-lo do que Laurel identifica como drama interativo ideal.

Para Janet H. Murray, o fator principal no drama interativo é a agência do jogador e uma consequente imersão. Para que o interator possa se sentir presente no jogo, como parte atuante e decisiva na narrativa, ele precisa se entregar à história e esquecer que está em um ambiente simulado durante certo tempo de jogo, sentindo-se em outro lugar. Por outro lado, ela afirma que não podemos esquecer o caráter material do jogo e simplesmente transformar a experiência em uma história. O usuário necessita da técnica, ele quer continuar utilizando suas habilidades, portanto, o maior desafio nesse caso é a criação de obras que possam unir um drama significativo a uma interação de usuário ativa e interessante.

A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão. “Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. 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 do ar, que se apodera de toda nossa atenção, de todo nosso sistema sensorial. (MURRAY, 2003, p. 102).

Em *The Walking Dead*, percebemos uma evolução narrativa. Há detalhamento na conexão de fatos, na relação entre personagens. Não existem detalhes mal explicados e a história se desenvolve muito bem. Independente da escolha do jogador, o labirinto de possibilidades é denso, com várias ramificações a partir do enredo principal. O desenvolvimento da trama realmente transmite a sensação de poder para o interator, por consequência, as emoções são mais reais e impactantes. Por outro lado, temos poucos momentos que exigem habilidade relacionada com o *gameplay*, como por exemplo, energia, tiros, itens para o jogador. Os desafios estão presentes, mas com ações mais relacionadas a narrativa. Isso pode interferir no engajamento, já que se o jogador não estiver conectado com a história, pode simplesmente perder o interesse.

A tensão dramática no jogo permite manter a sensação de imersão, mas deve haver cuidado em permitir ao jogador, esquecer que está apenas jogando. Quando os elementos lúdicos, como, executar tarefas, pontuar e coletar itens se sobrepõe aos emocionais e aos desafios narrativos, o jogo pode perder o caráter de mistério e suspense, limitando-se apenas à obrigação de cumprir tarefas. A tensão, em momentos de extrema dificuldade para realizar ações do jogo, também pode criar uma sensação de fracasso, insegurança durante o percurso. Pode ser um fator positivo, mas gerar dificuldade extrema desmotiva o jogador.

Utilizar, em um jogo, referências da realidade facilita a experiência do mundo ficcional como verdade e promove aceitação por parte do jogador, construindo representações mentais com base nas representações materiais. Cria-se, assim, um mundo possível para as experiências do jogo.

*The Walking Dead* é um jogo que lida com dramas reais. Apesar do cenário de fantasia apocalíptico, levanta temas delicados e conectados com decisões que poderíamos ter de tomar em momentos críticos de nossas vidas. Trata de relacionamentos de amor, criados entre pessoas como forma de reconstrução de um passado perdido, conflitos entre pessoas de diferentes opiniões que envolvem, no final das contas, sobrevivência em um cenário de dificuldades e escassez.

Alguns diálogos dentro da narrativa exigem que o jogador faça uma escolha dentro de um tempo bem limitado, caso contrário Lee vai permanecer em silêncio, que pode afetar a forma como outros personagens respondem a ele: As escolhas em *The Walking Dead* têm sempre resultados ambíguos e geram efeitos específicos sobre a atitude dos personagens NPCs<sup>26</sup> para com o personagem principal Lee.

Não é fácil constatar se a questão das telas carregadas de botões e opções de seleção são um fator preocupante, já que mesmo com esse caráter de quebra de ritmo na narrativa, esta não deixa de ser envolvente e emocionante. O fato de o mundo ficcional estar muito bem desenvolvido, e o labirinto de possibilidades bem conectado, faz o jogador imergir, estimulando-o a saber o que acontecerá aos personagens no próximo capítulo.

A prazerosa rendição da mente a um mundo imaginário é geralmente descritiva, nas palavras de Coleridge, como “suspensão intencional de descrença”. Mas essa é uma formulação muito passiva, mesmo para

---

<sup>26</sup> Personagens não jogáveis, podem influenciar a narrativa e o *gameplay*, mas o interator não pode conduzi-los.

os meios de comunicação tradicionais. Quando entramos num mundo ficcional, fazemos mais do que apenas “suspender” uma faculdade crítica; também exercemos uma faculdade criativa. Não suspendemos nossas dúvidas tanto quanto criamos ativamente uma crença. Por causa do nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência. (MURRAY, 2003, pag. 111).

Podemos concluir que *The Walking Dead* é um drama interativo, onde a tragédia, os conflitos e o ambiente caótico determinam as relações entre os personagens e influenciam as decisões do jogador interator. Esse jogador dialoga com o que podemos chamar de inteligência artificial do jogo de maneira fluída: Isso é devido à narrativa bem elaborada e à criação de situações emocionais que se aproximam da vida real. Apesar de termos condições propícias para a imersão, podemos encontrar obstáculos, que para alguns usuários podem gerar comparação e tentativas de visitar o mundo real, se afastando da história. Mas o empirismo desse jogador não necessariamente é a regra, o caminho natural para a maioria dos jogadores é se entregar ao fluxo narrativo e desconsiderar as pequenas interrupções, como telas de escolha, e falhas em algum processo que exija retornar a pontos anteriores. O usuário perceberá esses elementos apenas como parte material do ambiente ao qual está conectado.

Também identificamos que *The Walking Dead* está próximo do que Laurel entende como drama interativo ideal. É um jogo desenvolvido com características diferentes de jogos de luta, tiro, competição. Seu fluxo está conectado com a história e não sabemos ao certo como vencer o jogo, uma vez que ele apenas impulsiona o interator a continuar construindo a experiência.

### 3.4 Quadros comparativos

O estudo dos elementos essenciais de um jogo eletrônico, segundo Shell, determina que um jogo é composto de quatro aspectos, e o resultado desses aspectos influencia na experiência.

QUADRO 3 – Quadro comparativo dos elementos essenciais do jogo.

Jogo	Mecânica	História	Estética	Tecnologia
<i>The Last of Us</i>	L1 mira, R1 atira e recarrega quando não está mirando, R2 permite o personagem ouvir com mais clareza, L2 corre, X pula/interage, quadrado ataca fisicamente, triângulo interage com o cenário- itens e também nocauteia os inimigos. R3 é a lanterna e L3 é usado para “ver” algo do cenário quando o jogo pede. D-Pad seleciona armas e itens. Start pausa. Select é a opção para criar seus itens.	Linear	Computação gráfica 3D fotorrealista.	Interface Limpa.

<p><i>Heavy Rain</i></p>	<p>Mover cabeça/personagem -alavanca esquerda  Caminhar botão R  Interagir - alavanca direita  Trocar câmara - botão Q  Ver pensamentos da personagem - botão W.  As opções de diálogo serão exibidas na tela no momento certo.  Aperte o botão S, A, F ou D para escolher a resposta. A escolha de resposta pode mudar o caminho do jogo.  Mover o controle para cima e para baixo, esquerda e direita quando necessário, os indicativos aparecem na tela.</p>	<p>Ramificada</p>	<p>Computação gráfica 3D com aspectos cinematográficos.</p>	<p>Uso do controle Move, é possível jogar com o controle comum, porém algumas novas ações são necessárias, como mover os controles para cima e para baixo, girar o controle e pressionar suavemente os botões.</p> <p>Interface de Realidade Adicionada, também conhecida como IRM.</p>
--------------------------	---	-------------------	---	---

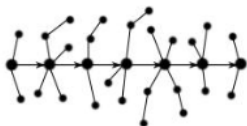
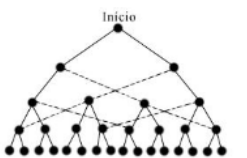
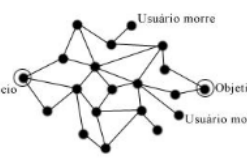
<p><i>The Walking Dead</i></p>	<p>O controle desse jogo é bem simples, mas também exige bom timing em algumas partes dele, tais como matar um zumbi, salvar um amigo e pensar rápido em quem salvar primeiro.          Para mover a câmera use a alavanca analógica direita.          Para mover o personagem, use a alavanca analógica esquerda.          Há botões de interações principais, tais como abrir portas, atacar, pegar objetos, etc., aparecem na tela e devem ser pressionados dentro de um tempo. Para falar com pessoas, aproxime-se delas, depois aperte o botão X.          O botão O é o botão de interações secundárias para quebrar portas ou janelas em vez de abri-las.          O botão quadrado é para examinar um objeto ou pessoa, fazendo com que você ouça a opinião do seu personagem.          O botão start é para pausar o jogo.</p>	<p>Ramificada</p>	<p>Computação gráfica 3D simulando desenho 2D.</p>	<p>Inteligência Artificial.</p>
--------------------------------	---	-------------------	--	---------------------------------

Fonte: a autora.

No quadro a seguir podemos comparar a estrutura narrativa dos jogos e como a navegação do jogador se dá em direção do seu objetivo, além de como a história

pode mudar ao longo de suas escolhas. É relevante notar que esses jogos possuem diferenciais entre si, características que influenciam na vivência da história.

QUADRO 4 – Quadro comparativo dos elementos narrativos do jogo.

Jogo	Estruturas de Navegação	Estruturas Narrativas	Objetivos	Diferencial
The Last of Us	Linear: Ação - resposta - ação. O jogador interage e logo a narrativa se completa por uma cutscene que da sequência a uma nova necessidade de ação.		Sobreviver	Interface - há uma preocupação estética com a imersão, menos elementos na tela, não há barra de vida, por exemplo, você percebe que o avatar está morrendo por manchas de sangue na tela que aparecem.
Heavy Rain	Ramificada: ação - resposta - mudança - ação. O jogador interage, tem sucesso ou não, uma cutscene mostra a nova trajetória.		Resgatar Shaun	não permite a repetição, uma vez que a missão não é cumprida, o jogo toma outro rumo sem a possibilidade de jogar novamente.
The Walking Dead	Ramificada: ação - resposta - mudança - ação. O jogador interage, escolhe uma ação ou resposta, um resultado é desencadeado e a cutscene mostra o desfecho, subsidiando a sequência.		Sobreviver	Jogo seriado, big data (armazena informação dos resultados de cada jogador, mostra estimativas)

Fonte: a autora.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Defendemos, nessa dissertação, que tanto as possibilidades narrativas quanto as possibilidades lúdicas que se referem às mecânicas que compõe um jogo, são não apenas essenciais para a compreensão de jogos eletrônicos, mas coexistem no ambiente do jogo, uma em relação da outra. Os dois aspectos devem ser explorados de modo a possibilitar uma melhor compreensão de jogos eletrônicos e da experiência de jogar, em que os caminhos narrativos são desenvolvidos durante e por via da jogabilidade, ao mesmo tempo em que as ações de jogabilidade são definidas ao longo do desenvolvimento da narrativa, em um processo de *feedback* contínuo, ou seja, onde há um processo de ação/reação em relação a interação jogador e jogo.

Verificamos ainda que o jogo eletrônico narrativo consegue atrair e prender a atenção do jogador, resultando em um processo de imersão no universo ficcional. Através de elementos da mecânica do jogo, como regras, objetivos, tecnologia e estética e a sintonia deles com a progressão dramática, o jogador tem a sensação de controle sobre a narrativa e sente-se presente no ambiente virtual. Este deslocamento, caracterizado pela ação do jogador no mundo do jogo, resulta na imersão.

A imersão requer do jogador a aceitação do universo ficcional do jogo como real, faz-se necessário haver certo grau de comprometimento para que a atividade seja realizada na sua completude. Dessa forma, atrair a atenção do jogador para o jogo e criar a sensação de presença é fundamental.

A estrutura narrativa e a mecânica dos jogos estudados permitem identificar que a experiência obtida através da interação jogador e jogo se relaciona não só com as características de jogabilidade e narrativa, mas também com a sua relação física com as regras desenhadas, como, por exemplo, a forma de manusear o controle do jogo, como no caso de *Heavy Rain*. As possibilidades que a tecnologia empregada a cada jogo permite, requerem novos *affordances* e criam uma relação específica do jogador com o universo do jogo.

Muitas vezes, novos aspectos empregados - como é o caso de interação física, que deve ser aprendida (um novo tipo de controle - *Move*, por exemplo) -



dificultam a imersão. O jogador é lembrado a todo momento de suas ações, como apertar botões. Em contrapartida, questões estéticas, como a ausência de interface durante a ação, no caso de *The Last of Us*, permitem que o jogador fique mais atento à ação de jogar. A sensação de presença na narrativa do jogo aumenta e, portanto, esse aspecto favorece a imersão.

Em *The Walking Dead*, as respostas de ação/reação do jogador com o jogo se dão sempre através da escolha de respostas narrativas; o jogador é pressionado pelo tempo a escolher a resposta, o que o faz lembrar da necessidade mecânica de apertar o botão de seleção, mas a sequência dessa ação vem, na maioria das vezes, em formato de uma *cutscene*, prendendo a atenção do jogador novamente para a narrativa. Entendemos que esse mecanismo tenta um equilíbrio entre a mecânica e a narrativa.

Vale ainda lembrar que a experiência narrativa considera as relações de homem/mundo de cada indivíduo. Consequentemente, não é possível afirmar de forma única como se dá a experiência, apenas podemos averiguar os aspectos comuns, os necessariamente criados pelo designer de jogo, para que a experiência aconteça. Há particularidades nessa experiência para cada jogador e a forma como ele se relaciona com o universo ficcional e seu avatar.

Entendemos que há uma experiência física e emocional com o jogo e que alguns aspectos são comuns para todos os jogadores, mas que há especificidades na forma de interpretar a narrativa e vivenciar a experiência.

Podemos averiguar aspectos interativos narrativos e mecânicos, como a relação do jogador com a regras, mas não as emoções individuais, que serão experimentadas de forma diferente para cada interator.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUDI, Gustavo. **Imergindo no mundo do videogame**. 1 Ed. Curitiba: Appris, 2016.
- BERTOCCHI, Daniela. **A Narrativa Jornalística no Ciberespaço: transformações, conceitos e questões**. 220f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade de São Paulo, 2006.
- FALCÃO, Thiago. **Não humanos em jogo: agência e prescrição em World of Warcraft**. 2014. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Contemporâneas, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.
- Disponível em: <[http://poscom.tempsite.ws/wp-content/uploads/2011/05/thiago\\_falcaotese\\_final-1.pdf](http://poscom.tempsite.ws/wp-content/uploads/2011/05/thiago_falcaotese_final-1.pdf)>. Acesso em: 08 julho 2017.
- FRASCA, G. **Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative**. 1999. Disponível em: <[www.ludology.org](http://www.ludology.org)>. Acesso em: 23 mar. 2007.
- FRAGOSO, Suely. **Towards a Semiotic Toy: designing an audiovisual artefact for playful exercise of meaning construction**. 1988. Tese (Doutorado) – Institute of Communications Studies, The University of Leeds, Leeds, 1988.
- \_\_\_\_\_. **A experiência espacial dos games e outros medias: notas a partir de um modelo teórico analítico das representações do espaço**. Comunicação e Sociedade. Braga, vol. 27, 2015. Disponível em: Acesso em 05 jan. 2017.
- GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias, do cinema às mídias interativas**. 3ª ed. São Paulo: Senac, 2010.
- HJARVARD, Stig. **A midiatização da cultura e da sociedade**. São Leopoldo (RS): EdUNISINOS, 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001 (1938).

JUUL, Jesper. Half-Real. **Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: The MIT Press, 2005.

LARROSA, Jorge. **Notas sobre a experiência e o saber da experiência**. Revista Brasileira de Educação. Campinas, n. 19, p.20-28, jan/fev/mar/abr. 2002.

LAUREL, Brenda. 1986. **Towards the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System**. Ph.D. Diss., The Ohio State University, 1986.

LAUREL, Brenda. **Computers as theatre**. Reading: Addison-Weasley, 1991.

MACHADO, Arlindo. **Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento**. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 2002.

MATEAS, Michael. **A preliminary poetics for interactive drama and games**. In WARDRIP-FRUIN, Noah. (Org.). *First Person: new media as story performance and game*. Massachusetts: MIT Press; 2004.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck. O Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: UNESP, 2003 (1997).

MONTFORT, Nick. BOGOST, Ian. **Racing the Beam. The Atari Video Computer System**. Cambridge: The MIT Press, 2009.

PÊSSOA, Júlia. **Videogames como narrativas interativas: integração de gameplay e narratividade na análise de Red Dead Redemption**. Dissertação (Mestrado em Estética, Redes e Tecnocultura) – Universidade Federal de Juiz de Fora Faculdade de Comunicação Social, 2011.

PESSÔA, Júlia, **Videogames por uma poética da interatividade Entrevista com Marie-Laure Ryan**. Artigo publicado na Revista Lumina – Revista do Programa de

Pós-graduação em Comunicação Universidade Federal de Juiz de Fora / UFJF, 2010.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**, 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

RYAN, Marie-Laure. **Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory**. Postmodern Culture, Volume 5, Number 1, September 1994.

RYAN, Marie Laure. **Avatars of story**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

RYAN, MarieLaure. **Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge, MA: MIT Press; 2004

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: estruturas míticas para escritores**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira; 2006.