

**ESCOLA SUPERIOR DE PROPAGANDA E MARKETING (ESPM –
SP) GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL COM ÊNFASE
EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

MATHEUS DE MIRANDA MOSCARDINI

IDEOLOGIAS EM NARRATIVAS INTERATIVAS:

Estratégias de transmissão ideológica através dos jogos digitais de aventura

Orientador: Mauro Berimbau

SÃO PAULO

2 / 2014

RESUMO

Esta monografia busca entender qual o papel das narrativas dentro de jogos digitais, em especial jogos de aventura, para a transmissão de mensagens. Para a realização deste estudo procuramos responder duas questões: Como se estruturam narrativas interativas, uma vez que cada jogador cria uma narrativa diferente. E Como é possível transmitir ideologias por meio de uma narrativa interativa quando o jogador é capaz de influenciar o percurso.

Para a solução deste problema selecionamos quatro jogos de aventura e destrinchamos suas narrativas para entender quais são seus componentes e como estes atuam dentro de uma mídia interativa. Para esta análise utilizamos as teorias de Vladimir Propp e Joseph Campbell, narratologistas que defendem a existência de uma estrutura narrativa fixa em todas as histórias já contadas pelo homem. Em seguida observamos qual a visão dos *game designers* em relação à inclusão e construção de histórias em jogos digitais, e observamos quais são os papéis do jogador e de do *designer* para construir uma história e de qual forma ideias são transmitidas.

Para o estudo destes jogos foi utilizada a metodologia de Espen Arseth para estudar jogos digitais, no qual ele determina métodos em que o pesquisador joga o jogo e métodos em que o pesquisador não joga. O autor deixa claro que os métodos em que o pesquisador joga os jogos estudados são mais eficientes, por isso decidimos imergir e jogar os quatro objetos de estudo desta monografia, contudo o tempo não permitiu que apenas jogar o jogo fosse suficiente para completar todas as quatro histórias, e assim nos voltamos para métodos nos quais o pesquisador não joga, como a análise de *gameplays*.

Durante estes estudos foi percebido um caráter específico de mídias novas nos jogos estudados, nos quais a mídia se apropria de conceitos já estabelecidos em mídias consolidadas como a televisão e o cinema. Além disso foi percebido um grande fator limitador da liberdade dos jogadores quando se tratam de jogos com fortes linhas

narrativas. Esta mídia está evoluindo, mas um dos maiores desafios ainda é como oferecer liberdade total ao jogador e incluir uma história interessante.

Palavras-chave: Jogos de aventura, narrativas interativas, liberdade do jogador, transmissão de ideologias.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	35
Figura 2	36
Figura 3	37
Figura 4	38
Figura 5	39
Figura 6	40
Figura 7	41
Figura 8	41
Figura 9	43
Figura 10	44
Figura 11	45
Figura 12	46
Figura 13	47
Figura 14	48
Figura 15	48
Figura 16	49
Figura 17	52
Figura 18	53
Figura 19	56
Figura 20	56
Figura 21	57
Figura 22	60
Figura 23	60
Figura 24	69
Figura 25	71
Figura 26	72
Figura 27	74
Figura 28	76

Lista de Tabelas

Tabela 1 15

Tabela 2 20

Tabela 3 31

Tabela 4 34

Tabela 5 70

Tabela 6 72

Tabela 7 75

Tabela 8 77

Sumário

1. Introdução.....	8
1.1 Contextualização	8
1.2 Objeto	10
1.3 Objetivo	13
1.7 Metodologia	13
2. Estruturas narrativas interativas.....	17
2.1 A estrutura de todas as histórias.....	17
2.2.1 O mundo comum.....	20
2.2.2 O chamado à aventura	22
2.2.3 Recusa e aceitação do chamado	23
2.2.4 Encontro com o mentor	24
2.2.5 Travessia do primeiro limiar	26
2.2.6 Testes, aliados, inimigos.....	26
2.2.7 A provação	27
2.2.8 A recompensa.....	28
2.2.9 O caminho de volta.....	29
2.2.10 Retorno com o elixir	30
2.3 Estrutura narrativa em jogos de aventura	30
2.3.1 Donkey Kong	34
2.3.2 The Walking Dead – Segunda temporada, primeiro episódio.	38
2.3.3 The Secret of the Monkey Island	42
2.3.4 Don't Starve	47
2.4 A construção	49
3. Ilusão de Liberdade	51
3.1 Máquinas de produzir narrativas.....	51
3.1 Representação e Simulação	54
3.2 Estrutura Interna.....	57
3.3 O Papel do <i>game designer</i> na construção de narrativas em jogos de aventura	62
4. Elementos narrativos transmitindo ideologias.....	67
4.1 Donkey Kong	67
4.2 The Walking Dead: Season 2 Episode 2	70
4.3 The Secret of the Monkey Island	73

4.4 Don't Starve	75
4.5 Histórias são mais do que sequência de eventos.....	77
5. Conclusão	80
Bibliografia.....	81

1. Introdução

1.1 Contextualização

Quem pensa que jogos são para crianças está completamente enganado. A indústria de jogos eletrônicos já é uma das maiores do mundo, arrecadado 68 bilhões de dólares por ano (ABRAGAMES, 2014), e segundo pesquisa da consultoria DFC Intelligence, o mercado de games vai superar 75 bilhões até 2017.

O perfil dos jogadores ao redor do mundo desmente a antiga crença de que vídeo games são para crianças, em um cenário onde quase metade dos jogadores de todo o mundo tem entre 18 e 49 anos e 67% das casas americanas possuem um computador ou console dedicado exclusivamente para jogos (ESRB, 2012) é visível que se trata de um assunto sério. E-sports, ou esportes eletrônicos, são competições de jogos eletrônicos, especialmente entre profissionais. O alto crescimento do mercado tornou-o de tamanha relevância que hoje jogar no computador é considerado um esporte. Em países orientais o assunto é levado em outro nível, garotas orientais adolescentes admiram jogadores de vídeo game da mesma forma que jogadores de futebol, ou basquete são admirados no ocidente (free to play, 2014). Os jogos são geralmente transmitidos ao vivo via stream para todo o mundo. A final do campeonato mundial da terceira temporada de League of Legends, um dos mais populares jogos da atualidade, atingiu 32 milhões de espectadores (league of legends, 2014).

A China experienciou um crescimento de 38% no mercado de jogos eletrônicos no último ano, movimentando um total de 14 bilhões de dólares em 2013 (HOLLYWOODREPORTER, 2013). No mesmo ano o Reino Unido moveu 5,4 bilhões de euros com música e vídeo games, entretanto a indústria da música no país contribuiu com menos de um quinto do valor comparado a indústria de vídeo games.

O mercado brasileiro de jogos eletrônicos está em processo de expansão. De acordo com o Sebrae “O mercado nacional de games movimentou R\$ 5,3 bilhões em 2012, com crescimento de 32% em relação a 2011”. Mesmo com a grande expansão que vem ocorrendo no país este ainda corresponde a aproximadamente 3,3% do total gasto no mundo com esses jogos, US\$ 68 bilhões, sendo o quarto maior mercado do mundo (Sebrae, 2012). Por se tratar de um setor bilionário muitos países já consideram-no um setor estratégico, esta provavelmente será a realidade brasileira em pouco tempo.

Este cenário não passou despercebido pela academia, que ultimas duas décadas vem desenvolvendo a disciplina de estudo de jogos (*game studies*). Combinando elementos do cinema, literatura e mídia, assim como teorias de jogos e simulação a disciplina vem crescendo com publicações constantes sobre os mais diversos temas relacionados a área. (Newman, 2011). Existem programas ao redor do mundo que visam a documentação de jogos, para evitar que sejam perdidos. Um dos principais programas é o *UK's National Videogame Archive* (NVA) que busca arquivar jogos dentro de seu contexto histórico, social, político e cultural. O NVA afirma que não necessariamente o jogo é a unidade central para o processo de preservação dos jogos. Gravações dos jogos, produção e performance dos jogadores são considerados valiosos materiais de estudos. (Newman, 2011).

James Newman (2011) discute sobre a criação de emuladores como forma de arquivar jogos dizendo que mesmo os melhores emuladores ainda apresentam variações pequenas nas operações, visual e sensação que o jogo transmite, afetando a experiência de jogar. Newman também traz a discussão a evolução das tecnologias e que jogos antigos, sempre jogados em televisões de tubo, com baixa qualidade, atualmente se jogados em televisões de alta qualidade alterariam o tom do jogo.

Uma segunda forma de documentação é apresentada por James Newman, é o arquivamento de *Walkthroughs*. Estes seriam documentos sobre um jogo específico produzidos por jogadores que oferecesse instruções em vários elementos do jogo. São guias detalhados de como proceder em determinada etapa do jogo para encontrar objetivos escondidos, evitar a morte certa ou como resolver quebra-cabeças difíceis, dicas da melhor forma de se atravessar um desafio ou de se vencer o jogo, normalmente acessados por jogadores em momentos de dificuldade. (Newman, 2011).

Walkthroughs são arquivos que documentam um mundo virtual, considerando-se a infinidade existente na internet, em que cada jogador explora as possibilidades narrativas oferecidas pelo jogo, cada mapa, e diálogo. Além de explorarem vantagens ou falhas no jogo, apresentam novas formas de se jogar, e alterando a relação *designer* – jogador. (Newman, 2011).

Os estudiosos de jogos afirmam que a essência dos jogos está no ato de jogar, e que a performance do jogador afeta diretamente na estrutura, forma e estética do jogo. (Newman, 2011). Ou seja, mesmo que estes sejam criações dentro de uma estrutura, existem aspectos intrínsecos ao jogar que os torna únicos.

O uso de *gameplays* e *walkthroughs* será ideal para a solução do problema desta monografia, que comparará as estruturas narrativas de um *gameplay* de um jogo de aventura com as teorias dos contos maravilhosos apresentada por Vladimir Propp em “Morfologia do conto maravilhoso” e atualizada por Joseph Campbell em “O herói de mil faces”, sobre a existência de uma estrutura narrativa única, a qual Campbell denomina de a jornada do herói.

1.2 Objeto

Os objetos de estudo desta monografia serão jogos digitais de aventura. Foram definidos quatro objetos a serem analisados: *Donkey Kong* (1981), *The Walking Dead: Temporada 2 Episódio 1*, *The Secret of the Monkey Island Special Edition*, e *Don't Starve*.

A classificação de jogos em gêneros não é amplamente aceita dentro da academia por ser uma estratégia mercadológica para agrupar jogos, teoricamente, parecidos. Contudo estas classificações são imprecisas, principalmente nos últimos anos com os avanços tecnológicos e a produção de jogos cada vez mais diversos, que muitas vezes não se encaixam dentro de nenhuma classificação, outros que geram dúvida a qual categoria deveriam ser alocados, pois apresentam características secundárias de diferentes gêneros, mas nenhuma característica primária. Entretanto esta classificação ainda nos ajuda a guiar nosso olhar e selecionar jogos que sejam de maior relevância para este estudo. Uma das características mais comuns presentes em diversos estudos sobre gêneros é a presença de narrativas dentro do gênero de aventura. Desta maneira tomamos como base de partida a lista de jogos de aventura da IGN, um dos maiores e mais bem conceituados sites de *reviews* e análises de jogos da atualidade. Observando esta lista procuramos encontrar jogos que se adequassem a nossa proposta e possuísem estruturas narrativas que acrescentassem a esta pesquisa. Assim a seleção de jogos de aventura foi utilizado apenas como um recorte inicial para guiar a nossa busca por objetos que destacassem as questões desta monografia.

Para adicionar a esta seleção também utilizamos a definição de Ernest Adams (2010) de jogos de aventura, para mantermos um maior grau de coerência na seleção dos objetos. Adams (2010) afirma que jogos de aventura são histórias interativas sobre um protagonista, controlado pelo jogador, que apresentam desafios de exploração e solução de quebra cabeças (*Puzzles*). Desafios físicos, combate e gerenciamento de economia são reduzidos ou inexistentes. Exploração, como o nome sugere, são desafios

que convidam o jogador a examinar o ambiente no qual seu personagem está inserido em busca de soluções. Resolução de quebra cabeças são desafios lógicos, consiste em juntar peças chave para conseguir prosseguir para a próxima etapa do jogo, seja coletando materiais necessários para reconstruir uma nave, encontrar a chave perdida, ou ler os jornais encontrados no caminho que revelam o mistério. E desafios físicos são os que afetam diretamente a integridade física do personagem, típico de jogos de luta e tiros (ADAMS, 2010).

Assim, o primeiro jogo que vamos analisar nesta monografia é Donkey Kong. Este foi definido como objeto pois segundo Kent (2001) ele é considerado o primeiro jogo da história a apresentar uma narrativa, ainda que ele não seja classificado como um jogo de aventura. Selecionamos este jogo com o intuito de comparar o início da utilização de narrativas em jogos com os jogos mais modernos da atualidade. A partir deste jogo observaremos a evolução das formas como as narrativas são apresentadas em histórias interativas. O jogo começa com um gorila gigante, o Donkey Kong, com uma princesa em suas mãos escalando até o topo de uma estrutura. O jogador controla Mario, um encanador que deseja resgatar a princesa e para isso precisa subir até o topo, desviando-se dos objetos que o macaco atira nele, durante o percurso. O jogador deve vencer alguns níveis antes de poder resgatar a princesa definitivamente, quando o jogador chega ao topo Donkey Kong pega novamente a princesa e sobe para um nível mais alto.

O próximo jogo a ser analisado é *The Walking Dead*: Temporada 2 Episódio 1. A escolha de um capítulo da segunda temporada no lugar do capítulo que inicia a série foi para observar se a construção da jornada do herói se formaria dentro de cada capítulo, ou apenas com a união de todos os episódios, ou temporadas. Na segunda temporada de *The Walking Dead* o jogador controla Clementine, uma garotinha de onze anos que está tentando sobreviver em um apocalipse zumbi. O jogo apresenta algumas opções narrativas ao jogador, este deve escolher entre opção A ou B e estas escolhas alteram a história no futuro, além de pequenas decisões que alteram o tom do jogo, como o fato de o jogador poder queimar ou não a foto de pessoas queridas para se manter aquecida em uma noite fria, ou quais pessoas ainda estão vivas.

The Secret of the Monkey Island Special Edition é um remake do jogo original de 1990. Se trata de um *point-click adventure* onde o jogador encarna Guybrush Threepwood um jovem aspirante a pirata. O jogo é dividido em 4 atos, no primeiro ele chega a *Mélée Island* e descobre que para se tornar um pirata ele precisa cumprir 3

tarefas. Durante a realização de uma destas tarefas ele conhece a governadora da ilha Elaine, e eles se apaixonam. Contudo antes que possam ficar juntos Elaine é raptada por um pirata fantasma, LeChuck, que a leva para *Monkey Island*. Assim se conclui o primeiro ato. O segundo ato acontece em alto mar, Guybrush decide ir atrás da sua amada e resgata-la das mãos dos pirata LeChuck. Nosso herói reuni uma tripulação e vai para alto mar tentar encontrar *Monkey Island*. O terceiro ato começa quando Guybrush finalmente chega até a ilha e precisa interagir com habitantes locais, uma tribo canibal, para encontrar o navio do vilão. Guybrush chega até onde Elaine está, mas não consegue salvá-la pois ela está fortemente protegida por marinheiros fantasmas, ele retorna à tribo e eles lhe fornecem uma poção capaz de evaporar qualquer fantasma, *ghost-zapping potion*. O herói retorna até o navio disposto a salvar sua amada das garras de LeChuck, mas quando ele chega lá o navio já havia zarpado de volta para *Mélée Island*. O quarto e último ato inicia-se com a volta de Guybrush para impedir o casamento entre LeChuck e Elaine, os dois entram em confronto direto e Guybrush derrota o pirata fantasma, assim ficando junto da “princesa”.

O último objeto de estudo desta monografia é o jogo *Don't Starve*, esse diferente dos anteriores não possui uma narrativa fixa. O jogo inicia-se com o personagem acordando em uma ilha deserta, com um homem, que depois descobrimos se chamar Maxwell lhe desejando boa sorte para sobreviver neste lugar, então desaparece. O jogo se trata de uma *Sandbox*¹, o objetivo do jogador é sobreviver o maior tempo possível, contudo existe um portal que transporta o jogador para um modo história.

Dentro do modo história o jogador precisa sobreviver cinco mundo diferentes, cada um com características específicas, e coletar quatro *wooden things*, peças necessárias para ativar um portal que os transportará para o próximo mundo. O personagem deseja encontrar Maxwell, apesar do jogo não deixar claro quais são suas motivações para isso, contudo ele é o único personagem que aparece na história, nada mais lógico do que o jogador querer encontra-lo e buscar por respostas. Após atravessar os cinco portais o jogador é jogado em um sexto mundo, o epílogo, onde encontra Maxwell preso em um trono por sobras, o jogador tem a opção de libertá-lo, quando faz

¹ De acordo com Tecnopédia *Sandbox* são jogos que oferecem mínimas limitações aos jogadores, enfatizando exploração e manipulação do ambiente virtual ao redor do personagem

isso Maxwell se transforma em cinzas e as sombras o aprisionam para toda a eternidade neste trono.

1.3 Objetivo

Essa monografia busca entender como os jogos digitais, especificamente os de aventura, transmitem suas ideologias. Para isso, investigaremos a suposta relação entre a narrativa construída através da aventura com os elementos do game design na construção dessa experiência significativa para o jogador.

A hipótese que sugerimos é que as narrativas sejam elementos centrais na transmissão de ideologias e atuem como elemento fundamental pelo qual os jogos de aventura são desenvolvidos.

Para solução da problemática apresentada foi definido como objetivo explorar as estruturas que compõem narrativas, segundo narratologistas e observar como estes elementos atuam dentro de uma mídia interativa.

Para alcançar este objetivo foram definidos outros três objetivos secundários:

1. Investigar as estruturas fixas presentes em todas as narrativas fantásticas ou mitológicas contadas pelo homem, através das teorias de Vladimir Propp e Joseph Campbell.
2. Pesquisar sobre a relação entre interatividade e narrativas dentro de jogos de aventura.
3. Observar qual a relação das narrativas e de outros elementos que estão dentro do arsenal do *game designer* para transmitir ideias e entender qual a importância da narrativa comparada com estes outros elementos.

1.7 Metodologia

Foram realizadas pesquisas bibliográficas divididas em dois grandes temas: Narratologia e Game Design. As pesquisas em narratologia foram feitas a partir dos livros “Morfologia do conto maravilhoso” de Vladimir Propp, e “O herói de mil faces” de Joseph Campbell. Ambos os teóricos discutem sobre as estruturas narrativas presentes em várias histórias. Propp estudou contos de fada russos e descobriu uma estrutura fixa em todos estes contos baseados nas ações dos personagens, enquanto

Campbell discute a existência de um monomito, uma estrutura presente em todas as histórias já contadas pelo homem. A partir da análise destes dois autores observaremos se as histórias presentes nos nossos objetos se enquadram dentro desta estrutura.

O segundo tema de pesquisas bibliográficas é sobre Game Design, os autores que irão compor esta pesquisa são: Gonzalo Frasca, Espen Arseth, Jesse Schell e Jesper Jull principalmente. Após a leitura destes autores serão realizadas comparações entre os modelos de narrativa tradicional, abordado no primeiro capítulo, e as peculiaridades de narrativas interativas, presentes nos jogos. Este bloco de autores também foi selecionado para descobrir de quais formas o *game designer* é capaz de transmitir ideologias a partir de um jogo e qual o papel da narrativa neste quesito.

Também será usada uma metodologia para a análise e coleta de dados dos nossos objetos de estudo, esta metodologia terá como base o texto de Espen Arseth “Playing Research – Methodological Approaches to Game Analysis” no qual ele discute abordagens metodológicas para o estudo de jogos. Neste texto Arseth (2003) apresenta dois métodos pelos quais um pesquisador pode estudar jogos: Métodos em que o pesquisador joga e métodos que o pesquisador não joga. Arseth diz que os melhores métodos são os que o pesquisador joga, pois esta metodologia provê um olhar mais crítico e profundo ao pesquisador, por esta razão nós jogamos os quatro jogos que serão analisados neste estudo.

Entre os principais métodos que o pesquisador não joga estão recursos como observação de gameplays, entrevista com jogadores, reviews e análises de jogos, observar outros jogadores enquanto eles jogam, conhecimento prévio do gênero, entre outros. Nesta pesquisa utilizamos alguns destes métodos como observação de gameplays e reviews para um melhor entendimento dos roteiros existentes dentro de cada jogo, e porque o tempo previsto para a produção desta monografia não possibilitava que jogássemos todos os jogos por completo, assim utilizamos estes métodos para ter acesso a partes do jogo que não foram jogadas.

Os métodos em que o pesquisador joga seu objeto de estudo são definidos em níveis de envolvimento com o jogo. O pesquisador pode jogar apenas superficialmente o jogo para entender rapidamente as principais ações do jogador, a estética geral e concluir o tempo de jogo. Este método oferece muito pouco ao pesquisador, pois este não chega a ter acesso a estratégias, nem a mecânicas novas que apareçam depois de algum tempo de jogo. Se aprofundar um pouco mais no jogo é o que Arseth (2003) chama de *Light Play*, onde o pesquisador entra no jogo e busca conhecer o máximo possível em um

curto espaço de tempo. Neste método o pesquisador busca atingir *meaningful progress* segundo Arseth (2003), ou seja, progredir no jogo de forma a gerar significado para sua pesquisa, mas o pesquisador não chega até o final, parando de jogar assim que considera que descobriu o que precisava para sua pesquisa. Ao se aprofundar ainda mais no jogo temos o terceiro nível desta metodologia e se trata da conclusão parcial do jogo, da mesma forma que o *Light Play*. Durante a utilização deste método o pesquisador busca gerar significado em seu processo, mas o pesquisador não para de jogar quando considera que já tem todas as informações necessárias, se aprofundando um pouco mais e busca descobrir novos significados, ou resignificando alguns dados que já coletou. Contudo o pesquisador ainda não conclui o jogo totalmente. Este método é útil para jogos que sejam muito longos, ou que apresentem momentos que não são interessantes para a pesquisa. Seguindo o mesmo método o jogador também pode jogar o jogo todo, se for de interesse para a pesquisa. O último método diz respeito ao *innovative play*, neste método o pesquisador joga o jogo para descobrir formas inusitadas e inesperadas de se vencer os desafios e desenvolver estratégias novas. Este método é comumente aplicado após a conclusão total do jogo ou caso o pesquisador possua um grande conhecimento prévio do gênero.

Para cada um dos jogos estudados foi definido um método de acordo com a disponibilidade de tempo e acesso aos jogos disponíveis. Abaixo segue uma tabela com as metodologias de estudo que serão aplicadas em cada um dos jogos:

Jogo	Método Sem Jogar	Método Jogando
Donkey Kong (1981)	Gameplays e conhecimento prévio do jogo	
<i>The Walking Dead</i>	Gameplays, Reviews e Documentação do jogo	Conclusão total do jogo
The Secret of the Monkey Island	Gameplays, Reviews e Walkthroughs	<i>Light Play</i>
Don't Starve	Gameplays, guias e Documentação do jogo	Conclusão Parcial do jogo

Tabela 1

Donkey Kong originalmente foi lançado para *arcades*, em 1981, e durante o tempo desta monografia não conseguimos localizar um arcade para jogar o jogo, contudo os conhecimentos prévios que possuíamos do jogo, unidos a gameplays

encontrados no youtube nos proporcionaram conteúdo suficiente para a análise da estrutura narrativa e das mecânicas deste jogo.

The Walking Dead foi o único jogo que realizamos a conclusão total, o principal motivo é porque estudamos apenas um dos episódios da segunda temporada e o tempo de um episódio é de aproximadamente 1 hora e 30 minutos à 2 horas de jogo, um tempo que se enquadrava no cronograma da produção desta monografia. Além da conclusão total do jogo também foram usados *gameplays*, *reviews* e arquivos de documentação do jogo para que ficasse mais clara a estrutura da história presente no jogo e as variações narrativas.

Para *The Secret of the Monkey Island* foi realizado apenas o *Light Play* do jogo, devido a restrições de tempo principalmente. Para complementar a coleta de dados deste jogo também observamos *gameplays*, *reviews*, e *walkthroughs*, os quais geraram grande conhecimento sobre a narrativa e as formas de se concluir o jogo. A comparação entre *gameplays* foi um método utilizado para enxergar diferentes formas de se resolver os mesmos desafios.

Por fim para *Don't Starve* foi realizada a conclusão parcial do jogo, também devido a restrições de tempo. Da mesma forma que em *The Secret of the Monkey Island*, também foram utilizados métodos em que não jogamos para complementar as informações e comparar a forma que resolvemos os desafios com as formas encontradas na internet. Este jogo não possui *walkthroughs*, pois não existe um único caminho para a solução dos desafios. Devido ao alto grau de emergência deste jogo existem guias estratégicos, que foram analisados para descobrir como os jogadores lidam com os desafios apresentados pelo jogo e consequentemente como as narrativas produzidas por estes jogadores se comportam.

2. Estruturas narrativas interativas

2.1 A estrutura de todas as histórias

Neste capítulo buscamos entender do que são compostas as narrativas produzidas por jogos de aventura e como é implementada a interatividade na construção destas narrativas. Para isso abordaremos as teorias de Joseph Campbell, escritor do livro “O herói de mil faces”, e de Vladimir Propp, escritor de “Morfologia do conto maravilhoso”. Ambos os narratologistas argumentam sobre uma estrutura fixa intrínseca a todas as histórias contadas pelo homem.

Propp (2001) analisou 100 contos de fada russos em busca dessa estrutura permanente, a conclusão de seus estudos é que as ações, ou funções, dos personagens mantinham se constantes em todos os contos, compondo tal estrutura fixa. Propp (2001) definiu quatro características que definem como estas funções comportam-se dentro dos contos analisados. A primeira delas diz que as funções dos personagens são os elementos permanentes dentro dos contos maravilhosos. A segunda característica é que o número de funções é limitado e conhecido, trinta e uma funções. A terceira refere-se a sequência em que elas aparecem, sendo sempre idêntica. A última característica é que os contos são monotípicos quando a sua construção (PROPP, 2001).

O trabalho desenvolvido por Vladimir Propp (2001) não tem ênfase nos personagens, e sim nas ações que estes realizam. Entretanto estas funções são organizadas dentro do que o autor chama de esferas de personagens. Propp (2001) define sete esferas no total: a esfera de ação do antagonista, do doador, do auxiliar, da princesa, do mandante, do herói, e do falso herói. Ele determina 3 formas pelas quais os personagens são distribuídos dentro das esferas: Um personagem pode executar todas as funções de uma esfera, um personagem pode executar funções de mais de uma esfera, ou as funções de uma esfera podem ser divididas entre mais de um personagem. Desta forma não analisaremos os personagens em si, mas a quais esferas estes pertencem, e consequentemente quais funções estes realizam no presente conto. Entretanto neste estudo não vamos focar em quais personagens realizam determinadas funções, mas sim se as funções estão presentes na narrativa final ou não.

Joseph Campbell foi um sucessor de Propp, analisando seus estudos sobre os contos russos, Campbell desenvolveu a teoria da jornada do herói, também conhecida como o Monomito. Segundo Campbell (1997) o monomito é uma estrutura que está

presente em toda e qualquer história já contada pelo homem. Essa estrutura está presente em contos mitológicos, religiosos e obras literárias, como Hércules, a bíblia e Harry Potter. Escritores de diversas mídias diferentes utilizam-se desta teoria para a construção de seus roteiros. Roteiristas de jogos não são diferentes, os estudos de Campbell são usados como base para a construção de diversos jogos, e mencionado por diversos autores de livros sobre game design, como Schell (2008), como um dos caminhos para a construção da árvore narrativa dentro do jogo.

A estrutura permanente das histórias descritas por Campbell (1997) se refere a aventura de um herói, que deve vencer desafios e passar por uma transformação para poder derrotar seus inimigos. Campbell utiliza-se do conceito de inconsciente coletivo e de arquétipos, de Carl Jung, para explicar como todas as histórias contadas pelo homem tem um denominador comum. Campbell (1997) descreve algumas etapas de transformação psicológica que todo herói passa ao enfrentar os desafios que lhe foram impostos, contudo para a análise dos objetos de pesquisa não será possível realizar tal análise, uma vez que seria necessário realizar uma análise psicológica de cada um dos personagens para discorrer sobre tais transformações.

Em seguida vamos detalhar quais são as etapas da jornada do herói e quais são as funções dos personagens descritos pelos dois autores. As duas estruturas possuem vários pontos em comum, mas lidam com eventos de formas diferentes. Entretanto também apresentam pontos únicos não abordados pelo outro autor. A tabela abaixo demonstra como as duas teorias se cruzam.

Joseph Campbell	Vladimir Propp
O mundo comum	I. Um dos membros da família sai de casa
	II. Impõe-se ao herói uma proibição
	III. A proibição é transgredida
	IV. O antagonista procura obter uma informação
	V. O antagonista recebe informações sobre a sua vítima
	VI. O antagonista tenta ludibriar sua vítima para apoderar-se dela ou de seus bens
	VII. A vítima se deixa enganar, ajudando assim, involuntariamente, seu inimigo
O chamado da aventura	VIII. O antagonista causa dano ou prejuízo a um dos membros da família

	VIII-a. Falta alguma coisa a um membro da família, ele deseja obter algo
	IX. É divulgada a notícia do dano ou da carência, faz-se um pedido ao herói ou lhe é dada uma ordem, mandam-no embora ou deixam-no ir
	X. O herói-buscador aceita ou decide, reagir
	XI. O herói deixa a casa
A recusa do chamado	
O auxílio sobrenatural	XII. O herói é submetido a uma prova; a um questionário; a um ataque etc., que o preparam para receber um meio ou um auxiliar mágico
	XIII. O herói reage diante das ações do futuro doador
	XIV. O meio mágico passa às mãos do herói
A passagem pelo primeiro limiar	XV. O herói é transportado, levado ou conduzido ao lugar onde se encontra o objeto que procura
O ventre da baleia	
O caminho de provas	XVI. O herói e seu antagonista se defrontam em combate direto
	XVII. O herói é marcado
	XVIII. O antagonista é vencido
O encontro com a deusa	
A mulher como tentação	
A sintonia com o pai	
A apoteose	
A bênção última	XIX. O dano inicial ou a carência são reparados
A recusa do retorno	
O resgate com auxílio externo	
A passagem pelo limiar do retorno	XX. Regresso do herói
	XXI. O herói sofre perseguição
	XXII. O herói é salvo da perseguição
	XXIII. O herói chega incógnito à sua casa ou a outro país
	XXIV. Um falso herói apresenta pretensões infundadas
	XXV. É proposta ao herói uma tarefa difícil
	XXVI. A tarefa é realizada
	XXVII. O herói é reconhecido
	XXVIII. O falso herói ou antagonista ou malfeitor é desmascarado
	XXIX. O herói recebe nova aparência
	XXX. O inimigo é castigado

Senhor dos dois mundos	
Liberdade para viver	XXXI. O herói se casa e sobe ao trono

Tabela 2

A divisão dos subcapítulos a seguir foi retirada do livro “A jornada do escritor” de Christopher Vlogler. Vloger (1998) adptou o trabalho de Campbell e criou um guia de como utilizar esta teoria para a produção de roteiros. A subdivisão de capítulos de Vloger (1998) é interessante por agrupar etapas similares ou necessariamente continuas em um único grupo, uma estratégia didática interessante. Contudo apenas a subdivisão dos capítulos foi retirada da jornada do escritor, o conteúdo escrito abaixo provem dos livros de Joseph Campbell e Vladimir Propp.

2.2.1 O mundo comum

Segundo Campbell (1997) a jornada do herói tem início em um *mundo comum*, esta etapa é uma introdução para a aventura que está por vir. O herói é mostrado em seu ambiente natural, como um cidadão comum. É comum o autor enfatizar as características que sofrerão alteração durante a jornada, para criar maior contraste. Neste momento também são apresentados alguns personagens coadjuvantes da história, como a princesa, o governante local, e o escudeiro.

Campbell (1997) descreve brevemente sobre o *mundo comum*, apenas esclarecendo que trata-se de uma parte introdutória da história, em contraponto Vladimir Propp aloca sete funções que correspondem a preparação da história. Estas sete funções não correspondem exatamente a noção de mundo comum apresentada por Campbell (1997), a noção de *mundo comum* é mais vasta do que estas sete funções. As funções são os exemplos de *mundo comum* encontrados nos contos maravilhosos russos.

A primeira das funções descritas por Propp é “um dos membros da família sai de casa”. O afastamento pode ser de alguma pessoa de geração mais velha que parte para trabalho, para a mata, para o comercio, para guerras, etc. Uma pessoa de geração mais nova pode se afastar para pescar, passear, ou apanhar frutas por exemplo. A morte de familiares próximos também é considerada uma forma de afastamento. (PROPP, 2001)

A segunda função é “Impõe-se à proibição ao herói”. A proibição trata-se de algo que impede o herói de realizar determinada ação, muitas vezes por meio de uma ordem, outras eufemizadas na forma de um pedido ou concelho. Propp destaca que os contos maravilhosos menciona, geralmente, primeiro o afastamento e depois o interdito. Na

realidade, a sequência dos acontecimentos é, naturalmente, inversa. Pode haver interditos sem nenhuma relação com o afastamento: não colher maçãs, não levantar a pena de ouro, não abrir uma gaveta, não beijar a irmã.” (PROPP, 2001, p. 19). Outra forma de proibição também aparece na forma de uma proposta, “levar comida ao campo” ou “levar o irmãozinho à mata”.

A terceira função aparece em par com a segunda. A função é “A proibição é transgredida”. O segundo elemento pode aparecer sem a existência do primeiro, o contrário não ocorre. Por exemplo, “As princesas vão ao jardim. Voltam para casa com atraso. Aqui falta a proibição de atrasar-se.” (PROPP, 2001, p. 20). A transgressão corresponde a proibição que foi imposta.

Neste momento da história Propp observa a introdução de um novo personagem, o antagonista. Seu papel é destruir a paz e causar dano ou desgraça ao herói ou sua família. As próximas funções dizem respeito a este novo personagem. “O antagonista procura obter uma informação”. A forma básica desta função é o antagonista interrogando o herói e seus aliados em busca de uma informação preciosa, mas uma forma transformada do interrogatório também se apresenta por meio de perguntas que o herói realiza para o vilão, esta função também pode ser realizada por outros personagens.

A quinta função apresentada por Propp é “O antagonista recebe informações sobre a sua vítima”. A forma pela qual o antagonista consegue sua informação é derivada da forma que o interrogatório foi feito, este podendo obter uma resposta direta a sua pergunta, ou receber a informação de outro personagem, por exemplo. Novamente ambas as funções quatro e cinco aparecem em par e neste caso apresentadas comumente em forma de diálogos.

A sexta função é “O antagonista tenta ludibriar sua vítima para apoderar-se dela ou de seus bens”. Antes de tudo o antagonista passa por uma transformação física, disfarçando-se com uma feição alheia. Sobre seu disfarce o vilão faz uso de persuasão, ou de meios mágicos ou ainda de fraude e coação para persuadir o protagonista e se apoderar de algum de seus bens ou dele próprio. O sequestro da princesa é um dos exemplos mais clássicos desta função.

A sétima e última função que corresponde a este momento introdutório é “A vítima deixa-se enganar ajudando assim, involuntariamente, seu inimigo”. A forma

como o herói ajuda seu inimigo é relativa a forma ardilosa que o vilão tentou ludibriá-lo, podendo ser persuadido por suas palavras ou pelo objeto mágico utilizado.

“Nestas circunstâncias, o acordo é obtido à força, e o inimigo se aproveita de alguma situação difícil em que se encontra sua vítima (dispersão do rebanho, miséria extrema etc.). Às vezes, esta situação difícil é criada propositadamente pelo inimigo (o urso agarra o rei pela barba, 201). Este elemento pode ser definido com desgraça prévia.” (PROPP, 2001, p. 21)

2.2.2 O chamado à aventura

Neste momento é quando a aventura finalmente começa e é definido o objetivo do herói. Pode ser resultado de um erro, ou o herói está apenas caminhando a esmo e se depara com algo que “revela um mundo insuspeito, e o indivíduo entra numa relação com forças que não são plenamente compreendidas” (CAMPBELL, 1997, P. 35). Estas forças não compreendidas referem-se ao inconsciente da mente do herói. Como Freud demonstra, os erros não são meros acasos, são antes de tudo resultado de desejos e conflitos mal resolvidos, e o chamado à aventura é profundamente familiar ao inconsciente. Ainda que desconhecido ao consciente, tal familiaridade com elementos do inconsciente pode retirar o valor de certas coisas do mundo do herói. E mesmo que este retorne as suas ações cotidianas, após ser chamado para a aventura é possível que ele não consiga enxergar mais propósito nelas.

O chamado à aventura pode vir de diversos lugares, multiplicando-se *ad infinitum*, seja por vontade própria do herói ou pode ter sido enviado por um agente benigno ou maligno por exemplo, mas trata-se de um distúrbio no *mundo comum*. Isto significa que o

“Destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida. Essa fatídica região dos tesouros e dos perigos pode ser representada sob várias formas: como uma terra distante, uma floresta, um reino subterrâneo, a parte inferior das ondas, a parte superior do céu, uma ilha secreta, o topo de uma elevada montanha ou um profundo estado onírico” (CAMPBELL, 1997, P. 39).

Ou seja, no início o centro de gravidade da história está no *mundo comum*, mas o chamado à aventura transfere a tensão para outro lugar não familiarizado pelo herói, e convoca-o para cruzar a fronteira entre os dois mundos em busca do que for necessário para reparar o *mundo comum* e em busca de autoconhecimento para que ele possa retornar o sentido ao que foi perdido.

Vladimir Propp apresenta uma função que cumpre o papel de convocar o protagonista para a aventura. A função é “O antagonista causa dano ou prejuízo a um

dos membros da família”. Essa função compreende a esfera de ação do antagonista. Esta função define o nó da intriga, como dito anteriormente as outras sete funções apresentadas previamente funcionam apenas como uma introdução para o dano, onde a história ganha um sentido novo. As formas de dano causados pelo antagonista são diversas, desde sequestro da princesa ou de familiares, até roubo da luz do dia, passando por danos corporais e expulsão do reino.

Um elemento morfológico equivalente ao dano é apresentado pela função “Falta alguma coisa a um membro da família, ele deseja obter algo”. Esta função assemelha-se aos danos causados por roubo ou furto na função anterior. Ainda que a ação seja outra, o desdobramento da história é o mesmo.

A abordagem dos dois autores é muito próxima quando se trata do chamado à aventura, entretanto Propp define esta função como resultado da ação de uma força exterior ao herói, o vilão, enquanto Campbell não limita as formas de chamado apenas para ações de um personagem, pelo contrário, ele abrange para quaisquer eventos que sejam percebidos pelo inconsciente como elementos similares ao seu conteúdo. Assim a função de dano, como a de carência descritas por Vladimir Propp são algumas maneiras pelas quais uma aventura pode começar, mas não limitam-se a estas.

2.2.3 Recusa e aceitação do chamado

O chamado à aventura nem sempre é respondido positivamente, assim como na vida real sempre é possível que haja desvio de interesses. Sejam por motivos culturais, preso pelo trabalho ou pelo tédio o herói se nega a ir de encontro à aventura, mas a inquietação que o chamado provocou continuará presente, o herói ainda sentirá o desconforto causado pela mudança em seu *mundo comum*.

Campbell articula que os mitos e contos de fadas deixam claros que a recusa do chamado à aventura é recusar-se a dizer não a um interesse próprio (CAMPBELL, 1997), conseqüente da dificuldade em abandonar o ego infantil e aterrorizado temendo alguma punição o herói não consegue alcançar o nascimento para o mundo exterior. Entretanto nem todos que se negam a perseguir o chamado são punidos para sempre, em alguns casos os personagens são salvos, como as histórias de Brunhilda e Briar Rose.

Propp não apresenta a discussão da recusa do chamado em seu livro, apenas ações relacionadas a aceitação deste chamado, uma discussão levemente explorada nos textos de Campbell. A primeira função que corresponde à aceitação do chamado à aventura é

“É divulgada a notícia do dano ou da carência, faz-se um pedido ao herói ou lhe é dada uma ordem, mandam-no embora ou deixam-no ir”. Esta função é quando Propp define a apropriada introdução do herói no conto, este podendo ser classificado em duas categorias: Os heróis buscadores e os heróis vítimas. No primeiro caso os heróis vão em busca de algo que foi tirado deles, seja um objeto mágico ou uma pessoa querida. O segundo tipo é quando o herói é raptado ou expulso de seu *mundo comum* e a história gira em torno dele. Existem diferentes ações que cada um dos tipos de herói toma, visto que seus objetivos são diferentes. Assim o herói começa a se mover em direção a aventura, seja por meio de um pedido ou ordem.

A segunda função que dá continuação a fase de aceitação do chamado à aventura pelo herói é “O herói-buscador aceita ou decide, reagir”. Esta função é característica de história com o herói buscador, e muitas vezes não é mencionado em palavras, apenas a vontade do herói cumpre esta função.

A terceira e última função que completa a aceitação do herói pelo chamado é “O herói deixa a casa”. Esta função também apresenta diferenças com relação a classificação do herói. Heróis buscadores partem com finalidade uma busca, heróis vítimas não possuem um objetivo de busca, mas também encontram diversos desafios para superar em sua jornada. A partida as vezes é marcada pela falta de deslocamento físico e toda a história se desenrola em um único local. Outras vezes é acentuada e toma a forma de uma fuga.

As duas visões são complementares nesta etapa da narrativa, maximizando as possibilidades de decisão do herói. Quando se trata de uma narrativa interativa as decisões estão na mão do jogador e uma árvore narrativa ampla pode apresentar vários caminhos para se percorrer. A recusa do chamado é extremamente importante em jogos de aventura onde são apresentadas diversas missões e cada uma completa uma parte independente da história. Em jogos com árvores narrativas complexas existe uma linha de missões que refere-se a história principal do jogo, e uma infinidade de outras missões que criam narrativas complementares a esta principal. Em tais jogos a recusa do chamado não se limita apenas as características do herói, se ele tem conhecimento, ou os materiais necessários para completar esta missão, mas extrapolam para as características do jogador, se este possui os requisitos e interesse para realizá-la.

2.2.4 Encontro com o mentor

Para os que aceitaram o chamado à aventura esta é a próxima etapa. Neste momento é introduzido um novo personagem, o mentor que provê um auxílio

sobrenatural ao herói. Este auxílio pode vir na forma de um amuleto mágico, ou de um conselho, mas sempre fornece ao herói algo que ele precisa para superar o dano sofrido e conseguir completar sua jornada.

O mentor pode desenvolver um papel de guia, mestre ou do barqueiro em algumas mitologias, estando presentes durante outros momentos da história. Em jogos de aventura o mentor pode assumir a forma de algum personagem, mas esta função também pode ser cumprida por um narrador, que fornece ao jogador os conhecimentos necessários para que esse complete a jornada.

Propp (2001) define três funções que explicam a passagem do meio mágico às mãos do herói. A primeira delas é “O herói é submetido a uma prova; a um questionário; a um ataque etc., que o preparam para receber um meio ou um auxiliar mágico”. Esta função cumpre o primeiro encontro do herói com seu auxiliar mágico. Este propõe um desafio ao herói para conferir se ele é digno de receber o item ou o conhecimento especial que o mentor tem para ajudá-lo.

A próxima função é a resposta do herói ao desafio do mentor, “O herói reage diante das ações do futuro doador”. Esta função abrange as variadas respostas que o herói pode dar ao desafio, relacionado ao tipo de desafio que lhe foi proposto. O herói pode superar ou falhar na realização de uma prova, libertar ou não um prisioneiro, responder ou não a uma saudação, entre outros. Esta etapa é comumente uma parte interativa da narrativa e a decisão e execução do desafio dependem das habilidades do jogador. A falha no desafio comumente resulta em ter que refazer este mesmo desafio até que se consiga um resultado satisfatório.

A última função relacionada ao encontro com o mentor é “O meio mágico passa às mãos do herói”. Como dito anteriormente o meio mágico que é transferido pode ser de qualquer natureza, um animal, objetos que possuem qualidades mágicas, como espadas, amuletos, livros, etc., ou qualidades dadas diretamente, como força ou velocidade. As formas com que o objeto é transferido também sofrem variações. O objeto pode ser transferido diretamente das mãos do doador para as do herói, o mentor pode indicar onde o objeto está localizado, ou onde é fabricado, o objeto pode cair por acaso nas mãos do herói, diferentes personagens colocam-se a disposição do herói, entre muitas outras possibilidades. Esta última função é muitas vezes a recompensa por cumprir a missão anterior fornecida pelo mentor nos jogos. Quando o narrador assume a forma de mentor os desafios aparecem da mesma forma, mas a recompensa vem por meio do acaso.

2.2.5 Travessia do primeiro limiar

Segundo Campbell (1997), após o destino tê-lo ajudado e guiado, o herói segue sua aventura até chegar ao “guardião do limiar”. Este guardião guarda as portas do desconhecido, protegendo-o em todas as direções. Uma vez que o herói atravesse o limiar não existe mais volta, ele precisa continuar até que cumpra seu objetivo ou encontre a morte.

O guardião do limiar nem sempre impõem um desafio para cruzá-lo, este pode ser apenas um portal que delimita a passagem entre os dois mundos, entretanto alguns guardiões cobram um preço pela travessia e não negociam com o herói, este deve superar o guardião ou pagar o preço. O item mágico que agora está em posse do herói muitas vezes é o necessário para completar a travessia.

Além dos limites encontra-se o desconhecido, livre para projeções do inconsciente. Estas projeções criam seres perigosos e violentos que disseminam-se entre a sociedade, não apenas na forma de ogros e monstros, mas também de seres belos, como as sereias. A travessia do limiar representa a esfera de renascimento, o herói é jogado no desconhecido dando a impressão que morreu. Campbell (1997) dá o nome a esta etapa de “O ventre da baleia”, simbolizando o útero. Após ter adentrado o desconhecido o herói sofrerá uma transformação em razão de cumprir seu objetivo, quando este retornar ao seu mundo original terá renascido.

A função que Propp definiu que cumpre esta etapa é “O herói é transportado, levado ou conduzido ao lugar onde se encontra o objeto que procura”. Propp (2001) discorre sobre as diferentes formas pelas quais o herói chega até o limiar, como por exemplo pelos ares, ou quando lhe indicam o caminho ou deslocando-se por terra ou água, mas não comenta sobre as peculiaridades abordadas por Campbell.

2.2.6 Testes, aliados, inimigos

Uma vez que o herói tenha cruzado o limiar e adentrado o desconhecido ele se depara com “paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas” (CAMPBELL, 1997, P. 61). As provas são sempre criações do vilão, mesmo quando são elementos naturais do ambiente, como rios ou montanhas, foi previsto pelo vilão que o herói atravessaria tal obstáculo. Entretanto o herói é auxiliado pelos itens ou conhecimentos fornecidos pelo auxiliar

mágico que este recebeu antes de cruzar o limiar, e talvez este descubra pela primeira vez que existe um poder benigno que o sustenta.

Propp (2001) define a função “O herói e seu antagonista se defrontam em combate direto”, como a responsável por esta etapa nos contos maravilhosos. Propp (2001) deixa claro que após o combate se o herói receber um meio mágico que o auxiliará na continuação, estamos diante da função “O herói é submetido a uma prova; a um questionário; a um ataque etc., que o preparam para receber um meio ou um auxiliar mágico”, mas se o herói adquirir o objeto que procura, pelo qual foi enviado, estamos diante da função de combate. Desta forma o que diferenciam as funções de provas são as recompensas concedidas ao herói diante vitória.

Propp (2001) define três principais formas de combate entre o herói e o vilão: combate em campo aberto, entram em uma competição, ou jogos de cartas. As possibilidades de desafios criados nos jogos não se limitam a estas três formas, mas estas servem como comparação aos desafios físicos e desafios de raciocínio.

A próxima função é “O herói é marcado”. Uma marca é impressa no corpo do herói, comumente uma cicatriz. Esta marca pode ser apagada por outro personagem como recompensa pelo feito do herói.

A função seguinte é “o antagonista é vencido”. Esta função é diretamente relacionada com o combate, o vilão é derrotado na forma de combate definida anteriormente.

2.2.7 A provação

A provação suprema é um conceito que não é abordado por Propp e trata-se de uma transformação do subconsciente do herói. A primeira etapa é “o encontro com a Deusa”. A última aventura costuma ser representada por um casamento místico entre o herói, vencedor de todos os desafios propostos, e a Rainha-Deusa do mundo. Ela é representante do

“Modelo dos modelos de perfeição, a resposta a todos os desejos, de onde provêm as bênçãos da busca terrena ou divina de todo herói. É a mãe, a irmã, a amante, a noiva. Tudo o que o mundo possui de sedutor” (Campbell, 1997, p. 66).

Muitas vezes representada na forma de uma situação que parece atender a todos os desejos mais desesperados do herói. Entretanto, as memórias não são de todas benignas, existem também a mãe má, a mãe repressora, a mãe desejada, porém proibida, que persistem no território do inconsciente.

O que costuma tornar-se o lado sombrio da Rainha-Deusa. Campbell (1997) discorre sobre “A mulher como tentação”, descrevendo o caminho percorrido até agora pelo herói e todos os desafios vencidos como capacitadores para enfrentar a inevitável noiva, anteriormente referida como Rainha-Deusa. Este aprendeu que ele e seu pai são só um, ele agora ocupa o lugar de seu pai. A mesma coisa que parecia oferecer tanta felicidade torna-se apenas uma distração e desvia o herói de seu real objetivo.

Assim Campbell (1997) apresenta a próxima etapa da transformação do herói, “A sintonia com o pai”. A sintonia consiste basicamente em abandonar as memórias do monstro autogerado na forma do pai. Este tem garantia pela figura masculina representada pelo auxiliar mágico que o apoiou durante todo o percurso na forma de um objeto mágico. É necessário enfrentar a terrível face do pai, pois se não existir fé em sua misericórdia nos apegaremos a outro lugar, como a mulher-aranha ou a mãe abençoada. Com tal confiança e apoio a crise é suportada e o herói enxerga que no fim o pai e a mãe refletem um ao outro e que são em essência a mesma coisa. Por fim o herói atinge a apoteose, libertando-se de todos os seres terríveis criados em sua consciência e redimindo-se de todo o preconceito.

Estas etapas não serão analisadas a fundo nesta monografia, pois como dito anteriormente, seria necessário realizar uma análise psicológica dos personagens para que fosse possível compreender quais são seus medos e quais são as representações de pai e mãe durante o jogo. Como este não é o intuito desta monografia deixaremos estes pontos em aberto.

2.2.8 A recompensa

O herói recebe a recompensa após derrotar o antagonista, não necessariamente logo após vencer o combate, mas uma vez que o vilão seja derrotado o caminho até a recompensa está livre, teoricamente. Encontrar a recompensa conclui o processo de transformação do herói. Após ter entendido a sua posição com relação ao pai e a mãe o herói recebe a benção última. O herói não busca pelos Deuses em si, mas sim pelo seu poder. A facilidade com que a aventura é completada revela que o herói é um rei nato, e diferente dos outros, quando colocado a prova novamente não encontrará dificuldades nem cometerá erros.

Propp (2001) define a vigésima primeira função que corresponde a recompensa, “O dano inicial ou a carência são reparados”. Essa função forma um par com o momento em que aconteceu o dano ou a carência dentro do nó da intriga. O herói pode

conseguir o objeto de sua busca por meio da força ou astúcia, pode ser resultado imediato de ações precedentes, ou ainda pode ser obtido por meio do objeto mágico que o herói agora possui. Independente de qual foi a forma pela qual o herói realizou tal feito, o resultado final é sempre o mesmo, o herói reparou o dano causado no início da história e agora é possuidor do objeto de sua busca.

2.2.9 O caminho de volta

De acordo com Campbell (1997) uma vez que a jornada tenha sido concluída o herói precisa regressar ao seu mundo original carregando seu troféu, onde este pode servir à renovação da comunidade. Entretanto esta responsabilidade é comumente objeto de recusa por parte do herói. Este não acredita que sua vitória será de grande utilidade para a comunidade ou acredita que não conseguirá transmitir a mensagem as pessoas daquele mundo. Inúmeros são os que desistem de voltar e passam a residir no mundo onde tiveram sua aventura. Alternativamente o herói também pode ter sido forçado a permanecer em tal mundo.

Caso o herói tenha obtido o objeto de sua busca com a benção dos Deuses seu caminho de volta será apoiado por todos os poderes de seu patrono. Todavia, se os Deuses foram contra a obtenção de tal objeto o retorno será marcado com frequência por uma perseguição. Uma vez que a perseguição é iniciada o herói pode ser resgatado por meio de assistência externa, ou seja, o *mundo comum* tem que ir de encontro ao herói e recuperá-lo. Por fim o herói atinge novamente o limiar entre os dois mundos e o cruza novamente, mas agora como uma pessoa diferente.

Propp não define nenhuma função para a recusa ao retorno, a primeira função que ele apresenta em relação ao retorno é “O herói sofre perseguição”. Onde o perseguidor pode voar atrás do herói, transformarem-se em algo atraente e colocarem-se no caminho do herói, ou ainda tentar matá-lo.

A próxima função refere-se ao resgate do herói, “O herói é salvo da perseguição”. O herói pode escapar pelos ares, ou fugir e deixar obstáculos pelo caminho, ou ainda esconder-se durante a fuga. Propp apresenta várias versões de como o herói pode ser salvo durante a perseguição.

Propp (2001) finalmente fala sobre “O herói chega incógnito à sua casa ou a outro país”. As ações desta função dizem respeito ao herói retornando ao seu mundo, mas permanecendo nas sombras. O herói ainda não se sente confiante ou não encontra maneiras para transmitir seus conhecimentos a sociedade.

2.2.10 Retorno com o elixir

Campbell (1997) alega que uma vez que o herói retorne ao *mundo comum* ele se torna o senhor dos dois mundos, podendo ir e vir livremente entre eles. Capaz de viver em ambos sem ser contaminado por ele. E assim atinge a sua transformação final, podendo viver sem medo.

Neste momento Propp (2001) fala sobre sete funções que não são abordadas por Campbell. Estas funções dizem respeito ao aparecimento de um falso herói, um personagem que deseja manipular as pessoas da sociedade para acreditarem que foi ele quem realizou os feitos concebidos pelo herói. Este é o ultimo desafio que o herói deve vencer para conseguir um final feliz.

A primeira função descrita por Propp (2001) é “Um falso herói apresenta pretensões infundadas”. Nesta etapa é introduzido o falso herói. Comumente é um personagem que já tinha sido apresentado na história, mas agora é revelada suas verdadeiras intenções, de tirar vantagem dos feitos do herói.

A próxima função é “é proposta ao herói uma tarefa difícil”. O herói deve superar novamente uma prova para desmascarar o falso herói. Esta função é seguida por “tarefa é realizada”, o momento que o herói prova seu valor.

As próximas funções são “O herói é reconhecido” e “O falso herói, antagonista ou malfeitor é desmascarado” agora que o herói venceu a ultima prova o falso herói é desmascarado e o herói é reconhecido como o verdadeiro benfeitor.

As próximas funções dizem respeito a “o herói recebe uma nova aparência” e “seu inimigo é castigado”. Agora reconhecido como o realizador de feitos incríveis a ultima função é “o herói se casa e sobe ao trono”, consagrando a vitória do herói sobre todos os desafios que lhe foram impostos e lhe concedendo poder de governar sobre os menos habilidosos.

2.3 Estrutura narrativa em jogos de aventura

Uma vez que compreendemos o que ambos os autores declaram sobre as estruturas fixas das narrativas, voltamos nosso olhar para nossos objetos de estudo, observando primeiramente se as narrativas produzidas por estes jogos realmente

apresentam os elementos descritos acima e se estes elementos acontecem durante momentos interativos do jogo, ou durante momentos que estão além do controle do jogador.

Para listar quais elementos narrativos estão presentes em cada um dos jogos criamos as tabelas abaixo:

Joseph Campbell	Donkey Kong	TWD S02E01	Monkey Island	Don't Starve
O mundo comum		Chapter 01: Old Friends	Os três desafios para se tornar um pirata	Sandbox
O chamado da aventura	Insert Coin Sequestro da Princesa	Morte de Omid	Elaine é raptada por LeChuck	Maxwell's Door
A recusa do chamado				
Encontro com o Mentor			Encontro com os canibais na Monkey Island	
Travessia do Primeiro Limiar		Tough decision: save christa?	Viagem até a Mokey island	A transição entre os mundos
Testes, Aliados, Inimigos	O jogo	Chapter 03: The Scavenger Chapter 06: Finding Food Chapter 08: Gathering Supplies Chapter 09: Back in the Shed Chapter 11: The Killing Fields	Todos os desafios e puzzles do jogo	Sobreviver dentro de cada mundo e coletar os 4 <i>wooden things</i>
Provação				
Recompensa	O amor da princesa	Chapter 10: Later That Night (aceitação do grupo)	Guybrush e Elaine ficam juntos (final)	O epílogo
Caminho de Volta			Guybrush retorna para Mêlée Island	
Retorno com o elixir			Ele e Elaine veem LeChuck virar fogos de artifício no céu	

Tabela 3

Vladimir Propp	Donkey Kong	TWD S02E01	monkey island	Don't Starve
I. Um dos membros da família sai de casa		Chapter 01: Old Friends		
II. Impõe-se ao herói uma proibição			Os tres desafios para se tornar um pirata	
III. A proibição é transgredida			Guybrush vence os 3 desafios	
IV. O antagonista procura obter uma informação				
V. O antagonista recebe informações sobre a sua vítima			Um pirata de LeChuck o informa sobre Guybrush	
VI. O antagonista tenta ludibriar sua vítima para apoderar-se dela ou de seus bens				
VII. A vítima se deixa enganar, ajudando assim, involuntariamente, seu inimigo				
VIII. O antagonista causa dano ou prejuízo a um dos membros da família	Sequestro da princesa	Morte de Omid	Lechuck sequestra Elaine	
VIII-a. Falta alguma coisa a um membro da família, ele deseja obter algo	Deseja resgatar a princesa			
IX. É divulgada a notícia do dano ou da carência, faz-se um pedido ao herói ou lhe é dada uma ordem, mandam-no embora ou deixam-no ir	DK subindo as escadas	Tough decision: save christa?	Guybrush observa Elaine ser raptada	
X. O herói-buscador aceita ou decide, reagir			Guybrush decide ir até a ilha dos macacos	

XI. O herói deixa a casa			A travessia e o feitiço que o transporta até a ilha dos macacos	
XII. O herói é submetido a uma prova; a um questionário; a um ataque etc., que o preparam para receber um meio ou um auxiliar mágico				
XIII. O herói reage diante das ações do futuro doador				
XIV. O meio mágico passa às mãos do herói	martelo		Vários meios mágicos são passados a mão do herói	
XV. O herói é transportado, levado ou conduzido ao lugar onde se encontra o objeto que procura			Herman Toothrot o leva de volta a Melle Island em seu navio	Maxwell's Door
XVI. O herói e seu antagonista se defrontam em combate direto	O jogo	Chapter 03: The Scavenger Chapter 06: Finding Food Chapter 08: Gathering Supplies Chapter 09: Back in the Shed Chapter 11: The Killing Fields	LeChuck e Guybrush duelam	Os desafios apresentados pelos mundos
XVII. O herói é marcado		Mordida do cachorro		O epílogo
XVIII. O antagonista é vencido	Donkey Kong cai		Guybrush derrota LeChuck	
XIX. O dano inicial ou a carência são reparados	Mario e Peach juntos	Chapter 10: Later That Night (aceitação do grupo)	Elaine está a salvo	
XX. Regresso do herói				
XXI. O herói sofre perseguição				

XXII. O herói é salvo da perseguição				
XXIII. O herói chega incógnito à sua casa ou a outro país				
XXIV. Um falso herói apresenta pretensões infundadas				
XXV. É proposta ao herói uma tarefa difícil				
XXVI. A tarefa é realizada				
XXVII. O herói é reconhecido				
XVIII. O falso herói ou antagonista ou malfeitor é desmascarado				
XXIX. O herói recebe nova aparência				
XXX. O inimigo é castigado				
XXXI. O herói se casa e sobe ao trono	Mario e Peach juntos			

Tabela 4

Em seguida vamos analisar cada um destes elementos separadamente destrinchando quais possibilidades narrativas cada um deles oferece e se o jogador possui poder de decisão sobre tais elementos.

2.3.1 Donkey Kong

O primeiro elemento narrativo que encontramos em Donkey Kong é o chamado da aventura. Em um primeiro momento é direcionado um chamado ao jogador, por meio do “Insert Coin” que aparece na tela inicial. Este elemento narrativo é uma adaptação da teoria de Joseph Campbell, pois neste caso o chamado não é direcionado para o herói,

mas sim para o jogador em si. Como o jogador é o alvo deste chamado está em suas mãos decidir aceitá-lo ou não.



Figura 1

Se o jogador decide aceitar o desafio e iniciar o jogo uma vinheta de abertura realiza o chamado da aventura para o herói. Donkey Kong está com a princesa Peach em suas mãos e sobe até o alto de uma plataforma, deixando-a presa sob sua proteção. Ele pula e quebra o terreno para dificultar o caminho do herói.

Esta vinheta representa o chamado da aventura para o personagem, seu objetivo fica claro, resgatar a princesa das mãos do vilão. Ela também representa as três primeiras funções dos personagens reconhecida na teoria de Propp, “O antagonista causa dano ou prejuízo a um dos membros da família”, assim como a variação “Falta alguma coisa a um membro da família, ele deseja obter algo” e “É divulgada a notícia do dano ou da carência, faz-se um pedido ao herói ou lhe é dada uma ordem, mandam-no embora ou deixam-no ir”.



Figura 2

O próximo elemento reconhecido diz respeito ao jogo em si. Os testes, aliados e inimigos são apresentados durante o momento de interatividade do jogador. No primeiro nível Donkey Kong começa a jogar barris que vão caindo pelas plataformas, o Mario precisa pular por cima destes e subir as escadas até a princesa sem ser atingido. Uma vez que o herói chega até a plataforma onde a princesa está, o vilão a segura novamente e sobe mais alguns níveis, o jogador novamente deve superar os desafios impostos pelo macaco e chegar até a princesa. Conforme o jogador vai progredindo novos níveis vão sendo adicionados novos desafios, como bolas de fogo que passeiam pelas plataformas, mas as ações do jogador continuam as mesmas, pular e andar, e com isso ele deve evitar os obstáculos e chegar até a princesa novamente.

Durante este momento reconhecemos duas funções do personagem “O meio mágico passa às mãos do herói” e “O herói e seu antagonista se defrontam em combate direto”. O combate direto também é representado pelos mesmos testes impostos ao jogador mencionados acima. O meio mágico diz respeito a martelos que estão posicionados em lugares específicos no mapa, como mostra imagem abaixo.



Figura 3

Estes martelos concedem um poder especial ao jogador, ele é capaz de esmagar os desafios criados pelo vilão, podendo ir de encontro aos barris e as bolas de fogo, não necessitando pular por cima destes. Campbell (1997) também fala sobre a passagem de meios mágicos para a mão do herói, mas ele argumenta sempre a existência de um mentor que transferirá este meio mágico para o herói, neste caso não existe mentor, o objeto está posicionado em um lugar no mapa e tudo que o personagem tem que fazer é ir até lá e pega-lo.

O último elemento reconhecido na teoria de Campbell é a recompensa, quando o jogador vence o último nível aparece outra vinheta que representa a superação do herói sobre os desafios que lhe foram impostos. O chão desaparece em baixo dos pés do Donkey Kong e este cai de cabeça, ficando atordoad. Então Mario e Peach ficam juntos e sua união é representada por um coração que aparece entre os dois. Neste momento os danos são reparados e o herói está novamente com a princesa. Estes eventos correspondem a duas funções do personagem “O dano inicial ou a carência são reparados” e “O herói se casa e sobe ao trono”, a segunda delas ficando apenas implícita. Contudo a queda do Donkey Kong também é representativa de uma função do personagem, “o antagonista é vencido”. Assim conclui-se a narrativa, o jogo não mostra o que acontece depois que Mario e Peach estão juntos, nem o que acontece com Donkey Kong.



Figura 4

2.3.2 The Walking Dead – Segunda temporada, primeiro episódio.

O primeiro elemento narrativo identificado contém controvérsias. Não existe a apresentação de um *mundo comum* como Campbell descreve em seu livro em *The Walking Dead*, a segunda temporada já inicia com os personagens já inseridos em um cenário pós-apocalíptico dominado por zumbis, neste mundo que a história se desenvolve. Entretanto a segunda temporada tem início com uma conversa entre Christa e Omid decidindo qual será o nome do seu filho. A ambientação dessa conversa passa uma sensação de tranquilidade, como se todos os problemas tivessem sido resolvidos e que essa é a vida deles agora. Mas esta sensação não dura muito, pois logo no final deste capítulo Omid é morto por uma *scavenger* e este é o chamado para a aventura. A morte de Omid corresponde a função “O antagonista causa dano ou prejuízo a um dos membros da família”. Neste jogo não existem antagonistas bem definidos, todos os outros humanos são antagonistas em potencial, e os zumbis são vistos mais como uma força incontrolável da natureza, os sobreviventes precisam lidar com eles, mas eles não raciocinam, nem agem em grupo.



Figura 5

A travessia do primeiro limiar ocorre junto com a primeira decisão difícil do jogador, salvar ou não Christa. Depois que Omid morre Clementine e Christa continuam juntas tentando sobreviver, mas em uma determinada noite Christa deixa o acampamento durante a noite para buscar por mais lenha para a fogueira, Clementine ouve Christa gritar alguns minutos depois, quando ela encontra Christa no meio da floresta ela está cercada por *scavengers*. O jogador tem a opção de deixar Christa lá e sair de fininho, ou de tentar distrai-los para que ela fuja. Independente da decisão do jogador as duas se separam e não se tem mais notícias dela até o final do jogo. Neste momento Clementine atravessa o primeiro limiar, ainda que ela continue no mesmo mundo que estava antes, a partir de agora ela está sozinha e precisa sobreviver sem ajuda de outros. A decisão difícil de salvar ou não Christa corresponde a função “É divulgada a notícia do dano ou da carência, faz-se um pedido ao herói ou lhe é dada uma ordem, mandam-no embora ou deixam-no ir”. A carência divulgada é a separação dela e de Christa, uma vez que ela foi pega pelos *scavengers* as duas não conseguem mais ficar juntas, assim Clementine precisa ir embora.

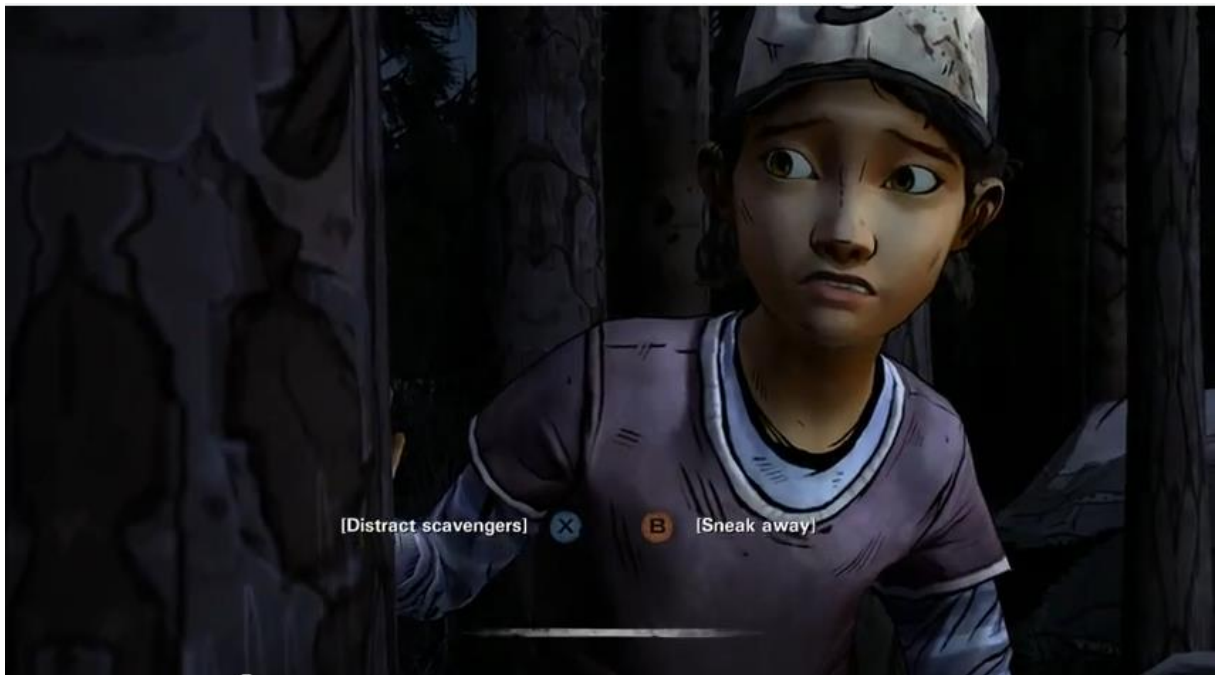


Figura 6

O próximo elemento narrativo reconhecido em *The Walking Dead* é referente aos Testes, Aliados e Inimigos descritos por Campbell. Grande parte da história compõe este elemento. O que sucede a decisão de salvar ou não Christa é uma perseguição dos *scavengers* para capturar as duas, nesse momento ocorre o primeiro *panic event*. Estes eventos são momentos de tensão no jogo, o jogador deve apertar um botão sucessivamente para conseguir realizar determinada ação, ou deve apertar o botão correto dentro de segundos para que não seja morto. Estes *panic events* acontecem em vários momentos do jogo e são todos testes que colocam as habilidades do jogador a prova.

Outros momentos em que o jogador é colocado a prova é para solucionar problemas iminente, como a missão para encontrar curativos para o machucado no braço de Clementine. O jogador deve escapar da cabana onde foi deixada pelos outros humanos e invadir a casa onde eles estão para procurar por gases, analgésicos e suturas. Nesta missão não é requerida nenhuma habilidade do jogador como nos *panic events*, mas a personagem ainda é colocada à prova e precisa superar os testes para conseguir sobreviver. Estes mesmos eventos estão relacionados com a função "O herói e seu antagonista se defrontam em combate direto". Como dito anteriormente não existe um antagonista específico nesta história, e os zumbis dificilmente podem ser visto como antagonistas, mas se considerarmos que cada inimigo apresentado na história como um

antagonista, estes eventos são pertinentes para esta função do personagem. Um dos confrontos que Clementine tem é com o cachorro que deseja roubar sua comida, e este a ataca, mordendo seu braço com força. Este acontecimento deixa uma cicatriz feia em seu braço e por isso corresponde a função “O herói é marcado”.



Figura 7

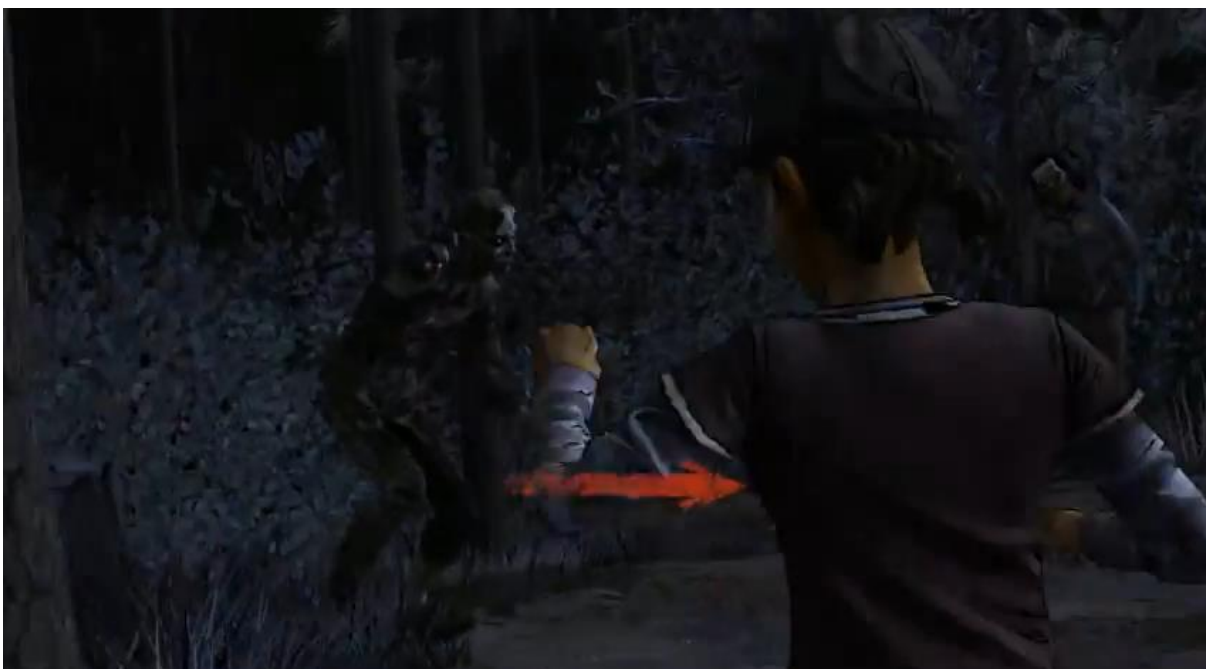


Figura 8

O último elemento reconhecido nas narrativas produzidas por este jogo é a recompensa. Depois de ter passado a noite na cabana sem se transformar em um zumbi os outros humanos a acolhem dentro da casa, alguns a contra gosto, mas ela é aceita pelo líder e pela maioria. Esta aceitação é a recompensa por ter sobrevivido até ali, agora que ela está novamente com um grupo suas chances de continuar viva são muito maiores quando comparadas a uma garotinha sozinha em um apocalipse zumbi. Este fato também refere-se a função “O dano inicial ou a carência são reparados”. A aventura começou com a morte de Omid e logo em seguida pela separação com Christa, desta forma a aceitação dela por um novo grupo reparou a carência por proteção e companhia que foi causada no início da história.

Por se tratar de apenas do primeiro episódio da temporada a história possui um final aberto, ou seja, não apresenta nenhum dos elementos conclusivos apresentados por ambos os teóricos. A história terá continuação no próximo episódio, contudo este também apresentará um novo chamado da aventura e uma trama com problemas diferentes a serem resolvidos.

Por se tratar de um episódio da segunda temporada alguns elementos narrativos não estavam presentes pois foram apresentados durante a primeira temporada, como o *mundo comum*, a análise que realizamos sobre o mundo comum nesta temporada foi uma derivação da real teoria de Campbell, contudo o primeiro episódio da primeira temporada realmente apresenta o *mundo comum* como descrito pelo teórico.

2.3.3 The Secret of the Monkey Island

Em The Secret of the Monkey Island reconhecemos o *mundo comum*, o jogo tem início com a chegada de Guybrush Threepwood a *Mêllée Island*, onde ele deseja se tornar um pirata. Os piratas da ilha estão todos amedrontados por um pirata fantasma chamado LeChuck, que apareceu na ilha pouco tempo antes e aterrorizou os piratas da região. Quando Guybrush chega a ilha LeChuck é informado de sua chegada por um de seus marinheiros fantasmas e decide “cuidar dele pessoalmente” para que o aspirante a pirata não estrague seus planos. Este acontecimento corresponde a função “O antagonista recebe informações sobre a sua vítima”.



Figura 9

Para se tornar um pirata, Guybrush conversa com os três líderes piratas que decidem dar a Guybrush uma chance, afinal todos os piratas da ilha estão morrendo de medo de LeChuck. Para isso Guybrush precisa passar por três provas: Luta com espadas, caça ao tesouro e roubo.

O jogador deve andar pela ilha e descobrir como superar estas três provas, para isso ele precisa ser treinado na arte de lutar com espadas, comprar um mapa do tesouro e encontra-lo e roubar um objeto da casa da governadora da ilha, Elaine. Durante a tentativa de furto da casa de Elaine eles se conhecem e se apaixonam. Elaine diz para Guybrush vir procura-la quando tiver completado as três provas.

As três provas impostas a Guybrush correspondem a função “Impõe-se ao herói uma proibição”, esta função está sempre pareada com “A proibição é transgredida”, que corresponde a conclusão das três tarefas.



Figura 10

No entanto, antes que Guybrush e Elaine possam se encontrar novamente LeChuck viaja novamente para *Mêllée Island* em seu navio fantasma e sequestra Elaine e a leva para *Monkey Island*. Este é o chamado da aventura. Isto também representa a função do personagem “O antagonista causa dano ou prejuízo a um dos membros da família”, mas apenas quando Guybrush termina as três provas e vai encontrar-se com Elaine ele descobre que ela foi raptada, e esta função é “É divulgada a notícia do dano ou da carência, faz-se um pedido ao herói ou lhe é dada uma ordem, mandam-no embora ou deixam-no ir”. Agora Guybrush precisa ir até *Monkey Island* resgatar sua amada e reparar o dano causado pelo antagonista, LeChuck. Para tal missão Guybrush compra um navio e recruta três piratas para fazer parte da sua tripulação.



Figura 11

Neste momento, inicia-se a segunda parte do jogo: A jornada. Esta jornada representa a passagem pelo primeiro limiar, o herói está deixando o *mundo comum* e seguindo rumo ao desconhecido, *Monkey Island*. Dentro do navio Guybrush descobre uma receita com o nome de “Direções para *Monkey Island*”, uma vez que o herói completa a receita ele desmaia por alguns dias, quando ele acorda o navio está ancorado próximo a ilha. Também correspondente a função “O herói deixa a casa”.

O próximo elemento narrativo reconhecido na história é o encontro com o mentor. Guybrush entra na *Monkey Island* sozinho, enquanto sua tripulação espera no navio. Dentro da ilha o herói se depara com uma tribo de canibais, que inicialmente se mostram hostis e querem comê-lo, mas em um segundo momento decidem ajudar o herói criando uma poção *ghost-zapping* com uma raiz mágica que Guybrush tinha coletado anteriormente. Estes canibais fornecem o meio mágico que o herói precisa para conseguir derrotar o antagonista. Além disso os canibais também doam para o herói uma cabeça mágica que permite que ele seja invisível para fantasmas, possibilitando que ele entre no navio de LeChuck sem ser visto. Os canibais também são responsáveis pela função “O meio mágico passa às mãos do herói”.



Figura 12

Contudo Guybrush não consegue resgatar a princesa na primeira vez que entra no navio do vilão. Quando ele tenta pela segunda vez LeChuck zarpou com seu navio fantasma de volta para *Mêllée Island*. Para impedir que LeChuck complete seus planos de se casar com Elaine o herói precisa retornar para seu *mundo comum*, concretizando o elemento “o caminho de volta” assim como a função “O herói é transportado, levado ou conduzido ao lugar onde se encontra o objeto que procura”.

De volta em *Mêllée Island*, Guybrush corre até a igreja para impedir que o casamento entre LeChuck e Elaine ocorra, para isso ele usa a poção *ghost-zapping* em todos os fantasmas que aparecem em sua frente. Chegando lá ele e LeChuck descobrem que Elaine conseguiu escapar e LeChuck está lado a lado no altar, prestes a se casar com dois macacos em um vestido de noiva. Em seguida LeChuck e Guybrush se confrontam em combate direto, caracterizando a próxima função. LeChuck ataca Guybrush remeçando-o para todos os lados da ilha, até que o herói cai dentro de uma *vending machine* e consegue pegar uma bebida especial e jogar no pirata fantasma. Este se decompõe e se transforma em fogos de artifício no ar, correspondendo a função “O antagonista é vencido”. Elaine aparece e ela e Guybrush ficam olhando os fogos de artifício no céu, representando a última função “O dano inicial ou a carência são reparados”, assim como os elementos recompensa e o retorno com o elixir.

Durante o jogo também foi percebido o elemento narrativo referente aos Testes, Aliados, Inimigos, contudo estes se dispersam durante toda a narrativa, na forma dos desafios e quebra cabeças que o jogador precisa resolver.



Figura 13

2.3.4 Don't Starve

O primeiro elemento narrativo que é percebido em Don't Starve é o *mundo comum*. Ao iniciar o jogo o personagem é jogado em um mundo e seu único objetivo é sobreviver o maior tempo possível. Este modo é um *Sandbox*¹, no qual o jogador tem que explorar, coletar materiais e encontrar uma forma de sobreviver aos perigos que o mundo lhe apresenta.

O próximo elemento define o início da aventura, o chamado da aventura. Este elemento é representado pela porta de Maxwell (Maxwell's Door), ela é um portal que quando ativado transporta o jogador do modo *Sandbox* para o modo aventura do jogo. Este portal também representa a função “O herói é transportado, levado ou conduzido ao lugar onde se encontra o objeto que procura”. Dentro do modo aventura o jogador deve encontrar o covil de Maxwell, ainda que o jogo não apresente nenhuma motivação pela qual o personagem deseja isso.



Figura 14

A travessia do primeiro limiar também é reconhecida neste jogo por meio da transição entre os mundos. O jogador atravessa por seis limiares no total até concluir o jogo, todos estes ocorrem quando o jogador coleta 4 *wooden things* e ativa o portal, em seguida o jogador é transportado para o próximo mundo onde deve sobreviver e até conseguir ativar novamente o portal.

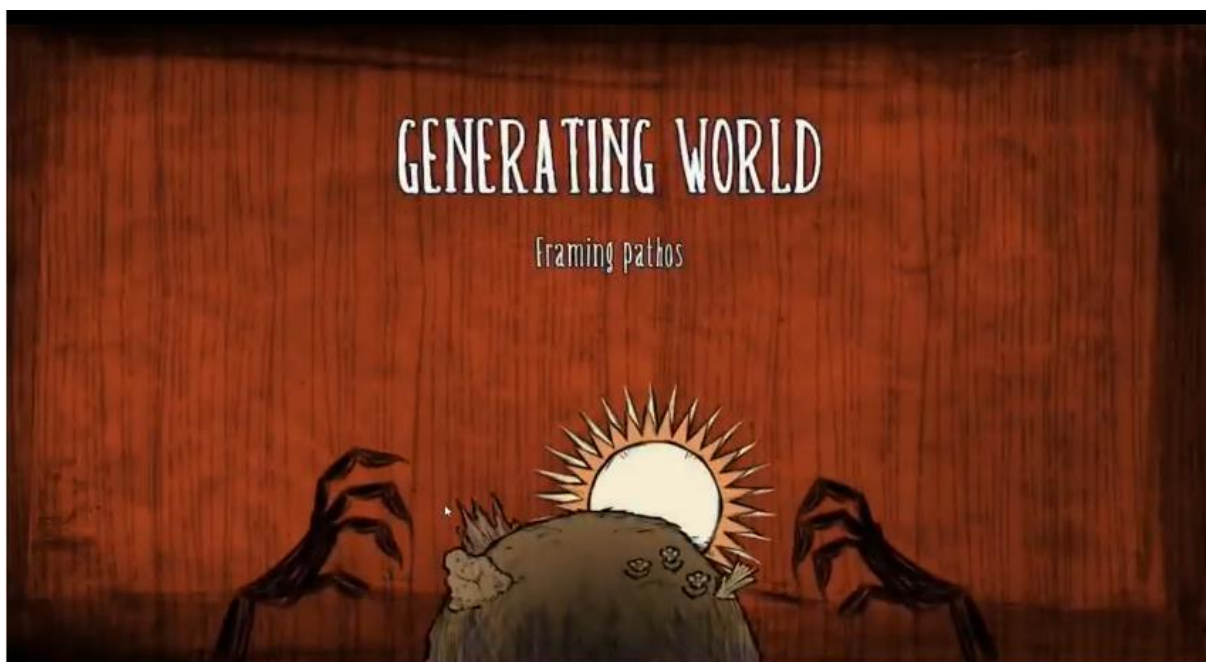


Figura 15

Os elementos dos Testes, Aliados, Inimigos também são encontrados no jogo. O inimigo é claramente Maxwell, que provoca o jogador cada vez que este entra no

mundo e o desafia a sobreviver. Os desafios são as dificuldades que o jogo apresenta para a sobrevivência do herói, os monstros que o atacam, ou a noite que pode enlouquecê-lo, e ainda a chuva e neve que se põem como grandes obstáculos.

Estes testes também correspondem a função “O herói e seu antagonista se defrontam em combate direto”. Ainda que não exista combate direto entre o herói e o vilão, os desafios do mundo são representativos das ações do vilão para derrubar o jogador.



Figura 16

O epílogo do jogo não se encaixa exatamente dentro dos elementos narrativos fixos que estamos analisando, pois segundo a jornada do herói ou as funções de Propp a história sempre termina com um final feliz, e neste caso o herói derrota o vilão, mas acaba sendo aprisionado pela escuridão a tomar seu lugar. Ainda podemos relacionar o epílogo com o elemento da recompensa e a função “O antagonista é vencido”, mas o jogo termina neste ponto, sem que o herói consiga atingir um final feliz.

2.4 A construção

Foram encontrados pontos de contato entre as narrativas dos quatro jogos estudados com as teorias tanto de Campbell como de Propp, contudo se observamos apenas os elementos encontrados dentro destes modelos as histórias se tornam incoerentes e desconexas. Nem sempre os elementos conectam –se entre si de forma coerente e coesa, além disso partes importantes das histórias foram deixadas de lado por não apresentarem conexões com as teorias narrativas. Por exemplo em *The Walking*

Dead, o jogo possui 4 decisões difíceis neste episódio que modelam o rumo narrativo da história que está sendo jogada por aquele jogador, mas apenas uma delas corresponde a um elemento narrativo presente nas estruturas fixas. Assim ainda que as narrativas possam ser representadas de acordo com estas estruturas fixas, as narrativas produzidas por estes jogos vão além dos elementos descritos por Propp e Campbell.

Para descobrir quais pontos estão faltando para a construção de uma narrativa interativa observamos a forma com que *game designers* enxergam a construção de narrativas interativas, e qual a relação entre o *game designer* e o jogador na hora de construir uma narrativa a partir de um jogo. Como os *game designers* comunicam suas idéias utilizando-se de uma mídia que requer interação.

3. Ilusão de Liberdade

3.1 Máquinas de produzir narrativas

Neste capítulo vamos observar a construção de narrativas dentro de jogos pelo olhar dos *game designers*, como os estudiosos de jogos observam a construção de uma narrativa interativa. Após entender como se constroem narrativas a partir de um jogo, vamos observar também os principais modelos de árvores narrativas construídos e como as narrativas limitam as escolhas dos jogadores.

Para começarmos a entender como as narrativas produzidas por um jogo são geradas, observamos a teoria de Frasca (1999) que apresenta as similaridades e diferenças das estruturas narrativas e das estruturas lúdicas, as quais os jogos pertencem. Para iniciar a discussão devemos entender a distinção entre as palavras brincadeira (*play*) e o jogo (*game*).

“Os limites da brincadeira são mais difusos do que os do jogo: O jogador pode começar e terminar, ou trocar de atividade sem nenhum aviso externo. Por outro lado, jogos são mais bem definidos: Eles tem um conjunto de regras explícito, e definidos no espaço e no tempo.” (FRASCA, Gonzalo, 1999, p.3, *tradução nossa*).²

Contudo, Frasca (1999) aponta alguns estudos que contrapõem estas afirmações. O antropólogo Daniel Vidart mostra que essa afirmação é incorreta, uma vez que as brincadeiras também possuem regras. Quando uma criança está brincando de fingir ser um piloto de avião, existe uma regra: Ela deve se comportar como um piloto de avião e não como um cozinheiro, ou como um astronauta. Logo, a existência ou não de regras não diferencia a brincadeira do jogo. O filósofo Andre Lalande apresenta uma nova visão sobre esta questão, diferenciando-os não com base em regras, mas sim em seus resultados. Jogos sempre resultam em um vencedor ou um perdedor, enquanto as brincadeiras não. Frasca (1999) utiliza-se da definição de Lalande e a apropria a um neologismo criado por Roger Caillois para melhor definir a brincadeira.

² "The limits of *play* are more diffuse than *game*: the player can start, finish or switch to a different activity without any exterior warning. On the other hand, *games* are more strictly defined".

Paidea é “a abundância de atividades físicas ou mentais sem nenhum objetivo útil ou definido imediato, o qual a única razão é o prazer experienciado pelo jogador”. (FRASCA, 1999, p.3, *tradução nossa*)³.

Frasca (1999) conclui a diferenciação entre a brincadeira e o jogo dizendo que o jogo (*Ludus*) é um tipo específico de *Paidea* definido como “uma atividade organizada por um sistema de regras que definem um vitorioso ou um derrotado, um vencedor ou um perdedor.” (FRASCA, 1999, p.4, *tradução nossa*)⁴.

Assim é possível concluir que o lúdico é representado de forma simplista pelo processo abaixo:

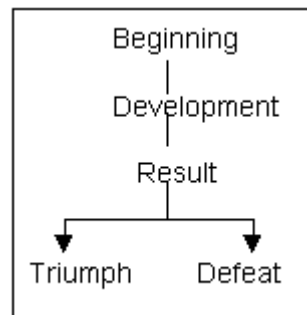


Figura 17

O jogo em si ocorre durante a fase de desenvolvimento (*development*), o início (*beginning*) é quando as regras são definidas e aceitas pelos jogadores e o resultado (*result*) é a etapa final, onde os vencedores e perdedores são designados de acordo com as regras preestabelecidas (FRASCA, 1999).

Essa estrutura assemelha-se muito a estrutura narrativa proposta por Claude Bremond, um estudioso que deu continuidade ao trabalho de Vladimir Propp. A estrutura de Bremond descreve uma rede de possibilidades que o autor possui, em qualquer momento da história, para continuar seu desenvolvimento. O esquema abaixo é uma representação de tal estrutura:

³ "Prodigality of physical or mental activity which has no immediate useful objective, nor defined objective, and whose only reason to be is based in the pleasure experimented by the player".

⁴ "Activity organized under a system of rules that defines a victory or a defeat, a gain or a loss"

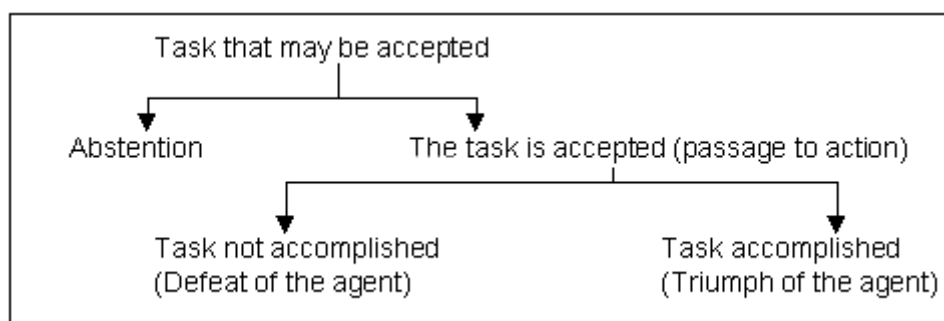


Figura 18

As semelhanças entre as duas estruturas são claras, visto que são compostas de três partes, início, meio e fim. Ambas resultando em vitória (*triumph*) ou derrota (*defeat*). A estrutura proposta por Bremond apresenta a abstenção como opção para o estágio inicial, algo que não está presente na estrutura lúdica acima, mas esta opção é facilmente incorporada ao processo uma vez que o jogador decide ou não jogar.

O esquema de Bremond pode facilmente ser descrito como um esquema lúdico particular em um jogo de aventura. Como dito anteriormente jogos de aventura possuem como característica solução de desafios, que precisam ser solucionados para que o jogador possa avançar no jogo. Existem ao menos um caminho correto para que o jogo seja vencido, a apresentação de uma combinação errada ou conclui-se no final do jogo (o jogador perde) ou este deve continuar tentando até que apresente a solução correta.

Contudo, não podemos considerar as duas estruturas iguais, como disse Aarseth “afirmar que não existe diferenças entre jogos e narrativas é ignorar qualidades essenciais de ambos.” (AARSETH, 1997, p.5, *tradução nossa*)⁵. O esquema representativo de Bremond não é em si uma narrativa, mas sim as possibilidades de uma quando o autor está escrevendo. Da mesma forma o esquema lúdico também não é representação de um jogo, mas sim das possibilidades de um.

O esquema narrativo de Bremond, segundo Frasca (1999), produz um conjunto de ações subsequentes, que unidas formam uma narrativa, enquanto o esquema lúdico produz o que Frasca (1999) chama de sessão de *ludus* (session of ludus), e da mesma forma sessões subsequentes formam um jogo. O que parece ser similar, em estrutura, são sessões e sequências, entretanto encontra-se uma grande diferença na pessoa que consome tal produto final, afinal o jogador não é um espectador externo. Aarseth (1997)

⁵ “To claim that there is no difference between games and -narratives is to ignore essential qualitie of both categories.”

expõem as diferenças entre os leitores de literatura tradicional, com os leitores de cibertextos, os quais deixam de ser tratados como leitores e passam a serem vistos como jogadores. Aarseth (1997) afirma que um leitor, por mais engajado e envolvido que ele esteja com a história ele nunca terá a capacidade de influenciar ações e comportamentos dentro da mídia que ele esteja em contato. Por outro lado, os jogadores possuem exatamente esta qualidade, de causar ações significativas e analisar seus resultados.

Frasca (1999) afirma que quando algumas sessões particulares de *ludus* são gravadas, na forma de um *gameplay* ou *walkthroughs*, o resultado é uma narrativa. Logo, a estrutura lúdica pode vir a ser uma máquina de produzir narrativas. Frasca (1999) traz a questão se todas as sessões de uma estrutura lúdica podem vir a ser narrativas. Sua resposta é que mesmo que as estruturas sejam muito parecidas narrativas possuem muitas outras regras que precisam ser seguidas, e um jogo como Tetris dificilmente pode ser considerado uma narrativa pela sua falta de personagens por exemplo.

3.1 Representação e Simulação

Agora que entendemos que os jogos funcionam como máquinas de produzir narrativas, nos atentamos as principais diferenças entre mídias simulativas e mídias representativas. Mídias representativas, segundo Frasca (2003), são consideradas as mídias tradicionais, como livros, cinema ou a televisão, estas mídias lidam com espectadores, usuários que não possuem o poder de influenciar os resultados dos eventos. De acordo com Frasca, “simular é modelar um sistema por meio de um sistema diferente que mantenha alguns comportamentos do sistema original” (FRASCA, 2003, p. 3), neste sentido, jogos são simuladores. Na Grécia antiga jogos de tabuleiros de guerra eram utilizados para simular estratégias de combate reais, e o alto escalão do exército jogavam tais jogos como treino para melhorarem e aumentarem seu sucesso nas batalhas.

Frasca (2003) também afirma que mídias tradicionais, são notáveis em descrever fatos e sequência de eventos, ou seja, narrativas. Um vídeo ou uma foto de um avião fornecem informações sobre este fato, como a cor do avião, seu tamanho, e velocidade. Os espectadores são impostos com dúvidas e decisões como “será que este avião vai pousar tranquilamente ou será preciso realizar um pouso de emergência?”, e são capazes de interpretar os fatos de forma distinta, mas independente do que eles façam o vídeo não será alterado. Pode-se assistir ao mesmo vídeo quantas vezes desejar, os resultados sempre serão os mesmos. Isso pode ser visto em qualquer mídia representativa, todas as pessoas que lerem a saga do bruxo Harry Potter vão ter acesso as mesmas informações.

Alguns podem considerar Dumbledore um vilão, outros um herói, mas independente da maneira que o leitor enxergue os fatos este não será capaz de salva-lo. Contudo a situação muda quando estamos lidando com simuladores, em um simulador de voo o usuário é capaz de alterar o curso do avião com *inputs* e os resultados são consequência direta das ações que o usuário tomou. Se ele decidir apertar o botão de acelerar o avião irá mais rápido, e se este decidir bater o avião em uma montanha, ele explodirá. Igualmente se observarmos um vídeo-game de Harry Potter os resultados obtidos pelas ações do jogador variam de acordo com o sistema de simulação. Harry pode nunca ter lançado um feitiço contra Dumbledore nos livros, mas em um jogo isso pode acontecer. A sequência de signos em uma mídia representativa é imutável, enquanto simuladores atuam muito mais como máquinas produtoras de signos do que sequências fixas pré-determinadas. Frasca (2003) expõe que jogos são apenas uma das formas de simulação, da mesma forma como narrativas são apenas uma das formas de representação. Mídias simulativas ou representativas são conceitos mais abrangentes, que nos ajudaram a compreender como se dá a relação entre jogos e narrativas.

Segundo Frasca (2003) outra característica intrínseca aos jogos é a capacidade de replicação e repetição, para que um sistema lúdico seja considerado um jogo é preciso que suas condições sejam replicáveis e que este jogo possa ser recriado. Como resultado de jogos serem máquinas de produzir signos cada repetição de um jogo será diferente da anterior. Para que a sequência de signos seja exatamente igual é necessário que as ações dos jogadores também sejam iguais, cada um dos *inputs* precisa ser mantido. Mas isso só não é necessário, quando nos deparamos com fatores de sorte, como o rolar de dados, estes fatores também precisam ser repetidos, logo a probabilidade da replica da sequência exata de signos é baixa na maioria dos jogos.

Neste sentido, tomamos Super Meat Boy como exemplo, um jogo desenhado para ter um grau de dificuldade muito alto, o que resulta em uma taxa de morte alta por parte do jogador mediano. Neste jogo o jogador controla o Super Meat Boy, um garoto feito de carne que teve sua namorada rapitada e precisa passar por diversas fases cheias de obstáculos para salva-la. Quando o jogador atinge algum dos obstáculos ele morre e automaticamente a fase é reiniciada, o jogador deve repetir o caminho até que consiga chegar ao ponto final sem ser morto.



Figura 19

Ao chegar no final de cada fase acontece um evento interessante, é mostrado um vídeo de todas as tentativas que o jogador realizou até concluir tal fase. Nestes vídeos fica claro que os caminhos percorridos em cada uma das vezes jogadas foi diferente. Quando comparamos jogadores diferentes as distinções tendem a aumentarem ainda mais, já que as habilidades dos jogadores são um fator crucial no desempenho destes.



Figura 20

Este fato se repete para todo e qualquer jogo. Se observarmos um jogo como Elder Scroll V: Skyrim temos inúmeros exemplos de como a máquina produz signos diferentes para cada vez que ela é posta a rodar. Ações do jogador criam signos

diferentes, como as escolhas de falas durante todas as conversas do jogo, cada linha de fala gera uma resposta diferente por parte do computador, para que a sequência de signos fosse idêntica é necessário que fossem escolhidas as mesmas falas, na mesma sequência. A habilidade dos jogadores também cria signos diferentes, um jogador pode demorar 5 minutos para matar o primeiro dragão, enquanto outro pode levar 10 minutos, e outro jogador pode ainda não conseguir matá-lo.

As decisões do jogador criam signos diferentes em todos os níveis do jogo, desde apertar o botão para pular, até ajudar ou matar determinado personagem. Assim concluímos que a possibilidade de sequências de signos idênticas é muito baixa.

3.2 Estrutura Interna

Para que possamos compreender melhor porque é tão difícil a criação de sequências narrativas idênticas por meio de jogos vamos observar o modelo esquemático da estrutura interna de um jogo criado por Espen Arseth (1997). Este modelo, segundo Arseth (1997) não representa nenhum sistema particular de cibertextos, nem pretende cobrir todas as possibilidades, deve ser visto como um conceito generico da funcionalidade de um típico jogo de aventura.

O modelo criado por Arseth (1997) é representado pelo diagrama abaixo, o qual é dividido em quatro camadas: a base de dados, os motores, a interface e os usuários.

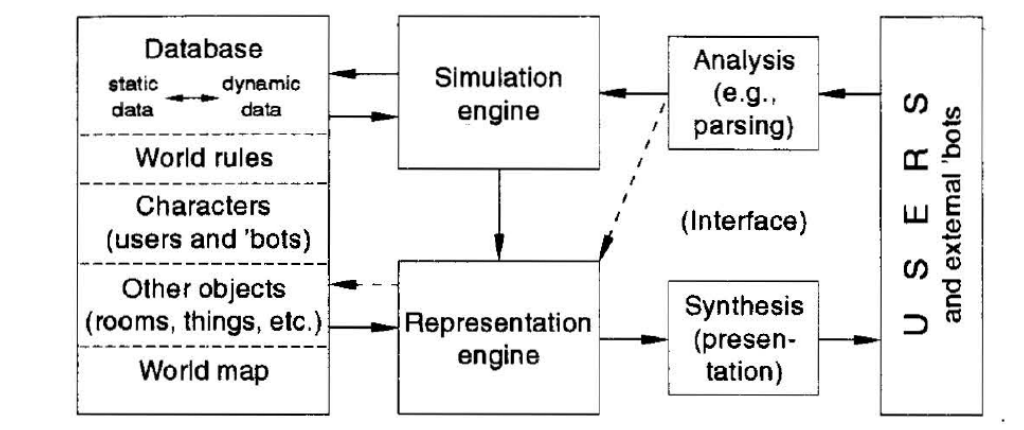


Figure 5.1. The Components of a Generalized, Role-Playing Cybertext

Figura 21

De acordo com Arseth (1997), a camada mais interna, a base de dados, é composta por dados de dois tipos: Dinâmicos e estáticos. Alguns cibertextos, em especial os mais antigos, possuem em sua maioria dados estáticos, como tipografia, descrições e características de objetos e personagens. Este tipo de dado não é passível

de alteração, e as interações são limitadas a leitura dos dados apenas. Em contraste com os jogos antigos, os jogos atuais praticamente não possuem mais dados estáticos. Um exemplo de dado dinâmico é a posição global do personagem. Como podemos ver na imagem acima, a base de dados contém todos os elementos presentes no jogo, as regras, os gráficos, os objetos, o mundo e também a árvore narrativa.

A segunda camada é composta pelos motores, de simulação e representação. No motor de simulação é onde as ações são decididas baseadas nos *inputs* do jogador, nas regras e no estado atual do mundo, este motor lida apenas com a linguagem binária de computador. Uma vez que os eventos são calculados estas são transmitidos para o motor de representação, que reverte os acontecimentos para uma linguagem passível de ser entendida pelo usuário, seja em forma de texto, imagem ou som, por exemplo. Este motor apenas mostra ao usuário eventos que aconteçam nos arredores da câmera. Existem dois tipos de eventos, os gerados pelos *inputs* do jogador e os simulados pelo próprio sistema, geralmente desencadeados por alguma condição tornando-se verdadeira, como a posição do personagem ou a passagem de tempo. Os motores lidam com ambos os eventos da mesma maneira, a única diferença é o que desencadeou determinado evento.

A terceira camada é conhecida como interface e consiste basicamente em *inputs* e *outputs*. O componente que analisa os *inputs* coleta os comandos do jogador e os traduz para a linguagem binária de computador que o motor de simulação utiliza. Os tipos de *inputs* variam de acordo com o canal, pode ser um comando de voz, ou um texto, assim como o simples pressionar de um botão até as mais novas tecnologias de reconhecimento de movimento, como a do Kinect da Microsoft. Cada canal possui uma maneira de receber dados do usuário e durante a criação do jogo os *inputs* do jogador são determinados de acordo com as limitações tecnológicas de cada meio. O mesmo é verdade para os *outputs*, o motor de representação converte novamente os dados da linguagem binária para uma linguagem humana, como palavras na tela, sons ou animações, dependendo qual o canal o usuário está interagindo e quais são suas limitações.

A quarta e última camada é referente ao usuário. Esta camada é externa ao design do jogo, o *game designer* não possui poder para determinar como seus usuários irão reagir, mas não é externa a estratégia. Em jogos de aventura primitivos os designers consideravam um ciberleitor perfeito, que resolveria todos os quebra cabeças da melhor maneira possível, contudo isso não acontecia quando jogadores reais testavam o jogo.

Atualmente a visão dos desenvolvedores sobre os usuários está se tornando mais realista, tanto em estrutura como em moral, mais flexível e livre.

A partir deste modelo conseguimos observar que os jogos limitam as ações dos jogadores nos mais diversos aspectos. Cada uma das quatro camadas impõe barreiras as ações que o jogador pode ou não realizar. Quando olhamos para a base de dados todos os modelos de personagens, os desenhos dos mapas, as falas dos NPC's (*non-player characters*) e possibilidades narrativas já estão determinadas por sequências de um e zero. É possível que o jogador crie um mago *High Elf* em World of Warcraft, mas não é possível jogar Forza Motosport 5 com este mesmo *High Elf*, porque a base de dados não inclui os modelos para tal.

Os motores não oferecem muitas limitações ao jogador, uma vez que funcionam como ponte entre a base de dados e a interface. A interface por sua vez limita o jogador na forma de *inputs* e *outputs* possíveis. Em um jogo para iPhone os *inputs* possíveis são toques na tela e os sensores de movimento, enquanto em jogo para computador os inputs são teclas do teclado e mouse. Alguns jogos requerem aparelhos externos específicos, pois só reconhecem esses *inputs*, como joysticks ou Kinect.

Se olharmos para o usuário, este também oferece limitações a si mesmo, como a velocidade que ele consegue clicar, ou raciocinar. Entretanto estas limitações estão diretamente relacionadas a habilidade do jogador em jogar determinado jogo e é exterior ao processo de desenvolvimento do jogo, por isso não é interessante para este estudo.

A limitação imposta ao usuário que interessa a este estudo é referente a árvores narrativas em jogos de aventura. Todo jogo que possui uma história tem uma árvore narrativa desenhada em sua base de dados. Schell (2008), no livro "*The art of Game Design*", cobre todo o processo de produção de jogos, em um dos capítulos aborda o storytelling. Schell (2008) afirma que existem dois métodos de produção de histórias interativas que dominam o mundo do game design: O colar de pérolas (*String of pearls*), também conhecido como rios e lagos (*Rivers and Lakes*) e a máquina de histórias (*The Story Machine*).

O primeiro modelo possui esse nome pois é representado pelo esquema abaixo:

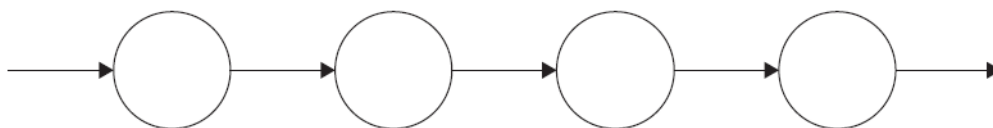


Figura 22

O modelo apresenta ao jogador uma sequência de histórias não interativas (o colar) intercaladas por períodos onde o jogador está no controle (as pérolas). Uma vez que o jogador atinja seu objetivo imediato, chegando ao final de cada level lhes é retirado o controle do personagem e este observa a história se desenvolver sem seus comandos, por meios de outras mídias, como histórias em quadrinhos, texto ou vídeos. No final desse vídeo o jogador recebe novamente o controle do personagem e precisa chegar novamente até o final do nível para conseguir progredir.

Este modelo é muito criticado por não ser exatamente uma história interativa, afinal o jogador não possui influência alguma sobre o que acontece nela e em seu final, entretanto como Schell (2008) aponta “muitos jogadores adoram este modelo de jogo e este fornece aos jogadores a possibilidade de desfrutar de uma história bem escrita, com momentos de interatividade e desafios.” (265)

O segundo modelo descrito por Schell (2008) é a máquina de histórias, que vai de encontro a teoria de Frasca descrita no início deste capítulo, e é representada pelo esquema abaixo:

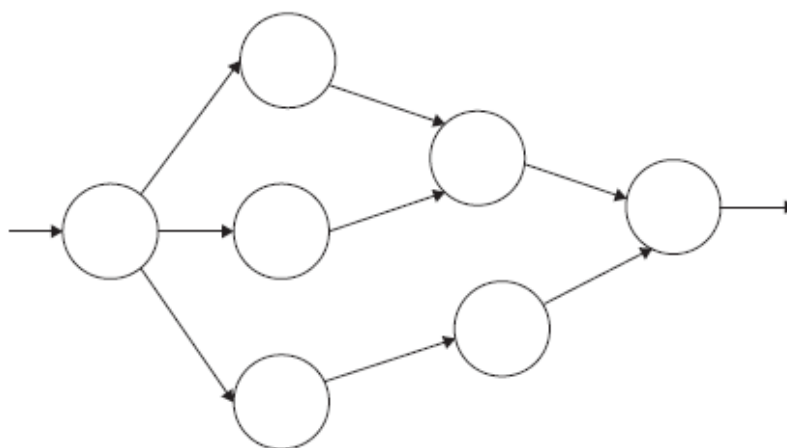


Figura 23

Schell (2008) inicia a explicação dizendo que história não são nada mais do que eventos em sequência, e que jogos tendem a gerar estes eventos. “Quanto mais definições o designer colocar em seu jogo (como o colar de pérolas) menor será a

quantidade de histórias que o jogo será capaz de produzir” (265). Schell (2008) traz os exemplos de *The Sims* e *Roller Coster Tycoon* expondo ambos como jogos ideais para produção de histórias, uma vez que não existe nenhum roteiro definido pelo *game designer*, e ainda sim acontece a produção de uma narrativa conforme o jogador joga.

Quando comparamos a estrutura fixa das narrativas observadas no primeiro capítulo com os dois modelos apresentados por Schell é possível enxergar como o modelo do colar de pérolas se sobrepõem perfeitamente com essa estrutura, isso acontece pois o colar de pérolas apropria-se de características de outras mídias, como cinema e teatro, para produzir conteúdo. Isso é um acontecimento comum com novas mídias, a televisão fez a mesma coisa apropriando-se de características do rádio e do teatro que vieram antes dela, apenas com o passar do tempo desenvolve características próprias do meio. O colar de pérolas é um modelo ainda utilizado atualmente, mas ao observarmos jogos antigos vemos que a maioria segue este mesmo padrão.

Já quando comparamos a jornada do herói com o modelo da máquina de histórias não encontramos um encaixe perfeito. Isso deve-se pois a máquina de histórias é muito mais um jogo do que uma narrativa (SCHELL, 2008). Como explicamos no início do capítulo um jogo é capaz de produzir diversas narrativas, mas o jogo em si não é uma. Em um jogo ideal quando se transfere o poder de decisão para as mãos do jogador o *game designer* perde o controle sobre qual caminho será percorrido pelo personagem, e mesmo que o *game designer* tenha seguido a estrutura da jornada do herói para criar a história de seu jogo, o jogador pode pular ou alterar a ordem dos acontecimentos de acordo com sua vontade. Entretanto isso em um mundo ideal, Schell (2008) discorre sobre o sonho “um jogo que seja completamente interativo, que o jogador sinta que está dentro do melhor filme já feito, e que ele tenha total liberdade de ação, pensamento e expressão” (SCHELL, 2008, p. 264). Mas até hoje isso não foi feito, e não sabemos se será possível algum dia.

Logo, mesmo em jogos onde o jogador possui um grau de liberdade elevado, ainda existem momentos que os eventos estão além do controle do jogador. Schell (2008) argumenta que toda árvore narrativa que oferece caminhos narrativos diferentes para o jogador é necessariamente convergente, ou seja, algumas escolhas eventualmente levarão o jogador para o mesmo lugar. Vamos imaginar que o jogador tenha três escolhas diferentes no começo do jogo, e depois mais três caminhos em cada escolha que lhe é oferecida, assim por diante. Se o jogo tiver uma profundidade de 10 escolhas seria necessário criar 88,573 finais diferentes. Este crescimento é exponencial, se o jogo

possuir 20 escolhas, a quantidade de finais necessários é de 5,230,176,601, ou seja, é inviável a produção de um jogo com uma árvore narrativa assim (SCHELL, 2008, p. 267).

Desta maneira, nos perguntamos: Quão relevante são as escolhas narrativas do jogador se no fim elas os levarão ao mesmo lugar? A decisão de tomar o caminho A ou o caminho B são relevantes apenas pelo braço narrativo que abrem até convergirem para um mesmo evento? Para a experiência do jogador este fato pode ser extremamente interessante, principalmente se este não tiver acesso à informação que os caminhos convergem para um mesmo final. Todavia, a liberdade que o jogador possui não passa de uma ilusão, suas decisões, independentemente de quais sejam, o levaram exatamente para o mesmo lugar. No fim das contas quem tem a última palavra é o sistema.

3.3 O Papel do *game designer* na construção de narrativas em jogos de aventura

Assim é possível concluir que a criação de uma narrativa por intermédio de um jogo não é um evento totalmente controlado pelo jogador, o *game designer* e o roteirista possuem um papel importantíssimo nesta construção. Frasca diz que “a grande falácia das narrativas interativas é fingir dar liberdade para os jogadores enquanto mantêm coerência narrativa” (FRASCA, 2003, p. 7). Autores de simulações, simautores (*tradução nossa*: Simauthors) segundo Frasca, ensinam aos usuários sobre suas simulações, explicando-lhes as regras. Os simautores podem tentar prever como os jogadores irão se comportar durante o jogo, mas nunca é possível dizer com precisão a sequência final de eventos. A marca chave de uma mídia simulacional é que ela é baseada em regras, e estas regras podem modificadas, aceitadas ou rejeitadas, e até contraditas (FRASCA, 2003, p. 7).

Os jogadores constituem apenas uma parte, ainda que grande, na construção de suas narrativas. Como vimos anteriormente todo jogo que prevê uma história possui situações que estão além do controle dos jogadores e nestes momentos é retirado todo o poder de decisão destes.

Jesper Juul (2002) argumenta sobre duas formas pelas quais jogos apresentam desafios aos jogadores, uma das formas retira quase todo o poder do jogador na tomada de decisão sobre a história, enquanto o segundo modelo permite que o jogador tenha um maior grau de liberdade. Juul (2002) denomina a primeira forma de jogos progressivos, que refere-se a jogos em que o jogador precisa progredir por uma série de eventos pré-

determinados para vencer o jogo, o modelo do colar de pérolas do Shecll (2008) reflete perfeitamente um jogo progressivo. A segunda forma é denominada jogos emergentes, pois as ações do jogador emergem a partir do *gameplay*. São jogos com um pequeno número de regras, combinados com um grande número de variações no jogo. Jogos com esta estrutura apresentam um maior nível estratégico. De acordo com Jull (2002) jogos tendem a possuir características de ambas as estruturas, variando os níveis de cada. Jogos como Minecraft e The Sims possuem um alto grau de emergência. Estes jogos comumente não apresentam uma condição de vitória clara para o jogador, são classificados com *Paidea Games*, nos quais os jogadores determinam seus próprios objetivos.

Jogos emergentes oferecem muito mais liberdade para o jogador. Este interage e manipula as regras das maneiras que lhe interessarem, este fato pode causar emergências indesejadas, que prejudicam o *gameplay* do jogo. Para exemplificar Jull (2002) traz o jogo Deus Ex, um jogo de tiro em primeira pessoa, no qual alguns jogadores descobriram-se capazes de escalar paredes verticais, uma ação que não deveria ser possível no jogo, utilizando-se de minas de proximidade. O fato dos jogadores terem descoberto essa possibilidade no meio do sistema de regras desbalanceou o jogo, e acabou com a diversão e os desafios de muitos mapas.

Jull (2002) também argumenta que em jogos progressivos os resultados são todos determinados pelas regras, os jogadores não possuem liberdade para escolher caminhos diferentes. Para vencer o jogo é necessário seguir o caminho traçado. Por consequência, jogos progressivos tendem a possuir walkthroughs, vídeos com a sequência de ações necessárias para que se vencer o jogo, enquanto jogos emergentes possuem guias e estratégias para chegar ao objetivo final.

A partir deste raciocínio confirmamos o que jogos que possuem uma sequência narrativa tendem a retirar ainda mais o controle do jogador durante as tomadas de decisões e a máquina decide qual caminho o jogador deve seguir. Mas a influência do *game designer* não se restringe a narrativa do jogo, os objetivos e das condições de vitórias não deixam muito espaço para questionamentos ou dúvidas, para vencer determinado jogo é preciso atingir o que o *game designer* definiu, seja coletar tantas peças de ouro ou resgatar a princesa, por exemplo. Nem toda a diversão do jogo está em completar o objetivo final, muito desta está no jogar, contudo não é possível vencer Super Mario sem resgatar a princesa. A vitória concede ao jogador tanto um status pessoal como um status social de bom jogador (FRASCA, 2008).

No entanto, alguns jogos como *The Sims* são considerados *Paidea Games* uma vez que os objetivos do jogo são deixados nas mãos dos jogadores. Alguns jogadores jogam *The Sims* simplesmente para construir casas, o jogo termina uma vez que a casa seja finalizada, outros jogam para casar seus personagens, e outros ainda apenas pela diversão de deixar seus personagens trancados em uma sala até a morte. Contudo, algumas regras não podem ser sobrepostas pelas ações do jogador. *The Sims* lida com o homossexualismo

“não apenas por meio de representação (pre exemplo, possibilitando que os jogadores coloquem baners gays em seus quintais), mas decidiram criar uma regra sobre isso. Neste jogo é possível relações com personagens do mesmo sexo. Em outras palavras, homossexualismo é uma opção para os jogadores e está incluso no modelo de simulação. Contudo, é perfeitamente imaginável um jogo conservador onde os designers não incluiriam a regra sobre casamento gay. Homossexualidade não é um objetivo em *The Sims*, apenas uma possibilidade. Ao incorporarem esta regra, os designers estão mostrando tolerância a opção sexual, mas é difícil afirmar que estão encorajando-a.” (FRASCA, 2003, p. 9, *tradução nossa*).⁶

O casamento gay é uma possibilidade neste jogo, entretanto não é possível casar o personagem com seu cachorro, as regras do jogo não possibilitam tal ação. Confirmando que liberdade que os jogadores possuem dentro do jogo é ilusória, pode-se fazer o que quiser, desde que se siga as regras.

Frasca (2003) define quatro elementos que estão sob controle do *game designer* que podem ser manipulados para transmitir ideologia. O primeiro é dividido por simulações e representações, trata-se das características dos objetos, personagens, cenários, e *cut-scenes*. Frasca (2003) exemplifica isso falando sobre como a mudanças nos personagens pode transformar *Quake* em uma batalha até a morte entre palestinos e israelenses. *Quake* é um jogo de tiro em primeira pessoa onde os jogadores se degladiam até a morte, o time sobrevivente vence. Se mantivermos as regras, e

⁶ The Sim's designers dealt with gay couples was not just through representation (for example, by allowing players to put gay banners on their yards) but they also decided to build a rule about it. In this game, same-gender relationships are possible. In other words, homosexuality is really an option for the players and it is included in the simulation's model. However, we could perfectly imagine a conservative game where the designers would have ruled out same-gender relationships. Homosexuality is not the goal of *The Sims*, just a possibility. By incorporating this rule, the designers are showing tolerance towards this sexual option but we could hardly say that they are encouraging it (FRASCA, 2003, p. 9).

alterarmos apenas a aparência, nomes e elementos dos personagens alteramos totalmente a ideologia do jogo.

O segundo elemento que está sobre o controle dos *game designers* são as regras, o que o jogador pode ou não fazer. As regras determinam desde qual mundo o jogador está inserido, até qual a árvore narrativa possível para determinado jogo, passando por quão alto o personagem pode pular e se ele pode ou não pular. As regras do jogo dizem muito sobre a visão de mundo do *game designer*, e o que este quer passar para o jogador. Em *Left 4 Dead 2* o jogador joga com um sobrevivente em um apocalipse zumbi e em um grupo de quatro pessoas deve atravessar por mapas para chegar a locais seguros. Neste jogo é possível atirar e matar zumbis e seus aliados, mas não existe uma mecânica para compra de armas ou munição, tudo que o personagem tem acesso é encontrado pelo caminho. Estas regras são feitas para manter a coerência narrativa do jogo, em um apocalipse zumbi não faz sentido existir uma loja onde os sobreviventes podem comprar armas e suprimentos.

O terceiro elemento é referente aos objetivos do jogo, o que o jogador precisa fazer para vencer. Em *GTA V* é possível atirar em prostitutas depois de fazer sexo com elas para conseguir mais dinheiro, entretanto este não é o objetivo do jogo, é apenas uma possibilidade. Um jogo que é preciso matar prostitutas para vencer possui um peso totalmente diferente de um jogo que oferece essa possibilidade ao jogador apenas.

Frasca (2003) ainda apresenta um quarto elemento que pode ser manipulado para transmitir ideologia, as meta-regras. Tratam-se de regras que possibilitam aos jogadores modificarem as regras preexistentes ou criarem regras novas. Exemplos disso são modos criados por jogadores ou versões diferentes do jogo original. Um exemplo clássico é o jogo *Dota1*, inicialmente criado como um modo de jogo de *Warcraft III*, mas apenas os modelos eram iguais, as regras, objetivos e muitas das mecânicas de jogo eram completamente diferentes.

Desta forma, em jogos progressivos a construção da narrativa do jogador é altamente influenciada pelas opções fornecidas pelo designer, o jogador possui muito menos controle quando comparado a jogos emergentes. Ainda que as narrativas produzidas sejam distintas entre si todas seguem por caminhos descritos pelas regras e mantem vários elementos em comum entre si, orientados pelos eventos que estão fora do controle do jogador. Um dos grandes desafios a serem vencidos por *game designers* é como lidar com a dicotomia entre a liberdade do jogador e a coerência narrativa, como criar jogos cada vez mais interativos e ainda apresentar narrativas coerentes e

relevantes. Como Jull (2002) afirma, jogos tendem a possuir um pouco de cada estrutura em seus sistemas, alguns jogos oferecendo mais liberdade ao jogador, outros mantendo-os presos a narrativa principal.

O *game designer* Nick Case publicou um artigo em 2014 onde ele discutia elementos que tornariam jogos mais fluidos e naturais. Case (2014) inicia a discussão dizendo o mesmo que Schell (2008), ramificações em árvores narrativas são um modelo insustentável, ou as escolhas do jogador o levam a um mesmo lugar, o ou jogo é extremamente curto. Case discute que as narrativas em jogos devem ser espaços abertos sem fim, onde cada escolha do jogador é relevante. No lugar de cada decisão do jogador abrir um caminho narrativo diferente, Case propõe que as escolhas do jogador deem *tempero* a história e que seja apresentado ao jogador escolhas pequenas que serão retomadas durante o jogo.

Case (2014) exemplifica isso com o jogo *Papers, Please*. Neste jogo o jogador é um oficial da imigração que aprova ou rejeita a entrada das pessoas no país. As pessoas que o jogador aprova ou rejeita não criam caminhos totalmente diferentes entre si, mas vão guiando pouco a pouco o decorrer da história. Em momentos do jogo o jogador pode ou não colocar cartazes em um mural, esta decisão afeta ligeiramente o comportamento dos outros personagens do jogo, que vem falar com você sobre um cartaz de esporte caso você decida prega-lo no mural, se o jogador decide o contrário os personagens não fazem tal referência.

Case (2014) também argumenta que as decisões narrativas do jogo devem ser feitas com os mesmos *inputs* que o jogador tem durante o jogo todo. Se o jogador só pode andar e pular com seu personagem, ele deve decidir o caminho da história com apenas estes dois comandos, e não selecionando opção A ou B com o clique do mouse.

4. Elementos narrativos transmitindo ideologias

Como vimos acima, de acordo com Frasca (2003) existem quatro elementos que o *game designer* pode manipular para transmitir ideologia por meio de um jogo, a história é apenas um desses elementos. Neste capítulo vamos olhar em profundidade qual a relação da narrativa com os elementos ideológicos que o *game designer* manipula para passar suas ideias, como as histórias interagem com eles, e de quais formas a narrativa enfatiza ou desvia a atenção do jogador das regras, objetivos e meta-regras presentes no jogo. Narrativas são parte integrante do elemento estético descrito por Frasca (2003), assim como os elementos da interface do jogo, os sons e músicas, o tema e o tom do jogo. Contudo neste estudo vamos observar apenas a narrativa como componente da estética, e a partir dos estudos realizados sobre as teorias de Vladimir Propp e Joseph Campbell entender como ocorre tal relação.

Nenhum dos jogos analisados apresentam elementos de meta-regras, ou seja, não existem mods, nem mapas criados por jogadores, desta forma vamos analisar e comparar os outros três elementos: Estética, representada pelas histórias, regras, com ênfase nas ações que o jogador pode realizar e objetivos.

4.1 Donkey Kong

O primeiro jogo que observamos nesta monografia foi Donkey Kong. Por ser um jogo antigo, lançado em 1981, as regras do jogo eram muito simples não apenas por limitações tecnológicas, mas também por inexperiência do público alvo. Jogos digitais tinham surgido poucos anos antes do lançamento do jogo em 1981 e a audiência não estava familiarizada com esta mídia, assim o jogo não poderia possuir a complexidade dos jogos de hoje. Toda audiência passa por um processo de aprendizado quando se depara com uma mídia nova, jogos digitais ainda encontram-se em um momento de descobrimento de características próprias, ainda acontece muita apropriação de modelos característicos de outras mídias, como as narrativas. Narrativas em jogos digitais, principalmente os mais antigos, apresentam exatamente a mesma estrutura de narrativas feitas para o cinema ou para a televisão, os *game designer* ainda estão descobrindo como se apropriar destes conceitos e criá-los de maneiras orientadas para jogos, da mesma forma que a audiência destes jogos ainda está aprendendo a lidar com esta mídia nova que requer um alto nível de interação do usuário com a mídia. Desta forma era

pouco provável um jogo mais complexo mesmo se desconsiderarmos as limitações tecnológicas da época.

Assim as regras do jogo que determinam as ações do jogador limitam-se ao controle do personagem, Mario, podendo movê-lo pela tela, pular e subir escadas, o jogador não é capaz de realizar nenhuma interação diferente dessa, não é possível voar, nem mesmo atacar diretamente seu inimigo. Estas regras são enfatizadas pelo contexto que a narrativa cria ao redor do jogo, o jogador controla Mario um simples encanador que deseja salvar a princesa, não se fala nada sobre o personagem, nem o mundo em que ele está inserido, mas existe a referência clara ao filme King Kong, na forma do macaco gigante e uma simulação da experiência fantástica inspirada em uma narrativa cinematográfica. Contudo o herói parece ser um humano comum e as regras do jogo nos contam isso. O fato de Mario não sair voando, nem soltar fogo pela boca neste jogo diz ao jogador que ele está no controle de um humano comum e deve derrotar o gorila gigante sem nenhum poder especial. Ele pode se apoderar de um martelo que concede poder adicional ao personagem, mas ainda não o tira da condição de humano. A história e as regras se completam para passar uma ideia ao jogador de que ele precisa se superar e mesmo estando em condições precárias sua missão é resgatar a princesa. Afinal se fosse uma tarefa fácil não seria preciso que o herói fosse o único capaz de realizá-la.

Como observado no primeiro capítulo Campbell (1997) afirma que o herói quando derrota o vilão e retorna para seu mundo comum possui conhecimentos e poderes que vão além da população local, ele retorna transformado e capaz de regir sobre este mundo. Em um jogo de aventura este papel é transferido para o jogador, a competência deste determinará quão longe ele chegará e se este será capaz de derrotar o vilão e se provar superior aos outros habitantes do mundo comum. Frasca (2008) diz que este status não se mantém apenas ao personagem, mas o jogador também adquire status ao vencer um jogo e no mundo real é reconhecido como bom jogador.

Outro momento que podemos observar a história se entrelaçando com as regras do jogo para transmitir ideologias é sobre as condições de derrota. Os objetos arremessados pelo Donkey Kong contra o Mario são claramente entendidos pelos jogadores como ameaças e devem ser vencidos antes que este tenha uma chance de um combate direto com o vilão. Tanto na estrutura fixa descrita por Campbell (1997) e por Propp (2001) o herói deve passar por diversos desafios antes de ter a chance de lutar diretamente com o vilão e derrotá-lo. Por meio da contextualização de um vilão, e herói o game designer não precisa explicar que os barris arremessados contra o jogador irão matá-lo, a história por

si só faz o papel de tutorial e explica ao jogador que este deve superar os obstáculos para salvar a princesa.



Figura 24

Da mesma forma a história também possui o papel de explicar os objetivos ao jogador, no caso deste objeto chegar até o topo e resgatar a princesa. A *cut-scene* no início do jogo deixa explícito o que o jogador deve fazer para vencer. O gorila com a princesa em suas mãos escala até o topo de um andaime e a aprisiona lá, ela grita por socorro e a partir deste momento o jogador toma controle sobre o personagem. Invés do *game designer* escrever em uma tela inicial “suba até o topo de cada level” ele incorpora uma narrativa que cativa o jogador e o traz para dentro do jogo, além de contextualizar, e muitas vezes explicar, ao jogador quais são as regras e seus objetivos. A jornada do herói torna essa função da história mais simples, pois como Campbell (1997) explica, este modelo está presente em todas as histórias contadas pelo homem e está presente no subconsciente de todos qual o papel que o herói deve cumprir.

Regras	Objetivo	Estética
Movimentação do Personagem	Objetivo Principal: Resgatar a Princesa	Encanador tentando salvar a princesa das mãos de um macaco gigante
	Objetivos Secundários: Conseguir a maior pontuação	

4.2 The Walking Dead: Season 2 Episode 2

Durante a análise entre a narrativa e as regras de The Walking Dead também foi observada uma função de contextualização por parte da história. A principal mecânica do jogo é a seleção de falas, onde o jogador decide quais serão as respostas de Clementine e por meio destas ações controla o fluxo da narrativa. Neste caso nós enxergamos as regras sustentando a narrativa interativa, esta mecânica enfatiza o caráter progressivo do jogo e mantém a interatividade da simulação extremamente próxima da narrativa. Ainda que este objeto seja classificado como um jogo e cumpra todos os requisitos necessários para fazer parte desta categoria, ele possui traços fortíssimos de mídias representativas fazendo com que a gravação de *gameplays* sejam extremamente parecidas com filmes series de televisão. O fato do principal *gameplay* deste jogo ocorrer através desta mecânica de seleção de falas reforça o caráter representativo deste, pois os momentos interativos do jogo estão completamente moldados ao redor de uma narrativa, e cada frase escolhida geralmente gera de um a dois minutos de cenas onde o jogador não possui mais controle, em média.

Contudo o jogador possui outras ações além da seleção de falas, como coletar e utilizar objetos, movimentar o personagem, e reagir a ataques inimigos, mas estas ações só são oferecidas ao jogador em momentos pontuais no jogo. A movimentação livre do personagem por exemplo ocorre em alguns poucos momentos durante o episódio, essa mecânica não remove o caráter progressivo do jogo, se o personagem se movimentasse sozinho como acontece durante todos os outros momentos da história o jogo não sofreria nenhuma perda, afinal mesmo que o jogador possa controlar a personagem ele não pode se afastar da casa, só circunda-la, e só existe um caminho correto para ser percorrido.

A mecânica de coleta e seleção de objetos interfere sutilmente na continuidade narrativa do jogo. Por exemplo, logo após a morte de Omid, Chista e Clementine estão em uma floresta durante a noite tentando se aquecer com uma fogueira. Clementine tem consigo as fotos de algumas pessoas queridas que conheceu durante a primeira temporada e o jogador tem opção de atirar estas fotos no fogo para aumentar as chamas, ou procurar por outros combustíveis. Se Clementine não jogar as fotos no fogo ela as terá consigo

até o final do episódio. O mesmo ocorre quando ela está tentando entrar na casa, neste momento Clementine tem consigo um canivete que ela encontrou na missão anterior, se o jogador tenta utilizar o canivete para abrir uma porta emperrada o canivete quebra e é perdido. Estas ações afetam a narrativa segundo o modelo apresentado por Case (2014) no capítulo anterior, estas regras foram implementadas para que o jogador controlasse o fluxo da narrativa por meio de *gameplay* e que as decisões modelem a narrativa de forma sutil.



Figura 25

Durante os *Panic Events* o jogador tem acesso a novas ações, e deve reagir com rapidez para sobreviver. A mudança no *gameplay* traduz o momento da história que a personagem está inserida. Um exemplo deste *gameplay* é o jogo pedir que o jogador aperte determinado botão repetidas vezes para simular o personagem fazendo força para sair das mãos de um zumbi, ou para empurrá-lo para longe, e em uma fração de segundos o jogador deve apertar um botão diferente para concluir a ação. Estes são momentos de tensão e estresse por parte do personagem que está em perigo e deve reagir rapidamente para conseguir se salvar, o jogo passa essa tensão para o jogador pedindo que esse reaja de forma rápida também por meio dos inputs que o meio oferece, seja pelo controle do vídeo game, ou pelo teclado do computador. Os *Panic Events* fazem parte da função narrativa de Testes, Aliados e Inimigos como apresentado no primeiro capítulo nesta monografia, nestas etapas o herói se separa com desafios apresentados pelo antagonista e deve utilizar suas habilidades e conhecimentos para vencer o inimigo, durante o jogo ocorre da mesma forma, mas as habilidades e conhecimentos do herói são transferidas

para o jogador e esse deve ter destreza suficiente para superar os desafios criados pelo jogo, se este não for capaz de fazê-lo irá falhar e morrer, da mesma forma que aconteceria com o herói.



Figura 26

Os objetivos de *The Walking Dead* estão fortemente ligados a narrativa, o jogador deve sobreviver para descobrir qual o final da história. Desta maneira o objetivo do jogador se torna menos sobreviver e mais descobrir o final da história. As missões intermediárias do episódio criam objetivos que transmitem a sensação de progressão para o jogador. A transição entre os capítulos do episódio determina ações que o jogador deve fazer para sobreviver naquela hora e se completos liberam a continuação da história.

Regras	Objetivo	Estética
Movimentação; Atacar; Interagir cm objetos; Seleção de falas	Objetivo Principal: Sobreviver	Garota tentando sobreviver ao apocalipse
	Objetivos Secundários: Relacionamentos com os outros personagens	

Tabela 6

4.3 The Secret of the Monkey Island

Neste jogo também observamos a narrativa como forma de contextualização para as ações do jogador. Em *The Secret of the Monkey Island* o jogador encarna um aspirante a pirata, nesse contexto o *game designer* define quais ações ele acha que são plausíveis para tal personagem, algumas óbvias como andar e conversar, mas *The Secret of the Monkey Island* se passa em um mundo mágico onde o antagonista é um fantasma. Neste contexto o herói tem acesso a algumas ações que um pirata real não seria capaz de executar, como utilizar uma cabeça mágica que o deixa invisível para fantasmas, ou realizar um feitiço que o transportaria para Monkey Island, que no jogo também pode ser entendida como o local para onde algumas almas vão depois de morrerem.

O principal *gameplay* deste jogo também acontece pela mecânica de seleção de falas. Guybrush conversa com diversos personagens pelas ilhas e lhe é apresentados quebra cabeças onde o jogador deve encontrar determinados itens para concluir os desafios, por exemplo. A seleção de falas neste jogo, diferente de *The Walking Dead*, possibilita que o jogo tenha um nível de emergência maior, pois a ordem que os desafios devem ser realizados não é predeterminada. No primeiro ato, o jogador deve cumprir as três tarefas para avançar para o próximo ato, contudo não existe ordem pelas quais as tarefas devem ser cumpridas, o jogador pode começar uma tarefa, e então mudar para outro e só conclui-la no final, o jogador possui um maior controle sobre o caminho e as ações do seu personagem, contudo a mecânica de seleção de falas ainda se mantém muito conectada com a narrativa, pois as conversas entre Guybrush e os outros personagens definem o escopo da história que está sendo contada neste jogo.

Esta mecânica também é utilizada para que o jogador realize outras ações, sem que sejam incluídas novas mecânicas. Esse artifício foi muito útil para o jogo original, lançado em 1988, devido a limitações tecnológicas na época. Uma das tarefas é se tornar um mestre espadachim, o *game designer* incorporou os desafios de lutar com espadas à principal mecânica do jogo, a seleção de falas. Em *The Secret of the Monkey Island* os piratas consideram bons espadachins quem consegue insultar o outro com a melhor escolha de palavras na hora certa, desta forma o treino do herói com espadas se dá com ele duelando com outros piratas na ilha e tendo que insultá-los da melhor maneira possível, isso por meio da mecânica de seleção de falas.

Outra regra presente no jogo diz respeito a quais objetos e de qual forma o personagem pode interagir com eles. O jogador possui uma lista de ações que ele pode tentar utilizar em qualquer objeto que ele possua, como dar, pegar, usar, abrir, etc. Essas ações expressam qual tipo de pirata o jogador está controlando quando aperta o *play*. O jogador não tem opção de atirar em ninguém, nem de utilizar a força para conseguir nada, mas ele pode roubar alguns objetos, desde que seus donos não estejam olhando. Estas regras refletem diretamente na história do jogo, pois o personagem principal não pode ser um pirata alentão que resolve tudo à força, ele deve refletir as mecânicas do jogo.

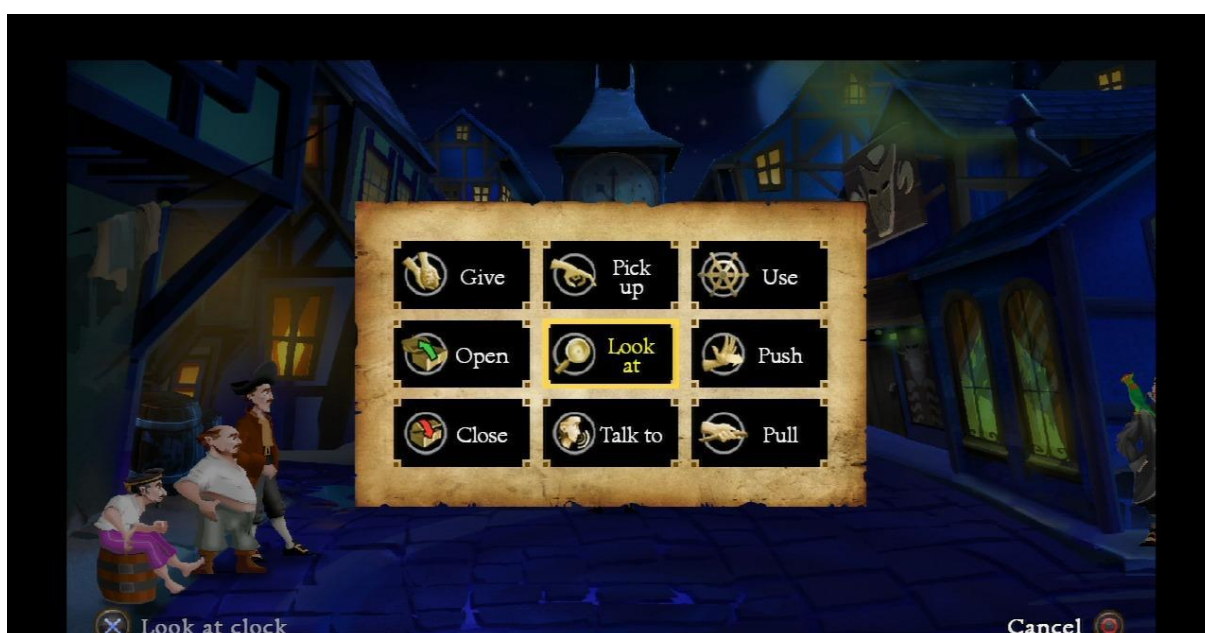


Figura 27

O objetivo deste jogo é o resgate da mulher amada, o qual é definido pela narrativa. O herói deve passar por uma aventura, se transformar, vencer o antagonista e então receberá a recompensa, segundo Campbell (1997). Com este olhar enxergamos a narrativa como elementos central ao qual o objetivo do jogo é construído. A história é o cordão guia pelo qual o jogador deve percorrer para conseguir chegar até o final do jogo e ser declarado um vencedor.

Regras	Ojetivo	Estética
Seleção de falas; interagir com objetos; Movimentação	Objetivo Principal: Sobreviver	Pirata tentando salvar sua amada das mãos de um pirata fantasma
	Objetivos Secundários: Concluir as três provas; Chegar até <i>Monkey Island</i> ; <i>Resgatar Elaine do Navio de LeChuck</i> ; <i>Impedir o casamento e derrotar LeChuck</i>	

Tabela 7

4.4 Don't Starve

A narrativa apresentada em Don't Starve é tangente ao jogo em si, ela não é necessária para o divertimento do jogador, diferente dos últimos dois jogos analisados em que a narrativa é um fator crucial para a continuidade do jogo e muito deste é construído em cima de suas histórias. Em Don't Starve os elementos narrativos são pontuais, como a aparição de Maxwell no início de cada mundo, e os portais, mas o resto do jogo não apresentam muitas características narrativas.

A história também tem o intuito de contextualizar as ações do jogador e esclarecer os papéis de cada objeto dentro do jogo. Antes de iniciar o jogo o jogador pode escolher alguns personagens diferentes com o qual ele irá se aventurar em terras desconhecidas, cada um destes personagens possuem características diferentes e reagem de formas diferentes ao ambiente. O personagem inicial é Wilson, na primeira vez que o jogador inicia o jogo ele é o único personagem disponível. Wilson possui como característica única crescer uma longa e magnífica barba com o passar do tempo, que pode ser muito útil durante o inverno. Outra possível personagem é Willow, ela começa o jogo com um isqueiro, que pode ser muito útil em diversos casos, e se ela está com medo tem chance de ela colocar fogo em algo aleatório por onde passa. Apesar das

características especiais todos os personagens realizam as mesmas ações que são: Se movimentar, coletar matérias, construir, e atacar monstros. Ou seja, o jogador possui a escolha de qual personagem mais lhe chama a atenção e que ele deseja se aventurar, ainda que a narrativa criada ao redor deste personagem seja a mesma, mas esta variação cria narrativas muito diferentes, pois as preocupações do jogador com quais atributos ele precisa se preocupar variam. Enquanto Willow consegue sobreviver melhor durante as noites, pois sempre terá uma fonte de luz, Wilson tem uma proteção maior durante o inverno e perde menos vida com o frio, assim a forma que se deve jogar e as prioridades mudam, ainda que a história mantenha-se intacta.



Figura 28

A narrativa também é utilizada para contextualizar as ações, na forma em que os materiais necessários para construir cada um dos objetos possuem alguma lógica narrativa, por exemplo, para construir uma armadilha para pequenos animais é necessário utilizar gravetos, e para fazer um chapel de palha o jogador precisa de grama seca.

O principal objetivo deste jogo é sobreviver, mas para completar o modo aventura é necessário coletar quatro *wooden things* e coloca-los no lugar certo para criar o portal para o próximo mundo. Neste quesito A Travessia do Primeiro Limiar passa um feedback de progressão para o jogador, diz que ele está fazendo as coisas corretamente e se aproximando do objetivo final: Encontrar Maxwell.

Como dito acima a narrativa neste jogo não é crucial para o *gameplay*, contudo ela contextualiza as ações do jogador, aumentando o engajamento dele com o jogo e

aumentando o grau de diversão presente no mesmo. Além disto a narrativa também é um elemento que traz integridade ao jogo conectando os objetivos e as regras, para que elas se interajam de forma mais orgânica.

Regras	Ojetivo	Estética
Movimentação; Coletar; Construir; Atacar	Objetivo Principal: Encontrar Maxwell	Homem tentando sobreviver em uma ilha cheia de monstros
	Objetivos Secundários: Sobreviver o maior tempo possível; Objetivos criados pelo proprio jogador, como por exemplo criar uma base com todos os objetos que se possa contruir.	

Tabela 8

4.5 Histórias são mais do que sequência de eventos

Por meio da observação destes quatro jogos observamos uma forte relação entre os elementos ideológicos, todos eles se conectam de forma coerente e criam sentido para o jogador. As histórias possuem um importante papel de contextualização e unificação dos outros elementos. Como vimos em *The Walking Dead* e *The Secret of the Monkey Island* a história pode ser o fio condutor de todo o jogo e os outros elementos ideológicos serem criados em torno de uma narrativa principal, que reforça as características de personagem, mundo em que a história se passa e todos os outros elementos estéticos. As regras e objetivos enfatizam a visão de mundo do *game designer* que é construída em torno de uma narrativa. Em *The Walking Dead* o designer expões suas impressões sobre como as pessoas se comportariam diante de um apocalipse zumbi, isso é primariamente contado por meio da narrativa, que revela ma sequência de fatos pelos quais Clementine atravessa. Contudo as regras do jogo exprimem ainda mais essa mesma visão de mundo, as falas que a personagem pode dizer, as ações que ela pode realizar enfatizam a percepção do designer em relação ao comportamento das pessoa no apocalipse. O jogador não possui liberdade de ser quem

ele gostaria, e agir da forma que ele deseja dentro do jogo, ele deve entrar no papel de Clementine e guiá-la da forma que ele considera mais adequada para sobreviver.

The Walking Dead é o jogo com o menor grau de emergência dentro dos jogos analisados, assim o jogador não é capaz de criar suas próprias estratégias e solucionar os desafios da forma que ele acha mais adequada, mas se mantém preso a uma narrativa que guia seus passos e decisões para que seja mantida a coerência narrativa. Por outro lado *Don't Starve* é o jogo que possui o menor grau de progressão e o maior grau de emergência, o jogador é jogado em uma ilha na qual ele desse sobreviver. No início o jogador só possui conhecimento de como criar um machado, uma picareta e uma fogueira, mas o personagem vai aprendendo a criar novas ferramentas que o ajudam a sobreviver conforme ele vai adquirindo experiência. O jogo não é centrado em volta de uma história e requer que o jogador decida qual caminho ele considera melhor para sobreviver. Quais matérias devo coletar primeiro? Devo gastar meus recursos construindo um laboratório agora? Como vou conseguir mais comida? A história é muito menos relevante do que os jogos em que o jogo é construído ao redor dessa. Mas ainda que a história não seja um ponto principal do jogo, e pode facilmente ser desconsiderado pelo jogador ela ainda possui uma importante função de contextualização das ações do jogador e aumenta o interesse do jogador pelo jogo. O jogo não descreve muito sobre os personagens, a única coisa que se sabe de Wilson é que ele cresce uma magnífica barba com o passar do tempo, mas suas expressões faciais, suas roupas dizem muito sobre quem ele é, e a história que não está expressa pelo jogo é criada dentro do imaginário de cada um, afinal essa aventura é a de Wilson ou é de cada jogador?

Quando observamos as estruturas narrativas dos quatro objetos encontramos o modelo claro da jornada do herói dentro de *The Secret of the Monkey Island*, o qual preenchia quase todos os elementos narrativos descritos por Campbell, mas as narrativas de todos os objetos se enquadravam nas descrições de Joseph Campbell e Vladimir Propp. Contudo não foi encontrada nenhuma relação específica entre um elemento narrativo e os elementos ideológicos descritos por Frasca (2003). A história como parte integrante do elemento estético descrito por Frasca atua de uma forma muito mais ampla, e observa a história com uma estrutura inificada que possui um propósito de transmitir ideias, as divisões realizadas pelos dois narratologistas, ainda que descrevam as histórias integradas no jogo não apresentam nenhum padrão sobre a maneira pela qual o jogo deve ser criado. Em jogos como *The Walking Dead* e *The Secret of th*

Monkey Island, em que o jogo é construído em volta da história, os objetivos tendem a ser a recompensa, e os Testes, Aliados e Inimigos parte relacionada aos processos que o jogador tem acesso para vencer o jogo, contudo isso não é verdade em todos os casos, como por exemplo em Don't Starve em que a história possui uma função muito menos importante para o ato de jogar, e da mesma forma que os outros jogos também se enquadra dentro das estruturas fixas descritas no primeiro capítulo. Assim concluímos que todas as narrativas produzidas por jogos de aventura possuirão a estrutura fixa prevista por Valdimir Propp e Joseph Campbell, mas a forma que esta narrativa é utilizada varia de jogo para jogo, mas toda narrativa possui um forte poder de contextualizar as ações dos jogadores e aumentar a imersão destes dentro do jogo.

5. Conclusão

Neste estudo observamos o papel das narrativas para a transmissão de ideologias e de quais formas elas se relacionam com os outros elementos do jogo para construir um produto consistente e coeso. Um dos principais papéis que enxergamos nas histórias em jogos de aventura é a função de contextualizar as ações do jogar, as histórias podem atuar como pilares centrais para o desenvolvimento de um jogo, mas em muitos casos a história é um fator secundário em suas construção. As histórias também são comumente utilizadas para transmitir informações sobre o jogo sem a necessidade de tutoriais. Muitas regras são auto explicáveis, mas a inclusão de uma narrativa reduz o ruído entre a mídia e o jogador, a utilização de personagens e de outros elementos estéticos traduzem momentos do jogo de forma menos explícita, mas ainda sim extremamente claras, como a mudança da musica para determinar um momento de tensão ou terror.

Um exemplo da narrativa com função contextualizadora e tutorial é o jogo de arcade Gauntlet, lançado em 1985. O jogo trata-se de um herói que deve matar todos os inimigos dentro de uma Dungeon e coletar tesouros. Neste ano de 2014 o jogo foi relançado com gráficos atuais e uma das diferenças entre o jogo original e o jogo deste ano é a inclusão de uma história. A história incluída no jogo mantém-se no plano de fundo e é expressa por elementos discretos, como um narrador que provoca os jogadores no início de uma fase, ou o nome da *dungeon* escrito na tela quando o jogador entra no lugar. O arcade não possuía nenhuma história, o jogador apenas iniciava o jogo em uma *dungeon* e precisa matar o maior número de monstros sem morrer. Já no remake existem elementos estéticos como interface e a construção de uma história no fundo que comunicam elementos do jogo como regras e progressão. A história obviamente não é um elemento crucial para o jogo, afinal no original ela era inexistente, mas os *game designer* decidiram adicionar este elemento no remake para aumentar o engajamento dos jogadores, pois a interação das histórias com os outros elementos de ideologia facilitam o entendimento do jogo, tornando-o mais agradável.

Histórias em jogos de aventura colocam o jogador no papel de um herói e esse passa a viver as aventuras em seu lugar, as decisões do personagem são todas tomadas pelo jogador, ainda que limitadas por fatores narrativos ou pelas regras do jogo. Desta maneira as narrativas produzidas por cada jogador são diferentes ainda que a árvore narrativa mantenha-se intacta, mas a criação das narrativas vai além das escolhas que

cada jogador faz, a habilidade e a velocidade em que cada jogador soluciona os desafios interfere na narrativa final, a forma com que cada jogador lida com estes desafios e muitas vezes encontram modos inusitados de soluciona-los. Desta forma as histórias podem guiar a progressão de um jogo, ou podem atuar apenas como plano de fundo para contextualizar o que o jogador faz, mas mesmo simulando estarem no papel do mesmo personagem cada narrativa gerada possui suas peculiaridades e diferenças.

Bibliografia

AARSETH, Espen. Cibertext: perspectives on ergodic literature. Maryland. Johns Hopkins University Press. 1997

AARSETH Espen. Playing Research:Methodological approaches to game analysis. University of Bergen. 2003

ADAMS, Ernest. Fundamentals of Game Design. Berkley. New Riders. 2010.

CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces. São Paulo: Editora pensamento. 1997

FRASCA, Gonzalo. LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video) games and narrative. Helsinki. 1999

FRASCA, Gonzalo. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. Helsinki. 2003

JUUL Jesper. The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression. Denmark. 2002

MURRAY, Janet H. Hamlet no Holodeck. O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Editora UNESP. 2003

NEWMAN, James. Player-Produced Walkthroughs as Archival Documents of Digital Gameplay. Bath Spa University. 2011

PROPP, Vladimir. Morfologia do Conto Maravilhoso. São Paulo: CopyMarket.com. 2001

SCHELL, Jesse. The art of Game Design. Burlington. 2008

VOGLER Christopher. A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores. 2.ed. - Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006

In: *Komcorp*. Disponível em: <<http://www.komcorp.com.br/setor-de-games/>>. Acesso em: 03/04/2014.

In: *Hollywood Reporter*. Disponível em: <<http://www.hollywoodreporter.com/news/china-2013-video-game-market-668542>>.

Acesso em: 03/04/2014.

In: *Musicweek*. Disponível em: <<http://www.musicweek.com/news/read/music-sales-worth-half-of-uk-s-video-games-market-in-2013/057152>>. Acesso em: 03/04/2014.

In: *GI*. Disponível em: < <http://g1.globo.com/jornal-da-globo/noticia/2013/05/brasil-lidera-crescimento-do-mercado-de-jogos-eletronicos-em-2012.html> >. Acesso em: 03/04/2014.

In: *Sebrae*. Disponível em: <<http://www.sebrae2014.com.br/Sebrae2014/Alertas/Brasil-tem-o-maior-mercado-de-games-no-mundo-em-2012#.Uz2x-PldWT8>>. Acesso em: 03/04/2014.

In: *Brasil Gamer*. Disponível em: < <http://www.brasilgamer.com.br/articles/2013-09-13-como-anda-o-mercado-de-games-aqui-no-brasil> >. Acesso em: 03/04/2014.

In: *R7 Noticias*. Disponível em: <<http://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/noticias/mercado-de-jogos-eletronicos-ja-movimenta-quase-r-1-bilhao-por-ano-no-brasil-20121103.html?question=0>>. Acesso em: 03/04/2014.

In: *ESRB*. Disponível em: < <http://www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.jsp> >. Acesso em: 03/04/2014.

In: *Steam*. Disponível em: < <http://store.steampowered.com/app/245550/> >. Acesso em: 03/04/2014.

In: *League of Legends*. Disponível em: <<http://na.leagueoflegends.com/en/news/esports/esports-editorial/one-world-championship-32-million-viewers>>. Acesso em: - 04/04/2014.

In: *Gaming Duck*. Disponível em: <<http://gamingduck.wordpress.com/noticias/naughty-dog-explica-a-historia-de-the-last-of-us/>>. Acesso em: 04/04/2014.

http://volobuef.tripod.com/op_propp_teorias.pdf

In: *Gamasutra*. Disponível em: < http://www.gamasutra.com/blogs/NickyCase/20140811/222467/If_Games_Were_Like_Game_Stories.php >. Acesso em: 16/09/2014.

<http://www.techopedia.com/definition/3952/sandbox-gaming> 27/09/2014
